

REGRAS OFICIAIS FUTEBOL 7 SOCIETY



ATUALIZADAS 2022

CONFEDERAÇÃO DO BRASIL DE FUTEBOL 7 SOCIETY

Fundada em 10 de abril de 2019

Sede: Rua Aroazes nº 835 - Bairro Jacarepaguá – Cep 22.775-060

Rio de Janeiro – RJ – Brasil

Site: www.cbf7s.com.br

DIRETORIA EXECUTIVA

- **Presidente: Gabriel Pereira Pérez**
- **Vice-Presidente: Osvaldo Oscar Mantaras**
- **Diretor de Competições: Antônio Wagner Mendes Moura**
- **Diretor de Arbitragem: Diógenes Santos Salomão**
- **Diretor Administrativo: Fernanda Maria Pereira**
- **Diretor Dep. Jurídico: Enoque Barbosa da Silva**
- **Diretor Financeiro: Delma Lima Alves**
- **Diretor de Marketing: Tauam Correia da Silva**

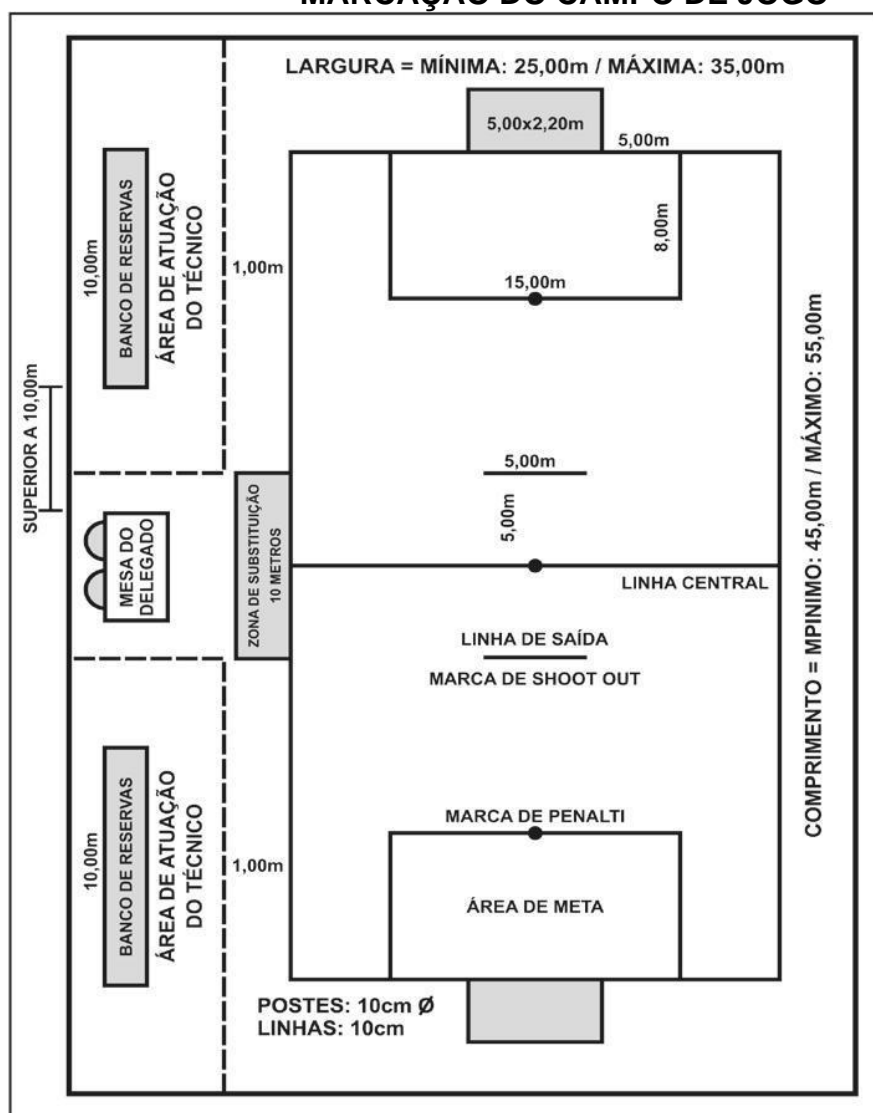
CONFORMAÇÃO E RECOMENDAÇÕES 2022

Diógenes Santos Salomão: Diretor Nacional de Arbitragem

O **CÓDIGO DESPORTIVO**, o **ESTATUTO SOCIAL** são partes integrantes das normas que regem esta entidade nacional.

ÍNDICE	2
MARCAÇÃO DO CAMPO DE JOGO	3
REGRA 01 -O CAMPO DE JOGO	4
REGRA 02 -A BOLA	7
REGRA 03 -NÚMERO DE ATLETAS	8
REGRA 04 -UNIFORME DOS ATLETAS / COMISSÃO TÉCNICA	11
REGRA 05 -TEMPO DE JOGO E CATEGORIAS	13
REGRA 06 -INÍCIO E REINICIO DO JOGO	15
REGRA 07 -BOLA EM JOGO OU FORA DE JOGO	17
REGRA 08 -SOMA DE GOLS	19
REGRA 09 -INFRAÇÕES	20
REGRA 10 -TIRO LIVRE	29
REGRA 11 -PENALIDADE MÁXIMA	30
REGRA 12 -ARREMESSO LATERAL	31
REGRA 13 -TIRO E ARREMESSO DE META	33
REGRA 14 -ARREMESSO DE CANTO	34
REGRA 15 -ÁRBITRO / OFICIAIS DE ARBITRAGEM	35
REGRA 16 -DESEMPATE	39
ANEXO I - CÓDIGO DE SINAIS	45

MARCAÇÃO DO CAMPO DE JOGO



- **Recomendações:**

As linhas laterais e de fundo devem ter um espaço livre (recuo) de pelo menos 2 m.

- A altura das redes de proteção deve estar acima de 10 m.

REGRA 01

O CAMPO DE JOGO

01 - Dimensões:

-O campo de jogo deve ser de grama sintética ou natural, tendo sua forma retangular, não podendo seu comprimento exceder a 55 m nem ser inferior a 45 m e a sua largura máxima de 35 m e a mínima 25 m. Devendo o comprimento ser sempre superior à largura.

02 - Marcação do Campo:

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

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

-Na metade do campo será traçada uma linha transversal, de lado a lado, chamada 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 m da linha central devem ser traçadas duas linhas de 5 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 Linhas de Saída e Shoot Out.

03 – Rede Superior:

-É opcional no campo de jogo a colocação de **REDE de PROTEÇÃO SUPERIOR** feita de material apropriado, com pequenas aberturas de modo a não permitir a passagem da bola, **com altura mínima de 10 metros**.

04 - Área de Meta e Marca de Pênalti:

-De cada extremidade do campo devem ser traçadas duas linhas perpendiculares à linha de fundo, a uma distância de 5 m de cada poste de meta. Essas linhas avançarão 8 m pelo campo adentro e serão unidas, em suas extremidades, por uma linha transversal paralela à linha de fundo e com 15m de comprimento.

-A marca de pênalti será definida por um ponto bem visível, com 10 cm de raio, na metade da linha frontal da área de meta, e a distância de 8m da linha de fundo.

05 - Metas:

-As **METAS** devem ser colocadas no centro de cada linha de fundo, sendo formadas por dois postes verticais distantes 5m entre si medidos por dentro e ligados por uma barra horizontal cuja face interior ficará a altura de 2,20 cm do solo. O diâmetro dos postes e da barra transversal deve ser de 10 cm e pintados na cor branca.

-Por trás das metas devem ser colocadas obrigatoriamente redes presas nos postes, na barra transversal e no solo, devendo estar convenientemente sustentadas e colocadas de modo a dar bastante espaço ao goleiro.

-As redes devem ser confeccionadas com material adequado e que não ofereçam perigo aos praticantes, tendo pequenas aberturas que não permitam a passagem da bola.

06 - Zona de Substituição:

-Localizada em frente à mesa do representante, junto à linha lateral, no meio do campo e demarcada por duas linhas paralelas de 50 cm, tendo 10m de distância entre elas.

07 - Banco de Reservas e Mesa do Representante/Delegado:

-O campo de jogo deve ter bancos com, no mínimo, 10m em cada lado do campo, destinados aos atletas reservas e componentes da comissão técnica. Além de uma mesa com duas cadeiras para as funções de representante e delegado de jogo. Os bancos de reservas devem estar a uma distância superior a 10m da mesa do representante.

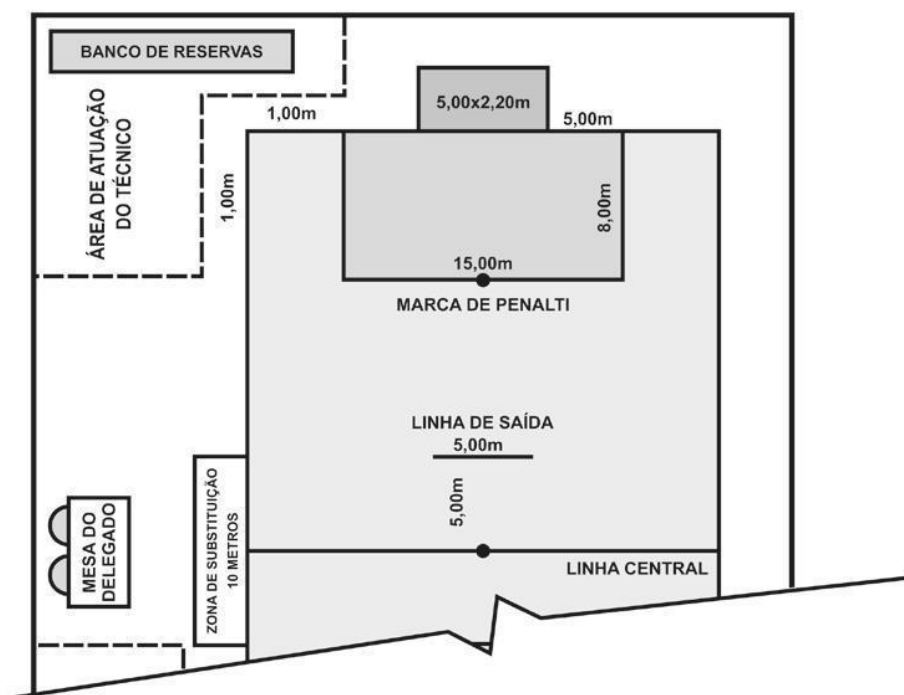
- Na impossibilidade de cumprir esta determinação, os bancos de reservas deverão ser colocados a 01m da linha de fundo, e a 5m da trave, onde inicia a linha lateral da área.

