CONFEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 BRASIL

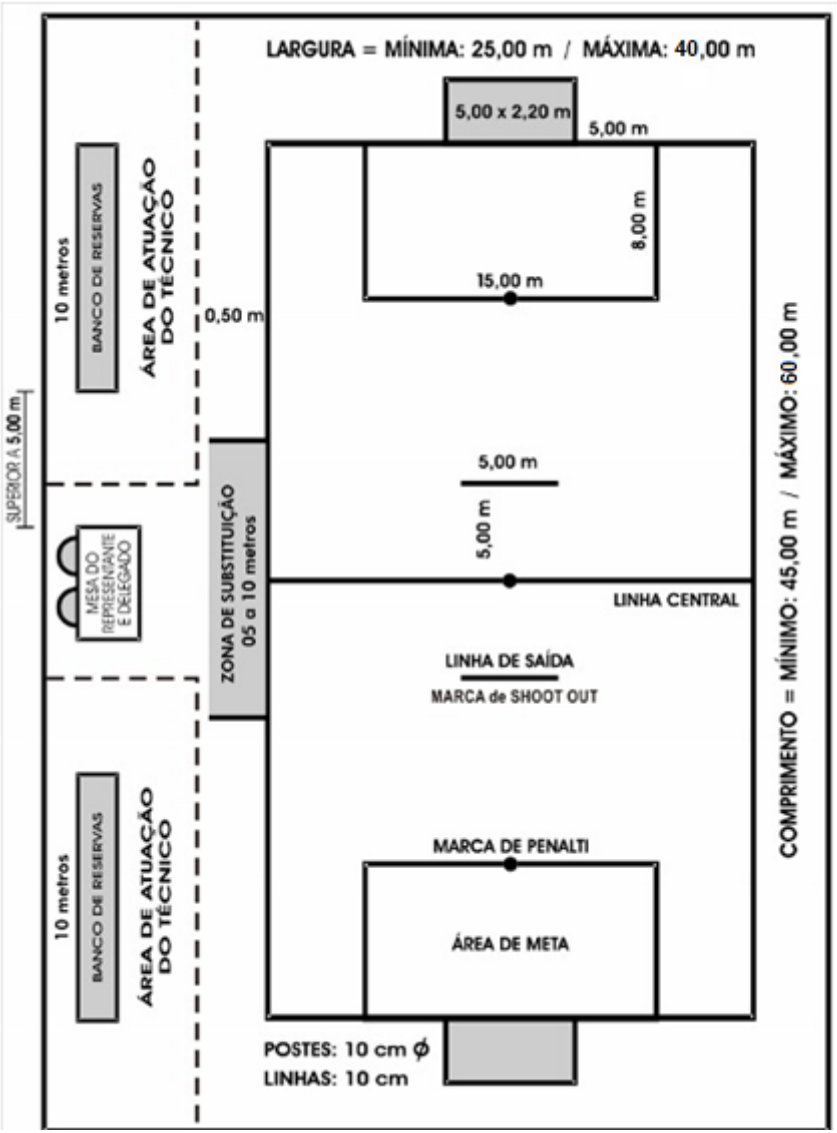


ÍNDICE

- Logotipo da Confederação de Futebol 7 Brasil 01
- Índice 02
- Marcação do Campo de Jogo 03

Regra 01 - O Campo de Jogo 04
Regra 02 - A Bola 06
Regra 03 - Número de Atletas 07
Regra 04 - Uniforme de Atletas Comissão Técnica 08
Regra 05 - Tempo de Jogo e Categorias 10
Regra 06 - Início do Jogo 12
Regra 07 - Condições de Jogo e Fora de Jogo 13
Regra 08 - Soma de Gols 14
Regra 09 - Infrações – Técnicas/Disciplinar/Pessoal 15
Regra 10 - Tiro Livre 21
Regra 11 - Penalidade Máxima 22
Regra 12 - Arremesso Lateral 23
Regra 13 - Tiro e Arremesso de Meta 24
Regra 14 - Arremesso de Canto 25
Regra 15 - Árbitro/ Oficiais de Arbitragem 26
Regra 16 - Desempate 29
Anexo I - Código de Sinais 32
Anexo II - Manual de Padronização e Procedimento de Oficiais 33
Anexo III - Normas de Conduta para Oficiais 37

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 60 m nem ser inferior a 45 m e a sua largura máxima de 40 m e a mínima 25 m. Devendo o comprimento ser sempre superior à largura.
Recomendação: Para a realização de partidas na categoria principal, nacionais, internacionais e televisadas, recomenda-se utilizar campos com dimensões mínimas de 30 metros de largura e 50 metros de comprimento.