- Atletas em fase de aquecimento deverão postar-se atrás do banco de reservas ou no local determinado pelos árbitros, e com coletes de cores diferentes da camisa de sua equipe.

08 - Área de Atuação do Técnico:

-Localizada em frente aos bancos de reservas, deve estar a uma distância mínima de 01m da linha lateral, prolongando-se de um lado até a linha de saída, e a 05m da mesa do representante e do outro lado até o limite possível do campo, sempre paralela à linha lateral, demarcada por linhas seccionadas.

- Caso não haja marcação da área de atuação, o Técnico só poderá transmitir suas orientações em frente ao banco de reservas.
- Se o banco de reservas estiver postado na linha de fundo, o técnico só poderá atuar no espaço compreendido entre a linha de fundo, 5m distante da trave, e a linha lateral até o limite da marca da área conforme desenho abaixo.



09 - Recomendações:

- 1- Para a realização de partidas na categoria principal, nacionais, internacionais ou com transmissões, recomenda-se utilizar campos com dimensões mínimas de 30m de largura e 50m de comprimento.

REGRA 02

A BOLA

01 - A bola deve ser esférica e seu invólucro de materiais aprovados e que não ofereçam perigo aos praticantes. A principal referência da bola é seu **QUIQUE** , em campo de grama natural ou sintética, sendo que, soltando-a de uma altura de dois metros o retorno do primeiro quique não pode ultrapassar a 0,80cm.

Especificações da Bola e suas Categorias:

CATEGORIAS	CIRCUNFERÊNCIA	PESO	PRESSÃO
Sub 07	61 a 62 cm	270 a 310	06 a 08
Sub 09		gramas	libras
Sub 11	63 a 65 cm	320 a 350	06 a 08
Sub 13			
Sub 15			
<i>Feminino Sub 15</i>			
Sub 17			
Sub 20			
Principal			
Veterano	66 a 69 cm	420 a 450	08 a 10
Máster		gramas	libras
Sênior			
<i>Feminino</i>			
<i>Principal</i>			

02 - A bola não pode ser trocada durante a partida, a não ser com a autorização de um dos árbitros.

03 - Ambas as equipes devem se apresentar, no mínimo, com uma bola nova ou em condições de jogo (com suas logo marcas e desenhos legíveis), que após verificação do árbitro, a que não estiver em jogo, deverá ficar na mesa do Representante, ou de acordo com o Regulamento da competição.

04- Se a bola estourar ou esvaziar-se durante uma partida, esta deverá ser interrompida para a troca da bola e reiniciada por meio de “bola ao chão” no local onde a primeira bola se inutilizou.

Se ocorrer quando da posse definitiva do goleiro, a partida será reiniciada pelo mesmo.

Se ocorrer dentro da área de meta, o “bola ao chão” deve ser executado na intersecção da linha frontal e lateral da mesma.

05 - Se ocorrer durante uma interrupção do jogo (início, reinício, tiro livre, tiro ou arremesso de meta, arremesso de canto ou lateral, pênalti ou “bola ao chão”) a partida deve ser reiniciada após a troca da bola com a continuação normal desta.

Recomendações: A equipe de arbitragem deve observar com atenção as bolas a serem utilizadas nas categorias de base se estão de acordo com a idade dos atletas prevista nesta regra, evitando que os atletas joguem com bolas não correspondentes à categoria que pertencem, não comprometendo o desenvolvimento da partida , assim como o desempenho físico dos atletas.

REGRA 03

NÚMERO DE ATLETAS

01 - Uma partida deve ser disputada por duas equipes, cada uma composta **OBRIGATORIAMENTE** de 07 atletas, onde um dos quais, será o goleiro.

02 - Não é permitido o início da partida sem que as equipes tenham, **CADA UMA**, 07 atletas no campo de jogo, nem sua continuação ou prosseguimento se uma das equipes ou ambas, ficar reduzida a menos de 04 (quatro) atletas no campo de jogo.

03 - Quando uma equipe, ou ambas, ficarem reduzidas a **MENOS DE 04 (QUATRO)** atletas, seja por qualquer motivo, a partida deverá ser encerrada imediatamente, inclusive quando das disputas de penalidades máximas e decisão por Shoot Out, e esta equipe perderá os pontos do jogo seja qual for o placar. Caso ambas as equipes fiquem reduzidas a menos de 04 (quatro) atletas, nenhuma somara pontos.

04 - Na súmula de jogo deve ser registrado o máximo de **20** atletas por equipe, podendo este número ser completado somente até o início da partida, isto é, após o início do jogo nenhum atleta poderá ser relacionado mais em súmula.

05 - As substituições são ilimitadas e volantes, não havendo necessidade de paralisação do jogo, sendo restritas aos atletas registrados em súmula.

- Os atletas que voltam dos cartões disciplinares ou após contusão, deverão receber autorização do árbitro para voltar ao campo com a bola fora de jogo e posse da sua equipe.

06 - O Atleta só poderá executar um arremesso lateral ou de canto após ter entrado no campo, pela zona de substituição.

07 - Qualquer um dos atletas poderá trocar de posição com o goleiro, desde que autorizado pela Arbitragem e com a bola fora de jogo. Quando a troca for com jogador postado no banco de reservas, poderá ser realizada com a bola em jogo ou fora de jogo.

08 - Quando do atendimento a qualquer atleta lesionado, este obrigatoriamente deverá deixar o campo de jogo **por qualquer lugar do mesmo**, desde que autorizado por um dos Árbitros, podendo ser substituído imediatamente, e o atleta em questão estará apto a retornar somente quando da próxima posse de bola de sua equipe e com autorização do Árbitro, exceto o goleiro que poderá continuar no jogo, sem a obrigatoriedade de ser substituído.

- Tanto o atleta substituto, quanto o atleta que retornar após o atendimento médico, deverão adentrar o campo pela zona de substituição.

09 –Atletas com ferimentos que estejam sangrando, não poderão permanecer no campo de jogo devendo **OBRIGATORIAMENTE** deixar o campo para serem medicados, podendo ser substituído imediatamente e poderão retornar assim que o árbitro constatar que houve o atendimento e o estancamento do sangramento.

10 - Os Capitães de ambas as equipes devem **obrigatoriamente** assinar a súmula do jogo, o que atesta que todos os dados descritos na mesma, tais como atletas e membros da comissão técnica relacionados na súmula, são exatamente os que irão participar da partida.

11 - A comissão técnica das equipes será composta pelos seguintes membros:

- Técnico ou Treinador
 - Massagista
 - Preparador Físico
 - Médico e ou Fisioterapeuta
- O Preparador Físico deverá ter **OBRIGATORIAMENTE**, registro no **CREF**, o **Médico no CRM** e o **Fisioterapeuta no CREFITO**.

Somente será permitido no banco de reservas a presença de até cinco membros da comissão técnica, sendo que pelo menos três dos membros deverão obrigatoriamente, apresentar o registro do respectivo conselho de classe profissional.

12 – Cada equipe deverá ter um atleta como capitão, que deverá ser identificado com uma tarja fixada em um dos braços, de cor diferente do uniforme, devendo se for expulso ou tiver que deixar o campo de jogo por lesão, determinar um novo capitão, entregando-lhe a braçadeira.

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

13 - O atleta pode jogar de óculos apropriados para o esporte, porém o árbitro deverá fazer constar em súmula, a responsabilidade do mesmo por qualquer acidente que venha porventura acontecer, e o mesmo deverá assinar este termo de responsabilidade.

14 – Não será permitida a substituição de membros da Comissão Técnica durante a partida.

Exceto nos jogos das categorias sub 07, sub 09, sub 11 e sub 13, em que o Técnico poderá ser substituído por outro profissional habilitado (com CREF), não importando o motivo que ocasionou a sua ausência.

Recomendações: O representante deverá observar se os jogadores suplentes estão todos cadastrados em súmula antes de adentrarem à partida, evitando que um atleta não relacionado participe da partida.

REGRA 04

UNIFORME DOS ATLETAS / COMISSÃO TÉCNICA

01 - O uniforme dos atletas consiste de: camisa de meia manga ou manga longa, calção curto, meias de cano longo, caneleiras oficiais, tênis ou chuteira apropriados para a prática da modalidade, podendo utilizar equipamentos de proteção próprios ao esporte.

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

02 - Os atletas podem se apresentar em campo, usando camisas de mangas curtas, e outros usando mangas longas, desde que sejam do mesmo uniforme.

OBS: a utilização da malha térmica quanto a sua cor, está condicionada a cor predominante da manga da camisa.

03 - O goleiro deve usar uniforme de cor diferente dos demais atletas, sendo-lhe permitido usar calça própria para a prática do esporte.

04 - As camisas devem ser numeradas nas costas (de 01 a 99) sem repetição de números na mesma equipe, a numeração na frente da camisa é opcional. A cor dos números deve ser diferente em relação a cor da camisa e estes devem ter de 0,20 a 0,30cm 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, tais como colar, brinco, piercing, anéis, alianças, inclusive imagens ou textos que façam apologia contrária à moral do esporte. Não sendo obedecido, impedirá sua participação.

06 - Para o início e reinício da partida, o atleta deve estar sempre bem uniformizado e meias levantadas, de modo que cubra as caneleiras, e assim manter durante toda a partida.

07 - Caso a equipe não tenha goleiro reserva, a mesma deve apresentar uma camisa de goleiro com número diferente de seus atletas registrados em súmula, que deverá **OBRIGATORIAMENTE** ficar no banco de reservas para uso eventual.

08 - O uso de bermuda térmica está condicionado a sua cor ser **idêntica à cor predominante do calção.**

Ou no caso de toda equipe se utilizar desta peça na mesma cor, ainda que diferente da cor do calção.

09 –Os atletas não poderão usar ataduras, tornozeleiras, esparadrapo, ou qualquer material similar por fora das meias para segurar as caneleiras, exceto se for da cor das mesmas e não apresentar risco a si mesmo e ao adversário.

10 – **É OBRIGATÓRIO** aos atletas postados no banco de reservas usarem coletes, inclusive para o aquecimento e com cores diferentes das camisas das equipes, devendo ter cor única para todos os atletas. Os coletes **PREFERENCIALMENTE** não devem ser iguais ao da equipe adversária.

- Se porventura alguma equipe comparecer para o jogo, sem seu jogo de coletes para os atletas reservas, o árbitro deverá determinar que esta equipe possa adentrar o campo de jogo **COM SOMENTE OS 07 ATLETAS PARA INICIAR A PARTIDA**, devendo os demais atletas desta equipe **FIGUREM FORA DO CAMPO DE JOGO** e somente poderão adentrar o campo para integrar o banco de reservas da equipe, após terem vestidos seus coletes.

- Esta equipe neste caso, jogará como se tivesse apenas 07 atletas em campo, não podendo realizar substituições enquanto não for solucionado o problema.

UNIFORME DA COMISSÃO TÉCNICA

11 – Os componentes da comissão técnica para permanecerem no banco de reservas, devem estar vestidos com calça ou agasalho, camisa com mangas ou similares, sapatos, tênis ou chuteira apropriados. Quando da utilização de bermuda, esta deverá ser peça representativa do uniforme com logo de sua equipe.

Recomendações: No uso eventual da camisa de goleiro como prevê o item 07 desta regra, o referido atleta em caso de admoestação anterior, prevalecerá a identidade pessoal do mesmo, ou seja, em caso de nova admoestação, a anterior terá plena validade.

REGRA 05

TEMPO DE JOGO E CATEGORIAS

01 – O Futebol 7, compreenderá as seguintes categorias, Masculinas e Femininas, e não poderá haver interatividade. Seus tempos de jogo serão divididos em dois períodos iguais, de acordo com a tabela abaixo.

CATEGORIAS	IDADES	TEMPO
Sub 07	06/07 anos	15 X 15
Sub 09	08/09 anos	15 X 15
Sub 11	10/11 anos	15 X 15
Sub 13	12/13 anos	15 X 15
Sub15 Feminino	Até 15 anos	20 X 20
Sub15	14/15 anos	20 X 20
Sub 17	16/17 anos	25 X 25
Principal/Feminino	Acima de 18 anos (15 anos	25 X 25
	completos, com autorização)	
Sub 20	18/19/20 anos	25 X 25
Principal	Acima de 18 anos (16 anos	25 X 25
	completos, com autorização)	
Veterano	De 35 a 40 anos	25 X 25
Máster	De 41 a 50 anos	25 X 25
Sênior	Acima de 50 anos	25 X 25

Categorias a serem criadas, deverão obedecer orientação da CBF7S

02 - Para efeito de distinção dos limites das categorias especificadas acima será considerada a idade completada no ano da competição.

03 - Para as categorias, Principal, Veterano, Máster e Sênior, a idade deverá ser completada antes da inscrição do atleta na competição.

04 - Cabe somente aos árbitros marcarem o tempo do jogo, sendo que o controle do tempo será de responsabilidade do árbitro número 01 designado como chefe da equipe.

05 - Todos os jogos devem ter um intervalo de **no máximo 10 minutos**.

06 - Um pedido de tempo técnico por período pode ser solicitado pelas equipes, o capitão deve pedir a um dos árbitros e o técnico somente ao representante.

- O capitão da equipe, quando no banco de reservas, perde esta prerrogativa.

07 - A duração do tempo técnico é de 01 minuto sendo concedido na próxima paralisação da partida, que será acrescido ao término do período.

08 - Quando do pedido de tempo técnico, as equipes devem se reunir **OBRIGATORIAMENTE JUNTO AOS SEUS BANCOS DE RESERVAS**.

Nesta paralisação o árbitro deve informar se solicitado, o tempo de jogo, ao capitão da equipe

- Os atletas que estão jogando, poderão sair do campo de jogo e sentar no banco de reservas para receberem instruções e se reidratarem;

- Não é permitido aos atletas reservas e membros da Comissão Técnica das equipes, adentrarem ao campo de jogo;

- É **OBRIGATÓRIO** que todos os atletas reservas estejam usando coletes;

- Caso ocorram substituições durante o Tempo Técnico, estas deverão ser comunicadas ao representante, sendo que as substituições deverão ser feitas na zona de substituição, no reinício da partida.

- Caso ocorra qualquer tipo de infração durante o pedido de tempo, seja por atleta ou por integrante da Comissão Técnica, o árbitro somente deverá aplicar as sanções previstas na regra 09, no retorno do pedido de tempo, estando os atletas em campo, bem como a Comissão Técnica e os atletas suplentes em seus respectivos locais destinados para a devida identificação do(s) infrator(es).

09 - Toda paralisação por motivo de contusão, ou outro qualquer, deve ser acrescida ao final do período, sempre a critério dos árbitros.

- Quando de acréscimos na partida, os Árbitros deverão indicar para o Representante do jogo, o tempo que será acrescido próximo ao final de cada período e este comunicará o Técnico das equipes, caso a equipe não possua Técnico, o capitão deverá ser informado por um dos Árbitros.

- O tempo acrescido deverá ser somado e informado junto com os tempos técnicos.

10 - O tempo de jogo, em qualquer dos períodos, deve ser prorrogado para a execução de uma penalidade máxima ou cobrança de Shoot Out, encerrando-se o jogo após a bola tocar ou bater nas traves ou travessão e retornar ou sair do campo, ser chutada para fora do campo, tocar no goleiro e entrar, for defendida pelo goleiro ou entrar diretamente no gol.

11 - Em ocasiões excepcionais, poderão ser colocados placares públicos, PARA INFORMAÇÕES SOBRE O NÚMERO DE INFRAÇÕES, PEDIDOS DE TEMPO E PLACAR DA PARTIDA, porém quem determina o tempo de jogo é o cronômetro do árbitro.

Recomendações: A equipe de arbitragem deverá obrigatoriamente observar e aplicar o tempo de jogo correspondente para cada categoria desta modalidade. Levando em consideração que mesmo nos casos de jogos extra oficiais de categorias de base não deve-se aplicar o tempo de jogo além do tempo regulamentar previsto nesta regra. Preservando assim a maturação física de cada categoria.

REGRA 06

INÍCIO E REINICIO DO JOGO

01 - Para o início do jogo, a escolha de campo ou pontapé inicial deve ser feito por um sorteio utilizando-se uma moeda, o vencedor cabe à escolha do lado que irá defender, e a equipe perdedora do sorteio terá direito a saída de bola. A utilização do banco de reservas deve ser do lado que a equipe defende.

02 - A partida terá início, após autorização do árbitro, quando um atleta da equipe beneficiada com a saída, **movimentará** a bola que deve estar imóvel no centro do campo, **EM QUALQUER DIREÇÃO**.

- Não valerá gol **DIRETAMENTE** de início de jogo, reinício ou após a marcação de um gol;
- O atleta que der o **pontapé inicial** deverá fazê-lo em no máximo 5 segundos, ultrapassado este tempo, será punido com infração pessoal, porém sem perder a posse da bola;
- O atleta que der o pontapé inicial, não poderá tocar na bola novamente antes de a mesma ter sido tocada ou jogada por outro atleta.
- Todos os atletas devem estar em seu campo de defesa, sendo que os do quadro contrário àquele com a posse de bola, devem ficar atrás da linha de saída.
- Depois de consignado um gol, a partida será reiniciada da mesma forma por um atleta da equipe que o sofreu.
- Após o intervalo as equipes trocam de lado e o reinício será efetuado pela equipe contrária àquela que saiu no primeiro período.
- Caso não ocorra a inversão, quando da descoberta, a partida deve ser interrompida, o árbitro providenciará a troca de lado e dará continuidade a partida com bola ao chão no centro do campo, e tudo que ocorreu, até então, terá validade.
- Caso não ocorra a troca de lado dos atletas postados nos bancos de reservas, o árbitro autorizará a inversão dos bancos, sem a necessidade da paralisação do jogo para esta regularização.