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 05 metros de cada poste de meta. Essas linhas avançarão 08 metros pelo campo adentro e serão unidas, em suas extremidades, por uma linha transversal paralela à linha de fundo e com 15 metros 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 08 metros 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 05 metros 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.
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.

05 - 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 0,50cm, tendo de 05 metros a 10 metros de distância entre elas.

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

O campo de jogo deve ter bancos de reservas para as duas equipes, 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 5m da mesa do representante.

- Na impossibilidade de cumprir esta determinação, os bancos de reservas deverão ser colocados a 01 metro da linha de fundo, e a 05 metros da trave, onde inicia a linha lateral da área.

- Atletas em fase de aquecimento deverão postar-se atrás do banco de reservas e com coletes de cores diferentes

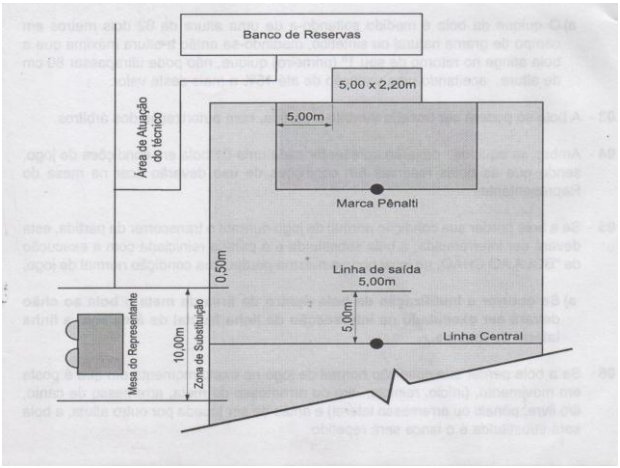
07 - Área de Atuação do Técnico:

Localizada em frente aos bancos de reservas, deve estar a uma distância mínima de 01 metro da linha lateral, prolongando-se de um lado até a linha de saída, e a 05 metros 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, 05 metros distante da trave, e a linha lateral até o limite da marca da área conforme desenho abaixo. .

.



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 Sub 09	63 a 64 cm	270 a 320 gramas	06 a 08 libras
Sub 11 Sub 13 ***Feminino Sub 15***	68 a 69 cm	320 a 350 gramas	06 a 08 libras
Sub 15 Sub 17 Sub 20 Principal Veterano / Máster ***Feminino Principal***	68 a 69 cm	420 a 450 gramas	08 a 10 libras

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 marcações e desenhos legíveis), que deverá ficar na mesa do representante.

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.

REGRA 03
NÚMERO DE ATLETAS

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

02 - Não é permitido o início da partida sem que as equipes tenham, no mínimo, 07 atletas no campo de jogo.

03 - Quando uma equipe, ou ambas, ficarem reduzida a 03 atletas, seja por qualquer motivo, a partida deverá ser encerrada imediatamente.

04 - Na súmula de jogo deve ser registrado o máximo de 20 atletas por equipe, podendo ser completada até o final da partida, inclusive na prorrogação**.**
**Esse item pode ser modificado de acordo com o regulamento de cada competição.

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

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 uns dos árbitros, podendo ser substituído imediatamente, e o atleta em questão estará apto a retornar ao campo de jogo após a partida ser reiniciada e necessitando autorização de um dos árbitros, exceto o goleiro poderá continuar no jogo, sem a obrigatoriedade de ser substituído.

09 - Em caso de sangramento ou lesão grave o atleta deve deixar o campo de jogo, podendo ser substituído imediatamente. E para retornar ao campo de jogo é necessária a autorização de um dos árbitros após o mesmo verificar se o sangramento foi estancado.

10 - Os capitães de ambas as equipes devem obrigatoriamente assinar a sumula do jogo, o que atesta todos os dados descritos na mesma, tais como atletas e membros da comissão técnica relacionados, placar final, infrações e cartões disciplinares estão corretos.

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

- Técnico ou Treinador
- Auxiliar Técnico
- Fisioterapeuta / Médico

REGRA 04

UNIFORME DOS ATLETAS / COMISSÃO TÉCNICA

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

a) É OBRIGATORIO 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 cumpridas, desde que sejam idênticas.

03 - O goleiro deve usar uniforme de cor diferente dos demais atletas, sendo 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, numeração na frente da camisa é opcional. A cor dos números deve ser diferente em relação à da camisa e estes devem ter de 0,20 a 0,30 cm de altura.