03 - Quando das bolas de **reinício de jogo após a marcação de um gol**, o atleta deverá colocar a bola em jogo, no máximo, em 05 segundos após autorização do árbitro, caso contrário será punido com infração pessoal, e sua equipe punida com a marcação de um arremesso lateral para a equipe adversária, na intersecção das linhas central e lateral do campo em qualquer um dos lados

REGRA 07

BOLA EM JOGO OU FORA DE JOGO

01 - A bola está fora de jogo quando:

- Ultrapassar completamente, pelo alto ou pelo solo, as linhas demarcatórias do campo de jogo.
- A partida for interrompida pelo árbitro.
- Tocar na rede superior, quando ocorrer executa-se arremesso lateral.

02 - A bola está em jogo em todas as outras ocasiões, inclusive:

- Se bater nas traves;
- Se bater no árbitro, este postado dentro do campo de jogo;
- Enquanto se espera uma decisão do árbitro por uma suposta infração.

OBS: As linhas demarcatórias do campo pertencem à sua superfície, caso a bola corra sobre a linha, estará em jogo.

03 - Em uma paralisação temporária, desde que a bola não tenha ultrapassado os limites do campo, a partida deve ser reiniciada com “bola ao chão” no local onde esta se encontrava no momento da paralisação.

- Se dentro da área de meta, deve ser executado na intersecção das linhas frontal e lateral da mesma. A bola será considerada em jogo assim que tocar no solo.

- Após sua execução, caso a bola saia de campo sem ter sido tocada por qualquer atleta, repete-se o lance.

- Os atletas envolvidos na execução não podem tocar na bola enquanto esta não tocar no solo. Caso ocorra, repete-se o lance.

- Caso um atleta cometa qualquer ato de indisciplina, este deve ser advertido disciplinarmente de acordo com a infração cometida, e repete o lance.

- Todos os atletas não envolvidos na execução devem estar a uma distância mínima de 5m da bola.

04 - Quando da participação de qualquer elemento estranho, a partida é considerada interrompida e nada mais terá validade. Somente os atletas em jogo, os árbitros e a bola do jogo, não serão considerados como elemento estranho.

- Caso ocorra com a bola em jogo a partida deve ser paralisada para sua remoção e reiniciada com “bola ao chão” no local onde este tocou a bola.

- Se dentro da área de meta, deve ser executado na intersecção da linha frontal e lateral desta.

- Quando na cobrança de uma penalidade máxima ou cobrança de Shoot Out, repete-se a cobrança.

05 - Caso um atleta ou Integrante da Comissão Técnica, postado no banco de reservas, entrar no campo e impedir ou tentar impedir a marcação de um gol, este deverá ser expulso do campo e a partida reiniciada com um Tiro Livre contra a equipe do infrator, a ser cobrado no local onde ocorreu a infração.

- Se ocorrer dentro da área de meta, o Tiro será executado na intersecção da linha frontal e lateral da mesma.

- Se ocorrer nas cobranças de penalidades máximas ou Shoot Out, estas deverão ser executadas novamente.

Recomendações: A equipe de arbitragem não deve permitir que atletas ou membros de comissões técnicas permaneçam fora dos respectivos bancos de reservas, nos casos da não existência dos bancos de reservas não permitir que os atletas ou membros das comissões técnicas permaneçam próximos as traves de metas durante o andamento da partida.

REGRA 08

SOMA DE GOLS

01 - A não ser quando das exceções previstas nas regras da modalidade, o gol é válido quando a bola ultrapassar inteiramente a linha de fundo, entre os postes de meta e a barra transversal, contanto que não seja levada, lançada ou intencionalmente golpeada com a mão ou o braço por atleta da equipe atacante.

- Caso nenhum gol seja marcado, ou ambas as equipes somem igual número de gols, a partida é considerada empatada.

- Caso uma das equipes consigne maior número de gols, esta é considerada a vencedora da partida.

- Nenhum gol pode ser validado **DIRETAMENTE** de arremesso do goleiro, ainda que a bola toque no solo fora da área de meta, mesmo com a participação do goleiro adversário, este postado dentro de sua própria área de meta.

Penalidade: Arremesso de canto para a equipe adversária.

- Nenhum gol pode ser validado **DIRETAMENTE** de início e reinício de jogo ou após a marcação de um Gol, tiro ou arremesso de meta, ainda que a bola toque no solo fora da área de meta.

Penalidade: Tiro ou arremesso de meta para a equipe adversária.

- O goleiro após efetuar uma defesa, ao repor a bola em jogo, permitir que a mesma ultrapasse inteiramente a linha de fundo entre os postes e o travessão de sua meta, o gol será considerado válido.

- Nenhum gol poderá ser validado, quando houver a participação e/ou interferência de um elemento estranho na jogada. A partir do momento em que o árbitro observar essa situação à partida deve ser interrompida imediatamente, e o árbitro fará com que o elemento estranho seja retirado de campo. O reinício do jogo se dará com “bola ao chão” no local onde o elemento estranho tentou ou interferiu na jogada. Se dentro da área de meta, o “bola ao chão” deve ser realizado na intersecção da linha lateral com a linha frontal da área de meta. Se ocorrer nas cobranças de penalidades máximas ou Shoot Out, estas deverão ser executadas novamente.

REGRA 09

INFRAÇÕES

01 - As transgressões subordinadas a esta regra estão divididas em:

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

• **INFRAÇÕES TÉCNICAS**

01 - Estará cometendo Infração Técnica o atleta que:

- Dar ou tentar dar pontapés;
- Calçar adversário, derrubar ou tentar, usando as pernas ou se agachando na frente ou por trás dele;
- Pular ou se atirar sobre o adversário
- Trancar adversário por trás;
- Trancar adversário de maneira violenta ou perigosa;
- Bater ou tentar fazê-lo;
- Segurar adversário ou impedi-lo de ação com qualquer parte do braço;
- Empurrar adversário com auxílio das mãos ou dos braços
- Lançar cusparada em pessoa interveniente da partida;
- Carrinho: (Projetar-se de forma deslizante ao solo na disputa de bola com a participação de outro atleta na jogada);
- Mão na bola.

PENALIDADE: Tiro livre em favor do adversário no local da infração ou na marca de pênalti se cometida dentro da área de meta da equipe infratora.

02- Toda infração técnica acumula em súmula infração individual e coletiva.

- **INFRAÇÕES DISCIPLINARES:**

01- Estará cometendo infração disciplinar o atleta e/ou Integrante da comissão técnica que:

- Incorporar-se ou reincorporar-se à sua equipe depois de reiniciada a partida sem se apresentar ao árbitro ou dele receber ordem para tanto;
- Infringir persistentemente as regras do jogo;
- For culpado de conduta indisciplinar;
- Demonstrar por palavras ou atos divergências das decisões do árbitro;
- Usar de táticas anti desportivas;
- Trocar seu número de camisa sem avisar ao representante ou ao árbitro;
- Discutir com o público, oficiais, companheiros ou adversários;
- Entrar no campo para ministrar instruções;
- Colocar a camisa na cabeça e/ou tirar a camisa por completo em qualquer momento da partida;
- Fazer uso de álcool ou tabaco no campo de jogo;
- Retardar propositadamente o reinício do jogo ao se afastar ou deixar a bola passar, quando de uma interrupção da partida;
 - Usar de palavras, fazer gestos ou praticar atos de racismo.

PENALIDADES:

- **COM A BOLA EM JOGO:** Se o árbitro paralisar a partida para punir o infrator, obrigatoriamente aplicará o cartão disciplinar e será considerada como infração técnica.
- Anota-se em súmula infração individual e coletiva até a 5ª infração.
- Marca-se Tiro livre direto em favor da equipe adversária no local onde se encontrava **o infrator** no momento da paralisação.
 - Se dentro de sua própria área de meta, o Tiro Livre será cobrado na intersecção das linhas frontal e lateral da mesma.

OBS: Caso o atleta saia do campo momentaneamente para cometer a infração, o Tiro Livre será cobrado no local onde a bola se encontrava, se dentro de sua própria área de meta, a cobrança será realizada na intersecção das linhas frontal e lateral da mesma.

- **COM A BOLA FORA DE JOGO:** O árbitro deverá aplicar a advertência que julgar necessária, sem conceder tiro livre direto para a equipe adversária.

- Caso a advertência do árbitro seja feita através da aplicação do Cartão Disciplinar, anota-se em súmula infração individual e coletiva até a 5ª infração.

- Reinicia o jogo no local onde a bola se encontrava.

02– PUNIÇÃO PARA COMPONENTES DO BANCO DE RESERVAS:

- As infrações para atletas somam como individual e coletiva, para membros da comissão técnica somente coletiva.

- As infrações, após a 5ª falta coletiva, quando dos atletas somam apenas como individual, além de passíveis de punições maiores.

- Para membros da comissão técnica, a punição dependerá da gravidade da infração cometida.

PENALIDADE: Se a partida for paralisada para punição do infrator, o arbitro aplicará obrigatoriamente o cartão disciplinar aos componentes do banco de reservas e deve ser reiniciada com tiro livre em favor do adversário no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação, se dentro da área de meta do infrator, na intersecção da linha frontal e lateral desta.

03 - Ficam estabelecidos os seguintes cartões disciplinares e suas penalidades:

- **CARTÃO AMARELO** –O atleta advertido é substituído imediatamente, e deve deixar o campo de jogo pela zona de substituição, permanecer no banco de reservas, podendo retornar somente após 02 minutos cronometrados de bola em jogo.

- Os atletas advertidos com cartão amarelo postados no banco de reservas, não cumprirão a pena de 02 minutos cronometrados de cartão, e poderão participar do jogo a qualquer momento.

Será obrigatória a aplicação do **CARTÃO AMARELO** nas seguintes situações:

- Segurar o atleta adversário quer pela camisa, quer por qualquer parte do corpo, acintosamente, com objetivo de interromper a jogada;
- Usar deliberadamente e acintosamente a mão cortando a trajetória da bola;

OBS. Caso a bola toque ou bata na mão do atleta e o mesmo obtenha vantagem no lance, o Árbitro marcará a infração, concedendo tiro livre contra sua equipe porem não deverá aplicar o cartão disciplinar.

- Praticar falta por trás no adversário;

- Aplicar o carrinho, ou seja, lançar-se pelo solo com 01 ou os 02 pés de maneira deslizante estando o adversário de posse ou na disputa da bola;

OBS. Se ao aplicar o carrinho, atingir seu oponente com força excessiva, de forma temerária, ou por trás, o infrator deverá ser punido com cartão vermelho.

- Impedir, tentar impedir ou dificultar a cobrança de um tiro livre ou um arremesso contra sua equipe;

- Sendo goleiro, intervir fora de sua área de meta com as mãos.

OBS.: Caso seja uma situação clara de gol o goleiro deverá ser punido com cartão vermelho.

- O atleta que ao comemorar um gol, colocar a camisa na cabeça ou retirar a camisa por completo do corpo, ou ainda fazer gestos provocantes aos adversários ou torcedores.

- Qualquer atleta, incluindo os integrantes do banco de reservas que abandonar ou sair do campo de jogo, sem autorização prévia do árbitro.

- **CARTÃO VERMELHO** - O atleta é expulso e deverá deixar o campo de jogo pela linha lateral ou de fundo de qualquer parte do campo, e não poderá permanecer no banco de reservas, e nem dentro das limitações do campo. Sua equipe ficará com 01 atleta a menos, e somente poderá se recompor com outro atleta, **APÓS 02 MINUTOS CRONOMETRADOS** de bola em jogo, com a mesma fora de jogo e posse de sua equipe, e após receber autorização do árbitro.

- **Quando ocorrer expulsões simultâneas, as equipes poderão se recompor**, na próxima paralisação da partida, após 02 minutos cronometrados de bola em jogo.

- Se os atletas forem da mesma equipe, o retorno se dará após 02 minutos cronometrados de bola em jogo, com a bola fora de jogo e posse de sua equipe, após receber autorização do árbitro.

- O atleta que impedir intencionalmente, por meios ilegais, cometendo qualquer infração à regra, que um jogador em plenas condições de assinalar um gol, conclua a jogada deverá ser **EXPULSO** da partida.

- O atleta ou integrante da Comissão Técnica que usar palavras, fazer gestos, ou praticar atos de racismo, deverá ser **EXPULSO** imediatamente.

04 - Os componentes do banco de reservas quando expulsos, deverão deixar o campo de jogo imediatamente.

05- Os cartões disciplinares aplicados no intervalo da partida não acumulam infrações coletivas.

06- O atleta já punido com a aplicação de Cartão Amarelo, na reincidência de infração passível da aplicação de novo cartão, deverá ser expulso do campo de jogo.

OBS 1 – Se a falta cometida for uma infração normal de jogo deverá o árbitro apresentar o cartão amarelo para mostrar que a infração cometida é passível de aplicação do cartão amarelo, e na sequência aplicar o cartão vermelho.

OBS 2 – Se a infração for cometida com excesso de força ou violência deverá o Árbitro aplicar diretamente o cartão vermelho.

07- Todo cartão disciplinar deve constar em súmula como infração individual e coletiva até a 5ª infração.

08- Quando da aplicação de outras sanções disciplinares provenientes da **mesma infração**, deverá ser observado este procedimento:

- Para o mesmo atleta, somente anota os cartões na súmula sem acúmulo de infrações individuais e coletivas.

- Para os demais atletas e membros da comissão técnica da equipe, anota os cartões em súmula, acumulando infração individual e coletiva até a 5ª infração.

09- Os atletas que cometerem 05 infrações individuais serão desqualificados da partida, devendo deixar o campo pela zona de substituição, e não poderão permanecer no banco de reservas, podendo ser substituídos imediatamente, a menos que ao cometer a 5ª infração, seja punido com o Cartão Vermelho.

Neste caso deve-se observar o que determina a Regra.

10 – As equipes que cometerem 05 infrações técnicas por período sofrerão um Shoot Out a cada infração posterior, sendo estas zeradas ao final do período.

11 - Nas categorias Sub 07 e Sub 09, os atletas **não deverão** ser advertidos com cartões disciplinares, sendo que em casos graves, deverá o árbitro solicitar ao Técnico da equipe, sua imediata substituição. O atleta será considerado excluído da partida, mas poderá permanecer no banco de reservas.

12-Os árbitros têm autoridade para mostrar Cartão Amarelo ou Vermelho, antes do início da partida, durante o jogo e no intervalo da mesma, ou após o seu término, bem como na execução da Decisão por Penalidade Máxima e na Decisão por Shoot Out, sempre considerando que a partida está ou continua sob sua jurisdição.

- Se o atleta for expulso antes do início da partida, a equipe não será penalizada com o número de atletas, podendo inclusive inscrever ou registrar outro atleta em súmula desde que este esteja anteriormente inscrito e com condições de jogo para a competição.

- Se um integrante da Comissão Técnica for expulso, não poderá ser substituído. Exceto o previsto no item “14” da Regra 03.

- Os cartões disciplinares aplicados antes do início da partida, ou no intervalo da mesma, não acumulam infrações, ou seja: **SE RECEBER CARTÃO AMARELO**, não precisará ser substituído ou cumprir os 2 minutos de punição, mas marca-se a falta pessoal do mesmo; **Se RECEBER CARTÃO VERMELHO**, poderá ser substituído ao iniciar o segundo período da partida.

- Em todos os casos, o árbitro deverá relatar detalhadamente o ocorrido em seu relatório.

PROCEDIMENTO NA COBRANÇA DE SHOOT OUT DURANTE O JOGO

13—A partir da 5ª infração técnica cometida pelas equipes, a equipe infratora será punida com a cobrança de um **SHOOT OUT** a cada nova infração técnica cometida, até o final do período da partida, exceto a infração cometida dentro da área de meta que caracteriza a penalidade máxima.

- O atleta da equipe beneficiada deverá posicionar a bola na linha de saída da equipe infratora, e todos os demais atletas posicionam-se na outra linha de saída, distante 10 metros da bola, com exceção do goleiro da equipe infratora que deverá estar com parte dos seus pés em cima da linha do gol;
Parágrafo único: é proibido realizar substituições durante a cobrança do shoot out.

- Apenas o atleta da equipe beneficiada que irá fazer a cobrança do Shoot Out poderá ficar perto da bola;

- Após a autorização do árbitro para a cobrança do Shoot Out, não haverá mais distância exigida da bola;

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

- Ao término do primeiro período, serão zeradas as infrações coletivas, permanecendo apenas as infrações individuais.

- **INFRAÇÕES PESSOAIS:**

01 - Estará cometendo infração pessoal o atleta que:

- Tocar na bola sem estar devidamente uniformizado;
Parágrafo único: se um jogador perder o calçado ou caneleira(s) em disputa de bola deverá recompor o equipamento logo que possível, caso siga em ato contínuo à jogada com a posse de bola e marcar um gol, o gol é válido.

- Usar expressão verbal e/ou gestual para iludir o adversário;
- Sendo o goleiro, após a defesa, soltar a bola e tocá-la novamente sem que tenha sido tocada por qualquer outro atleta;
- Sendo o goleiro, postado fora de sua área de meta, receber a bola de seus companheiros, a conduzir para dentro de sua área e pegá-la com as mãos;
- Sendo o goleiro, com domínio da bola, conduzi-la para fora de sua área, retornar e pegá-la com as mãos;
- Sendo o executor de arremesso lateral, de canto, de goleiro, tiro livre ou tiro inicial, tiro ou arremesso de meta, tocar na bola antes que outro atleta o faça;
- Obstruir a jogada prendendo a bola com os pés ou evitando com o corpo sua movimentação, exceto o goleiro caído dentro de sua área de meta;
- Obstruir intencionalmente o goleiro sem posse ou domínio da bola ou interpor-se fisicamente de modo a obstruir as pretensões deste em relação a cobrança de infração;

Parágrafo único: o ato de passar na frente do goleiro no momento da cobrança não caracteriza infração.

- Levantar os pés para chutar com o calcanhar e levar perigo a adversário próximo à jogada;
- Chutar com a sola dos pés tendo adversário próximo à jogada, solada;
- Levantar os pés na altura do busto, cabeça ou costas de adversário próximo.

PENALIDADE: Tiro livre em favor do adversário no local da infração, exceto se dentro de sua própria área de meta, quando deve ser executado na intersecção das linhas frontal e lateral desta, no local mais próximo de onde ocorreu.

- Se ao cometer as infrações previstas nos três últimos parágrafos, o infrator atingir o atleta adversário, estas infrações deverão ser punidas como faltas técnicas e não pessoais.
- Lançar a bola na área de meta adversária, quando da cobrança do tiro ou arremesso de meta, sem que toque antes no solo ou em qualquer outro atleta;

PENALIDADE: Reversão em tiro ou arremesso de meta em favor do adversário e falta pessoal do infrator.

- O goleiro, permanecer de posse ou domínio da bola **DENTRO OU FORA** de sua área de meta por mais de 05 segundos;

PENALIDADE: Lateral em favor do adversário na direção da linha frontal da área e falta pessoal do mesmo.