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

06 - O capitão deve ser identificado com uma tarja fixada em um dos braços de cor diferente do seu uniforme e se substituído, não precisando passar a tarja para outro atleta.

07- O atleta pode jogar de óculos apropriado para o esporte, porém a responsabilidade é do mesmo por qualquer acidente que aconteça, e o fato deve constar em súmula.

08 - Caso a equipe não tenha goleiro reserva, a mesma deverá apresentar uma camisa de cor diferente de ambas as equipes e a mesma numeração já escrita em sumula do atleta que for designado a fazer a função.

09 - O uso de camisa e bermuda térmica está condicionado a sua cor ser idêntica à cor predominante do calção ou da camisa, ou no caso de toda equipe se utilizar desta peça na mesma cor, esta deverá ser uniformizada, não importando quantos atletas utilizem na mesma equipe. Não é permitido que atletas da mesma equipe utilizem camisa ou bermuda térmica de cores diferentes, nesse caso é solicitado que o material térmico de todos que estiverem usando seja de cores idênticas.

10 - Os atletas não poderão usar ataduras por fora das meias, esparadrapo e fitas para segurar as caneleiras são permitidos desde que não descaracterize uniforme.

11 - 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 não devem ser iguais ao

da equipe adversária. Caso a equipe não tenha coletes os atletas deverão permanecer sentados durante toda a partida.

UNIFORME DA COMISSÃO TÉCNICA

01 - Os componentes da comissão técnica para permanecerem no banco de reservas, devem estar vestidos com calça ou agasalho, camisa com mangas, meias, sapato, tênis ou chuteira apropriados. Quando da utilização de bermuda, esta deverá ser representativa (LOGO) de sua equipe.

REGRA 05

TEMPO DE JOGO E CATEGORIAS

01 - O Futebol 7 compreenderá as seguintes categorias, masculinas e femininas e seus tempos de jogo, 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**	**15 X 15**
Sub15	**14/15 anos**	**20 X 20**
Sub 17	**16/17 anos**	**20 X 20**
Principal/Feminino	**Acima de 18 anos (16 anos com autorização)**	**20 X 20**
Sub 20	**18/19/20 anos**	**25 X 25**
Principal	**Acima de 18 anos (16 anos com autorização)**	**25 X 25**
Veterano	**De 35 a 40 anos**	**25 X 25**
Máster	**Acima de 40 anos**	**25 X 25**

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

03 - Para as categorias Sub 07, Principal, Veterano e Máster a idade deverá ser completada antes da inscrição do atleta na competição.

04 - Cabe somente aos árbitros marcarem o tempo do jogo.

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 ou treinador deve pedir a um dos árbitros ou representante.

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 dentro de sua área de meta, sendo permitida somente a entrada em campo do técnico e mais um membro de comissão técnica.

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

> **Obs:** Quando do acréscimo 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, o capitão deverá ser informado por um dos árbitros.

10 - O tempo de jogo, em qualquer dos períodos, deve ser prorrogado para a execução de uma penalidade máxima ou cobrança de shoot out.

11 - O tempo da prorrogação para efeito de desempate, não poderá ser maior do que 10 minutos em todas as categorias, sendo dividido em 02 períodos de 05**X**05 minutos sem intervalo, apenas com mudança de lado das equipes, continuando valendo as somatórias de infrações individuais e coletivas, além de todos os cartões disciplinares.

12 - Caso o pedido de tempo técnico não seja utilizado no segundo período, poderá ser solicitado na prorrogação, se houver.

13 - Em ocasiões excepcionais, poderão ser colocados placares públicos, porém quem determina o tempo de jogo é o cronômetro do árbitro.

ADENDOS:

1 - Determinadas partidas poderão ser realizadas com tempo diferenciado, a pedido da transmissora de TV, podendo ser paralisado por 02 minutos, aos 12 de cada período, mas sem solicitação de tempo pelas equipes durante sua realização.

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

REGRA 06
INÍCIO 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.

Obs: Caso haja prorrogação da partida, devido a regulamento da competição, será realizado novo sorteio conforme descrição acima.