- O goleiro, com a bola em jogo, arremessar, rebater ou chutar a bola na área adversária, de sua própria área, sem que toque antes no solo ou em qualquer outro atleta;

PENALIDADE: Reversão de posse de bola em favor do adversário, que deve ser executada, obrigatoriamente, pelo goleiro com as mãos e falta pessoal do mesmo.

- O goleiro com a bola em jogo recebê-la com as mãos de seus companheiros desde que não tenha sido jogada com a cabeça ou de forma involuntária. A jogada com a cabeça não pode ser forçada “Anti-Jogo”.

Ex.: no arremesso de meta o goleiro joga a bola para o atleta que a devolve.

PENALIDADE: Tiro livre em favor do adversário no local onde o atleta que recuou a bola se encontrava, e falta pessoal do mesmo.

- Se dentro da área de meta, cobrar na intersecção da linha frontal e lateral desta.
- Se de arremesso lateral, reversão em arremesso lateral, que será cobrado na direção da linha frontal de sua área.
- Se de arremesso de canto, reversão em arremesso lateral, que será cobrado na direção da linha frontal de sua área.
- Realizar substituição de forma contrária ao procedimento.
 - Toda substituição deve ser efetuada dentro da zona de substituição.
 - O atleta substituído deve sair primeiro para, em seguida, entrar seu substituto.

PENALIDADE: Se o árbitro paralisar a partida em função de erro na substituição, **marcará falta pessoal do infrator**, fará refazer a substituição e reiniciará a partida com tiro livre em favor do adversário no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação. Se dentro da área de meta do infrator, na intersecção da linha frontal e lateral desta.

Caso o árbitro observe a Lei da vantagem por parte do adversário na substituição, deverá marcar a infração na súmula do jogo, assim que o infrator tome posse da bola ou quando a mesma estiver fora de jogo. Não havendo necessidade de refazer a substituição.

- Todo atleta encarregado de colocar a bola em jogo, no início e reinício de jogo ou após consignar um gol, no lateral, no arremesso de canto, no tiro ou arremesso de meta, no tiro livre ou na Penalidade Máxima, que demorar mais de 5 segundos, será punido com infração pessoal.

02- Toda infração pessoal acumula em súmula somente infração individual.

Recomendações: Os árbitros durante a partida poderão verbalizar de forma clara o que foi marcado para o representante, e no caso de uma infração pessoal deverá obrigatoriamente sinalizar como prevê esta regra, facilitando a interpretação da infração assinalada para todos os presentes ao campo de jogo.

REGRA 10

TIRO LIVRE

01 - Tiro Livre é aquele através do qual pode ser marcado um gol diretamente.

02 - Quando da execução de um tiro livre dentro da área de meta, os atletas adversários devem permanecer fora desta, além de estarem a pelo menos 5m de distância da bola até a execução, sendo obrigatório que a bola saia da mesma para ser considerada em jogo. Se cobrado pelo goleiro, não poderá atingir a área de meta adversária diretamente.

03 - Se qualquer atleta adversário penetrar na área de meta ou se aproximar amenos de 5m da bola, antes que o atleta executor toque na bola, a execução deve ser retardada para que se cumpra a regra.

04 –Quando da execução de Tiro Livre fora da área de meta, os atletas adversários devem estar a pelo menos 5m de distância da bola, até a execução.

05 - Toda cobrança deve ser executada, no máximo, em 05 segundos após autorização. Caso contrário, a posse de bola deve ser revertida em arremesso lateral em favor do adversário no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração, exceto para a cobrança de penalidade máxima e deverá ser assinalada infração pessoal do infrator.

06 - Se o atleta quando da cobrança de um Tiro Livre, chutar em direção a sua própria meta e a mesma entrar diretamente, sem a participação de qualquer outro atleta o gol não será válido, sendo revertido em arremesso de canto em favor da equipe adversária. Se na trajetória a bola tocar em qualquer atleta inclusive o goleiro, o gol será válido.

07 - Sem prejuízo de quaisquer outras disposições da presente regra, qualquer tiro livre concedido a uma equipe dentro de sua própria área de meta pode ser executado de qualquer ponto dentro da mesma.

REGRA 11

PENALIDADE MÁXIMA

01 - Quando uma infração técnica for cometida dentro da área de meta do infrator, deve ser concedida uma penalidade máxima em favor do adversário, a qual deve ser executada na marca correspondente.

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

- O atleta executor deve ser claramente identificado antes da cobrança

- A cobrança deve ser executada em no máximo, 05 segundos, sendo o executor passível de punição disciplinar, porém sem perder a posse da bola.

- O goleiro deve estar com parte dos pés sobre a linha de fundo, entre os postes de meta, podendo movimentar-se lateralmente.

- Caso o goleiro saia da posição correta e defenda o chute, deve ser repetida a cobrança. No mesmo caso, se a bola entrar na meta o gol é válido.

- Caso haja irregularidade por parte do quadro defensor e não tenha resultado em gol, deve ser repetida a cobrança.

- Caso haja irregularidade por parte do quadro atacante e resulte em gol, deve ser repetida a cobrança.

- Quando da cobrança da penalidade máxima, durante o jogo, se a bola bater na trave ou no árbitro, este postado dentro do campo, o atleta executor não poderá tocar na bola antes que outro o faça.

- Na cobrança de Penalidade máxima **DURANTE A PARTIDA**, se a bola bater na trave e no goleiro e entrar, valerá o gol. Se isso ocorrer quando da **DECISÃO POR PENALIDADE MÁXIMA**, se a bola bater na trave ou no goleiro e entrar valerá o gol, se a bola bater na trave e na sequência no goleiro e entrar, não valerá o gol, ou seja: **NO MOMENTO QUE A BOLA BATER NA TRAVE E NA SEQUENCIA BATER NO GOLEIRO, TERMINARÁ A TRAJETÓRIA DA BOLA**, não valendo, portanto o gol.

- O pênalti é considerado como um tiro livre.

Recomendações: Antes de uma cobrança de penalidade máxima os árbitros deverão obrigatoriamente afastar todos os atletas a uma distância de 05m atrás da linha da bola, deixando apenas o atleta executor da penalidade próximo da bola, seguindo as demais orientações da regra.

REGRA 12

ARREMESSO LATERAL

01 – O arremesso lateral será cobrado quando a bola ultrapassar inteiramente as linhas laterais, pelo solo ou pelo alto, e deve ser colocada em jogo do local onde saiu, em qualquer direção, por atleta adversário daquele que a tocou por último.

- O executor, no momento do arremesso, deve estar fora e de frente para o campo, podendo ter parte dos pés sobre a linha.

- O atleta deve usar ambas as mãos, executando o arremesso de forma que a bola venha de trás do seu corpo, passando sobre sua cabeça. A bola estará em jogo assim que ultrapassar as linhas laterais do campo.

- Caso a bola seja arremessada de forma irregular, deve ser concedida reversão em favor do adversário.

- De arremesso lateral não pode ser consignado um gol 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 haja participação do goleiro, o reinício deve ser com tiro ou arremesso de meta em favor do adversário.
- 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, deve ser concedido arremesso de canto ao adversário.
- Caso o goleiro jogue a bola intencionalmente dentro de sua própria meta o gol deve ser válido.

02 - O tempo máximo para a execução de um arremesso lateral deve ser de 05 segundos após autorização, caso ultrapasse este tempo, será concedido reversão em favor ao adversário e assinalada infração pessoal do infrator.

03 - Os atletas adversários do executor do arremesso lateral, não podem se aproximar a menos de 5m da bola, até que esta esteja em jogo.

Recomendações: O árbitro que estiver posicionado próximo ao atleta responsável pela cobrança do arremesso lateral, poderá iniciar a contagem verbalmente, além de estar com um dos braços levantados dando uma maior clareza da contagem dos 05 segundos aos presentes no campo de jogo.

REGRA 13

TIRO E ARREMESSO DE META

01 – Será concedido tiro ou arremesso de meta quando a bola ultrapassar inteiramente as linhas de fundo, pelo solo ou pelo alto, com exceção da parte compreendida entre os postes de meta, tendo sido tocada ou jogada por último por atleta da equipe atacante.

02 - O tiro de meta deve ser executado com a bola parada por qualquer atleta com os pés.

O arremesso de meta deve ser executado somente pelo goleiro, obrigatoriamente com as mãos, ambos de qualquer ponto de sua área de meta, sendo que a bola entra em jogo tão logo ultrapasse as linhas demarcatórias da área de meta.

- Quando das cobranças a bola não poderá atingir a área de meta adversária sem que antes toque no solo ou em qualquer atleta.

• **Na cobrança do arremesso de meta, o goleiro NÃO PODE colocar as mãos para fora da área.**

03 - Quando do tiro ou arremesso de meta os atletas adversários devem estar fora da área de meta e a no mínimo 5m de distância da bola até que seja executada a cobrança e a bola tenha saído da área.

04 - O tempo máximo para execução de tiro ou arremesso de meta é de 05 segundos, após autorização, caso ultrapasse este tempo, será concedido reversão de posse de bola em lateral, a favor do adversário, na direção da linha frontal da área e assinalada infração pessoal do infrator.

Recomendações: O árbitro que estiver posicionado próximo ao atleta responsável pela cobrança do arremesso ou tiro de meta, poderá iniciar a contagem verbalmente, além de estar com um dos braços levantados dando uma maior clareza da contagem dos 05 segundos aos presentes no campo de jogo.

REGRA 14

ARREMESSO DE CANTO

01 – Será concedido arremesso de canto quando a bola ultrapassar inteiramente as linhas de fundo, pelo solo ou pelo alto, com exceção da parte compreendida entre os postes de meta, após ter sido tocada ou jogada por último por atleta da equipe defensora.

- O executor deve estar em pé no momento do arremesso, postado na interseção das linhas lateral e de fundo, fora e de frente para o campo, podendo ter parte dos pés sobre as linhas demarcatórias.

- O atleta deve usar ambas as mãos, executando o arremesso de forma que a bola venha de trás do seu corpo, passando sobre sua cabeça. A bola está em jogo tão logo ultrapasse as linhas demarcatórias do campo.

- Caso a bola seja arremessada de forma irregular, deve ser concedida reversão em tiro ou arremesso de meta a favor do adversário.

- De arremesso de canto não pode ser consignado um gol **DIRETAMENTE**, mesmo com a participação do goleiro adversário em qualquer circunstância, desde que este esteja dentro de sua área de meta. Se isto ocorrer será concedido arremesso de canto em favor do adversário.

- Caso o atleta arremesse a bola diretamente 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.

- Caso o atleta arremesse a bola diretamente na meta adversária, o gol não é válido e o reinício deve ser com tiro ou arremesso de meta em favor a equipe adversária.

- Caso o goleiro jogue a bola intencionalmente dentro de sua própria meta o gol deve ser validado.

02 - O tempo máximo para execução do arremesso de canto será de 05 segundos após autorização, caso ultrapasse este tempo, será concedido reversão em tiro ou arremesso de meta a favor do adversário e assinalada infração pessoal do infrator.

03 - Os atletas adversários do executor do arremesso não podem se aproximar a menos de 5m da bola, até que esta esteja em jogo.

04 - Havendo qualquer outra infração, o arremesso deve ser repetido.

Recomendações: O árbitro que estiver posicionado próximo ao atleta responsável pela cobrança do arremesso de canto, poderá iniciar a contagem verbalmente, além de estar com um dos braços levantados dando uma maior clareza da contagem dos 05 segundos aos presentes no campo de jogo.

REGRA 15

ÁRBITRO / OFICIAIS DE ARBITRAGEM

VANTAGEM

Este é um item importante das Regras Oficiais, o qual o Árbitro deverá fazer cumprir, dando oportunidade para que nunca seja beneficiado o infrator.

A prerrogativa da aplicação ou não da vantagem é somente do Árbitro. Nesse caso o Árbitro deve ater-se para que o infrator não seja beneficiado.

O Árbitro deve avaliar se a vantagem realmente é própria para o momento.

Na defesa NÃO se aplica a vantagem, no ataque talvez.

Não se aplica na defesa porque logo adiante o atleta pode perder a bola e pela proximidade da sua meta pode levar um gol. No ataque talvez porque o árbitro deve avaliar qual a proximidade do gol adversário e a próxima ação, se for um ataque promissor, aplicar a vantagem, do contrário não. Entretanto, uma vez não aproveitada à vantagem, a infração não deve ser assinalada, mas o infrator deve ser advertido verbalmente ou com Cartão Disciplinar na primeira paralisação.

UNIFORME DOS OFICIAIS DE ARBITRAGEM

01 - O uniforme dos árbitros consiste de: camisa de meia manga ou manga longa oficializada pela Confederação ou suas Federações Estaduais, bermuda, meias de cano longo e tênis ou chuteira apropriados de cor preta.

02 - Se a cor da camisa dos atletas for idêntica a dos árbitros, estes devem usar camisas de cores diferentes, permanecendo inalteradas as outras peças.

03 - O uniforme do representante consiste de: camisa de meia manga ou manga longa oficializada pela confederação ou sua Federação, bermuda ou calça de agasalho da Confederação ou da sua respectiva Federação Estadual, meias de cano longo se estiver usando bermudas, e tênis ou chuteira apropriados de cor preta.

04 – Os oficiais de arbitragem devem usar distintivo da entidade maior a que estiverem vinculados.

05 - Para todas as categorias, os responsáveis pelo controle da partida são três Oficiais de Arbitragem, sendo dois árbitros e um representante. A principal responsabilidade cabe aos árbitros, os quais dirigem o jogo dentro do campo e são autoridades máximas da partida, tendo ambos os mesmos poderes.

OBS: Em casos excepcionais e determinados pela entidade oficial poderão ser utilizados o 4º oficial de arbitragem, visando o melhor andamento do jogo.

Recomendações: O item 04 desta regra no que se refere ao escudo da entidade maior que o oficial está vinculado, deve ser utilizado no lado esquerdo do peito.

DEVERES DOS ÁRBITROS

01 - Aplicar as regras e decidir quaisquer divergências oriundas da prática do Futebol 7. Suas decisões em matéria de fato são finais, desde que se relacionem com o resultado da partida. Suas funções começam no momento de sua entrada no campo onde será realizada a partida e terminam com a entrega do seu relatório à entidade a que estiver vinculado.

02 - A partir da autorização para início do jogo, seu poder de penalização é extensivo às infrações cometidas mesmo quando o jogo estiver temporariamente suspenso e a bola fora de jogo. Deve-se evitar punir quando a aplicação da penalidade seja vantajosa para a equipe do 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 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. O tempo para reiniciar a partida, devido a intempéries ou outras paralisações, será de 30 minutos, podendo ser prorrogado por mais 30 minutos caso o árbitro tenha a informação e avalie que o problema está na eminência de ser resolvido. Caso após esperar o tempo estipulado acima, o problema causador da interrupção não tenha sido sanado o jogo deve ser suspenso e o árbitro deve relatar o ocorrido com precisão, observando o prazo estipulado para a entrega do mesmo a quem de direito.

05 - Advertir qualquer participante culpado de procedimento irregular ou atitude incorreta e, na reincidência, impedi-lo de continuar na partida.

06 - Impedir a entrada no campo, sem sua autorização, de qualquer pessoa além dos atletas.

07 - Expulsar, sem prévia advertência, qualquer pessoa interveniente da partida, culpado por conduta violenta e intencional à integridade física de outrem, por atitudes atentatórias a moral ou por conduta anti desportiva.

08 - Marcar o tempo de jogo e autorizar o reinício do jogo depois de todas as interrupções.

09 - Ao marcar uma infração, solicitar ao representante o respectivo registro em súmula do atleta infrator.

10 - Ter aferida a distância de 5m em passos, pois somente ao árbitro cabe autoridade para estabelecer a distância regulamentar.

11 - Não concordar com propostas para alterar as Regras Oficiais.

12 - Inspeccionar e aprovar o aparelhamento da partida, equipamento dos atletas e as condições do campo de jogo antes ou nos intervalos das partidas ou quando neste sentido for solicitado por quem de direito.

13 - Usar de quaisquer meios disponíveis para interromper a partida no caso do apito falhar ou não ser ouvido em determinadas fases do jogo.

14 - Decidir se a bola escolhida corresponde às exigências oficiais.

15 - MECÂNICA DE ARBITRAGEM - O árbitro deve acompanhar o jogo, correndo por toda a extensão do campo, sempre próximo da jogada para não permitir dúvidas nas marcações.

Sempre que necessário, devem efetuar a troca de diagonal ou do lado, desde que com bola fora de jogo e que um dos oficiais esteja sempre próximo ao representante.

O posicionamento padrão é a **DIAGONAL**, em que ambos têm boa visão do jogo, acompanhando a saída de bola e tendo como referência o último atleta de defesa.

No pedido de tempo e final de partida, deve se postar no centro do campo.

16 - Um dos Oficiais será chefe de equipe, o árbitro número 01, designado no ato da escalação, ao qual cabe a responsabilidade determinada pelo Departamento de Oficiais.

DEVERES DOS REPRESENTANTES

01 – Manter um par de plaquetas numeradas de 01 a 05, com suporte de sustentação para as mesmas, com a finalidade de anunciar infrações coletivas e informar acréscimo ao tempo regulamentar.

Estas devem ter o fundo branco, números 01 a 04 em preto e 05 em vermelho, e medir 15 x 30 cm.

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

02 - Manter duas bandeirolas de cor verde, medindo 20 x 15 cm, com haste de 30 a 50 cm, as quais devem ser fixadas no mesmo suporte das plaquetas quando do pedido de tempo das equipes. Pode ser utilizado equipamento similar, desde que aprovado pela entidade.

03 - Colocar no lado do campo que a equipe defende a cada infração coletiva, em local adequado e visível a ambos os lados, a plaqueta correspondente à infração. Quando da 5ª infração coletiva, a plaqueta deve ser mantida até o final do período.

04 - Colocar as bandeirolas, no lado do campo que a equipe defende, quando do pedido de tempo técnico e deixar até o final de cada período.

- 05** - Preencher a súmula com cores diferentes de caneta em cada período.
- 06** – Utilizar o placar eletrônico quando houver, cronômetro e apito de silvo diferente ao dos árbitros.
- 07** - Avisar ao árbitro quando da 4ª infração individual do atleta e da 5ª infração coletiva da equipe.
- 08** - Marcar o pedido de tempo técnico das equipes.
- 09** - Cronometrar as punições dos cartões disciplinares.
- 10** - Auxiliar os árbitros, quando do retorno dos atletas dos cartões disciplinares, atendimento médico e substituições.
- 11** - Exigir a documentação necessária conforme o Regulamento da competição.
- 12** - Conduzir, preencher sem rasuras, zelar e devolver a súmula de jogo.

Recomendações: Ao aplicar uma vantagem, além da sinalização com os braços os árbitros poderão verbalizar que estão dando a vantagem para a equipe que continua em posse da bola ou jogada. Assim a arbitragem estará informando claramente que a jogada teve um prosseguimento legal.