02 - A partida terá inicio, após autorização do árbitro, quando um atleta movimentará a bola, que deve estar imóvel no centro do campo, em qualquer direção (para o campo adversário ou para seu próprio campo).

a) Todos os atletas devem estar em seu campo de defesa, sendo que os do quadro adversário àquele com posse de bola devem estar a cinco metros da linha da bola ou atrás.

b) Depois de consignado um gol, a partida será reiniciada da mesma forma por um atleta da equipe que o sofreu.

c) Após o intervalo as equipes trocam de lado e o reinicio será efetuado pela equipe contrária àquela que saiu no primeiro período.

d) Caso não ocorra a inversão, quando da descoberta, a partida deve ser interrompida somente na consignação de gol ou de lateral.

- No caso de consignação de gol, as equipes trocam de lado, e reinicia a partida com a saída de bola, pela equipe que o sofreu.
- No caso de arremesso lateral, as equipes trocam de lado, e reinicia a partida na linha central, pela equipe que estava de posse de bola em arremesso lateral.
- E tudo que ocorreu, até então, terá validade.

e) Caso não ocorra a troca de lado dos atletas postados nos bancos de reservas, a partida não deve ser interrompida para a regularização.

03 - Quando das bolas de inicio e reinicio de jogo, o atleta deve colocar a bola em jogo, no máximo, em cinco segundos, caso contrário será punido com perda da posse de bola.

a) Após a marcação de um gol, o atleta deve colocar a bola em jogo, no máximo, em cinco segundos, caso contrário será punido com a perda da posse de bola, que será cobrado um arremesso lateral para a equipe adversária na direção do meio do campo.

REGRA 07

CONDIÇÕES DE JOGO E FORA DE JOGO

01 - A bola está fora de jogo quando:

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

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

a) Se bater nas traves;
b) Se bater no árbitro, este postado dentro do campo de jogo;
c) Enquanto se espera uma decisão do árbitro 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.

a) 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.

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

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

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

e) 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 e os árbitros, não serão considerados como elemento estranho.

a) 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.

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

c) 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, estes postados no banco de reservas, entrarem 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 a ser cobrado no local onde ocorreu (mesmo que essa falta seja a sexta coletiva da equipe **NÃO** será concedido shoot out), se dentro da área de meta o tiro será executado na intersecção da linha frontal e lateral da mesma. Exceto nas cobranças de penalidade máxima ou shoot out, que deverão ser executados novamente.

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 do quadro atacante.

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

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

c) Esta regra define o único meio pelo qual uma partida pode ser considerada ganha ou empatada. Não existem variações para o caso.

d) 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.

Obs: Quando isto ocorrer deve ser concedido arremesso de canto em favor da equipe adversária.

e) Nenhum gol pode ser validado diretamente de início e reinício de jogo ou após a marcação de um tento, e de tiro de meta, ainda que a bola toque no solo fora da área de meta.

Obs: Quando isto ocorrer a partida deve ser reiniciada com tiro ou arremesso de meta em favor do adversário.

f) O goleiro após 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 valido.

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:

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

k) Chutar com a sola dos pés tendo adversário próximo à jogada e atingi-lo. Solada.
l) Levantar os pés na altura do busto, cabeça ou costas de adversário próximo e atingi-lo.

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 que:

a) Incorporar-se ou reincorporar-se à sua equipe depois de reiniciada a partida sem se apresentar ao árbitro ou dele receber ordem para tanto.
b) Infringir persistentemente as regras do jogo.
c) For culpado de conduta indisciplinar.
d) Demonstrar por palavras ou atos divergências das decisões do árbitro.
e) Usar de táticas antidesportivas.
f) Trocar seu número de camisa sem avisar ao representante ou ao árbitro.
g) Discutir com o público, oficiais, companheiros ou adversários.
h) Entrar no campo para ministrar instruções.
i) Tirar a camisa por completo em qualquer momento da partida.
j) Fazer uso de álcool ou tabaco no campo de jogo.
k) Retardar propositadamente o reinício do jogo ao se afastar ou deixar a bola passar, quando de uma interrupção da partida.

PENALIDADES:
COM A BOLA FORA DE JOGO: Se o árbitro paralisar a partida, obrigatoriamente aplicará o cartão disciplinar e será considerada como infração técnica.

- Anota-se em súmula infração individual e coletiva.
- Tiro livre direto em favor a equipe adversária no local onde se encontrava o infrator no momento da paralisação (mesmo que essa falta seja a sexta coletiva da equipe **NÃO** será concedido shoot out).
- 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 efetuado no local onde a bola se encontrava, se dentro de sua própria área de meta, esta será realizada na intersecção das linhas frontal e lateral da mesma.

- **COM A BOLA FORA DE JOGO**: O árbitro dará a advertência que julgar necessária.
- Anota-se em súmula infração individual e coletiva até a 5ª infração, caso a advertência for um cartão disciplinar.
- Reinicia o jogo no local onde a bola encontrava-se.