REGRA 16

DESEMPATE

DECISÃO POR PENALIDADE MÁXIMA

- 01** – Para a disputa, deverá ser feito um sorteio utilizando uma moeda, e o vencedor caberá a escolha. As cobranças serão em número de 03 (três) para cada equipe, executadas alternadamente, Permanecendo o empate, as cobranças devem ser alternadas por equipe, até que uma obtenha vantagem sobre a outra.
- 02** - Qualquer atleta registrado em súmula poderá participar das penalidades, havendo obrigatoriedade de troca para as cobranças.

OBS. As equipes não estando em igualdade em número de atletas deverão obedecer a equiparidade igualando o número de atletas.

03 - O atleta cumprindo punição por cartão disciplinar não poderá participar das penalidades, nem mesmo permanecer no campo de jogo durante as cobranças.

04 - Quando da decisão por penalidades, todos os membros da comissão técnica e os atletas não envolvidos na cobrança devem se postar atrás da linha central, conforme ilustração.

05 - A cobrança deve ser executada no máximo em 5 segundos após autorização, caso ultrapasse este tempo, a equipe perderá a cobrança.

06 - Os Atletas participantes da cobrança da Penalidade Máxima que não estiverem devidamente uniformizados conforme Regra 04, quando tocar na bola:

- Sendo o Executor, será desqualificado, e sua equipe perderá a cobrança.

- Sendo o Goleiro, será desqualificado e repetira a cobrança.

- Em ambos os casos, se for percebido após a execução, esta deverá ser anulada e sua equipe perderá a cobrança.

07 –Em caso de indisciplina tanto por atletas como por integrantes da Comissão Técnica, o Árbitro deve-se valer das disposições da regra 9.

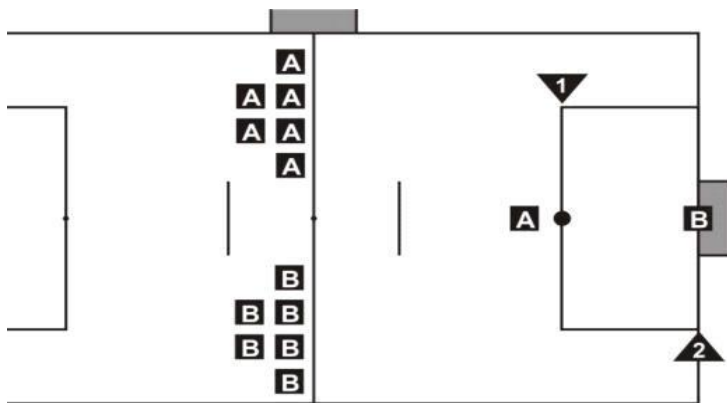
08 - Prevalecerão para quaisquer irregularidades os dispostos da regra 11.

Procedimentos:

- Na decisão por penalidade máxima, o Árbitro chefe de equipe **(1)** deve verificar o posicionamento dos atletas, postado na linha frontal da área de meta, de frente para a cobrança e deverá cronometrar os 05 segundos; Enquanto ao segundo Árbitro **(2)** cabe fiscalizar a ação do goleiro e a meta, posicionado na linha de fundo e na diagonal do primeiro.

OBS: caso o atleta não tenha cobrado a penalidade antes dos 5 segundos cronometrados, o mesmo perderá a cobrança, mas se o atleta já tenha chutado a bola o Árbitro deve esperar a conclusão da cobrança; nesse caso se a bola bater na trave ou no goleiro e entrar na meta será assinalado o gol, porém se a bola tocar na trave e depois no goleiro o Árbitro deverá encerrar de imediato o lance.

- Se houver invasão dos atletas e membros da comissão técnica, não participantes da cobrança da equipe atacante, e o tiro resultar em gol, será cobrado novamente.
- Se for da equipe defensora, e o tiro não resultar em gol, será cobrado novamente.



DECISÃO POR SHOOT OUT

01 – Para a disputa, deverá ser feito um sorteio utilizando uma moeda, e o vencedor caberá a escolha. As cobranças serão em número de 03 (três) para cada equipe, executadas alternadamente, permanecendo o empate, as cobranças devem ser alternadas por equipe, até que uma obtenha vantagem sobre a outra.

02 - Qualquer atleta registrado em súmula poderá participar do shoot out, havendo obrigatoriedade de troca para as cobranças.

OBS. As equipes não estando em igualdade em número de atletas deverão obedecer a equiparidade igualando o número de atletas.

03 - O atleta cumprindo punição por cartão disciplinar não poderá participar das cobranças, e nem permanecer no campo de jogo.

04 - Os membros da comissão técnica e os atletas não envolvidos na cobrança devem estar atrás da linha de saída do meio campo contrário, conforme ilustração.

05 - A bola deve ser colocada em qualquer lugar da linha de Shoot Out e o goleiro adversário deve se postar sobre a linha de fundo, entre os postes de meta.

06 - Após autorização, o executor terá 05 segundos cronometrados pelo árbitro para chutar a bola ao gol, podendo movimentá-la livremente em qualquer direção dentro do limite de tempo.

07 - Ao final dos 05 segundos, caso o executor tenha efetuado o chute e a bola estiver em direção ao gol, o lance será válido até o término de sua trajetória mesmo se a bola bater nas traves ou no goleiro antes de entrar no gol.

08 - Quando da autorização, o goleiro pode se movimentar em qualquer direção e defender a bola com as mãos dentro da área de meta ou com os pés fora dela.

09 - Caso o goleiro pratique qualquer infração dentro ou fora da área ou execute uma defesa com as mãos fora da área, deve ser expulso com a apresentação do cartão vermelho, substituído e sua equipe punida com uma cobrança de uma penalidade máxima.

OBS: Qualquer atleta poderá cobrar esta penalidade.

10 - Caso o atleta executor cometa uma infração, deve ser expulso com a apresentação do cartão vermelho e sua equipe punida com a perda da cobrança.

11 - Em caso de indisciplina tanto por atletas como por integrantes da Comissão Técnica, o Árbitro deve-se valer das disposições da regra 9.

12 - Os Atletas participantes da cobrança do Shoot Out que não estiverem devidamente uniformizados conforme Regra 04, quando tocar na bola:

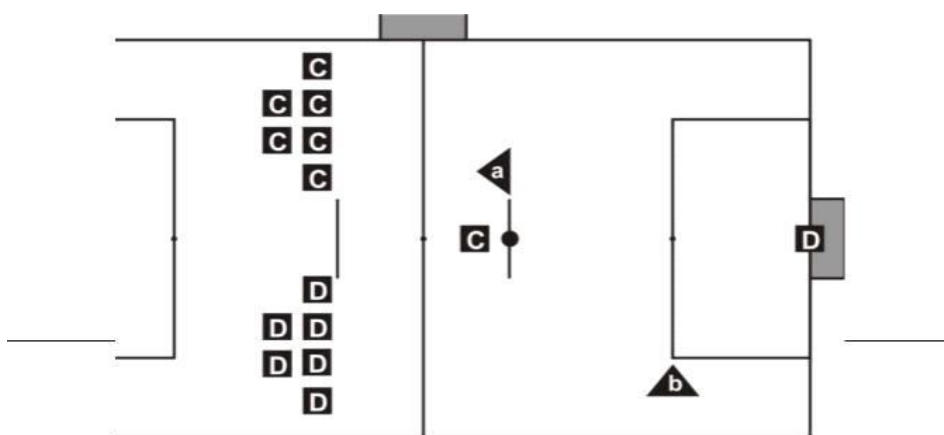
- Sendo o Executor, será desqualificado, e sua equipe perderá a cobrança.
- Sendo o Goleiro, será desqualificado e repetira a cobrança.
- Em ambos os casos, se for percebido após a execução, esta deverá ser anulada e a sua equipe perderá a cobrança.

Procedimentos:

- Na decisão por shoot out, um dos árbitros **(a)** deve ser responsável pela autorização e marcação do tempo, postado na linha de saída e de costas para a meta, enquanto ao outro **(b)** cabe fiscalizar a cobrança e confirmar o gol, posicionado na linha frontal da área, de frente para o campo e na diagonal do primeiro e ambos deverão fiscalizar a invasão.














- Se houver invasão dos atletas e membros da comissão técnica, não participantes da cobrança da equipe atacante, antes do árbitro encerrar o tempo, e o shoot out resultar em gol, será cobrado novamente.

- Se for da equipe defensora, e o shoot out não resultar em gol, será cobrado novamente.



- **Recomendações:** Na decisão por shoot out no momento da cobrança o posicionamento dos árbitros se dará preferencialmente da seguinte forma: O árbitro 01 na interseção da linha frontal da área de meta e o árbitro 02 se posicionará na linha de saída de costas para a meta de cobrança e será o responsável pela autorização e marcação do tempo. Observando sempre a diagonal em relação ao árbitro 01.

ANEXO I - CÓDIGO DE SINAIS

 4º FALTA INDIVIDUAL	 5º FALTA INDIVIDUAL	 ANOTADO	 NÃO VALEU	 GOL CONTRA
 5 SEGUNDOS	 CARTÕES DISCIPLINARES	 INDICA LADO ou DIREÇÃO		 PEDIDO DE TEMPO
 REVERSÃO	 FINAL DE PERÍODO	 5º FALTA COLETIVA	 SHOOT OUT (APÓS 5º)	 FALTA PESSOAL
1 	6 	11 	16 	
2 	7 	12 	17 	
3 	8 	13 	18 	
4 	9 	14 	19 	
5 	10 	15 	20 	