02 - 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 coletiva, quando dos atletas somam apenas como individual, além de passíveis de punições maiores.

PENALIDADE: Se a partida for paralisada, 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:

a) **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.

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

1) Segurar o atleta adversário quer pela camisa, quer por qualquer parte do corpo, acintosamente, com objetivo de interromper a jogada;
2) 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.

3) Praticar falta por trás no adversário;
4) 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;
5) Impedir, tentar impedir ou dificultar a cobrança de um tiro livre ou arremesso contra sua equipe**;**
6) Sendo goleiro, intervir fora de sua área de meta com as mãos.

Obs: Caso seja uma situação clara de gol o goleiro deverá receber o cartão

vermelho.

7) O atleta que ao comemorar um gol, retirar a camisa parcialmente ou completamente ou ainda, fazer gestos provocantes aos adversários ou torcedores.

b) CARTÃO VERMELHO - O atleta é expulso e deverá deixar o campo pela zona de substituição, não poderá permanecer no banco de reservas, sendo substituído por outro atleta após 02 minutos cronometrados. Seu substituto somente poderá entrar no campo com a bola fora de jogo, com a posse de bola de sua equipe e após receber autorização do árbitro.

Quando expulsos 01 atleta (ou mais) de cada equipe simultaneamente na mesma infração, ambas as equipes poderão ser completadas na primeira bola fora de jogo após os 02 minutos cronometrados após receberem a autorização do árbitro.

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

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

05 – Quando o atleta for advertido com o cartão vermelho, quando se dirige para a zona de substituição logo após ser advertido com o cartão amarelo, temos duas situações:

- a) Se o atleta ainda não realizou a substituição e estiver no campo de jogo, mesmo que a partida ainda não for reiniciada, a equipe do infrator deverá ficar com 01 atleta a menos e cumprir a punição do cartão vermelho.

- b) Se o atleta já realizou a substituição e o atleta está no caminho entre a zona de substituição e banco de reservas já fora do campo, mesmo que a partida ainda for reiniciada, a equipe do infrator não deverá ficar com um atleta a menos, pois o atleta expulso já se encontrava como suplente no momento da expulsão.

06 - Os cartões disciplinares aplicados no intervalo da partida **não** acumulam infrações coletivas para a segunda etapa.

07 - O atleta reincidente da mesma infração passível de cartão disciplinar, quando já advertido anteriormente, deve ser expulso do campo de jogo.

08 – O árbitro poderá mostrar cartão vermelho a qualquer atleta e membro da comissão técnica registrado na súmula da partida mesmo após o apto final.

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

10 - Quando da aplicação de outros cartões provenientes da mesma infração, deverá observar este procedimento:

- Para o mesmo atleta, somente anota o cartão na súmula.
- Para os demais membros da equipe, anota os cartões acumulando individual e coletiva até a 5º infração.

11 - Os atletas que cometerem 05 infrações individuais serão desqualificados, devendo deixar o campo pela zona de substituição, podendo ser substituído imediatamente.

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

a) A equipe beneficiada sairá com a bola na linha de saída do campo da equipe infratora e todos os demais atletas deveram estar atrás da linha de saída do campo contrario à cobrança, com exceção do goleiro da equipe infratora que deverá estar com parte dos seus pés em cima da linha de gol.

b) Após a autorização do arbitro para a cobrança, a bola estará em jogo mesmo que não seja tocada pelo cobrador e permaneça imóvel. Sendo que qualquer atleta poderá fazer o domínio dessa após a autorização do árbitro.

c) Caso o goleiro da equipe infratora seja advertido com cartão disciplinar na execução do shoot out, este deverá cumprir as determinações da regra.

Obs: Caso um ou mais atletas que não estejam participando do Shoot Out, invada o espaço de 10m anterior à linha de saída do cobrador antes da autorização do árbitro, o árbitro retardara a cobrança e punira o infrator conforme julgar necessário, somente depois de restabelecido posicionamento autorizara sua cobrança.

13 - Caso haja prorrogação em uma partida, o numero de infrações coletivas e individuais do 2º período não serão zeradas.

► **INFRAÇÕES PESSOAIS:**

01 - Estará cometendo infração pessoal o atleta que:

a) Tocar na bola sem estar devidamente uniformizado.
b) Usar expressão verbal e/ou gestual para iludir o adversário.
c) Sendo o goleiro, após a defesa, soltar a bola e tocá-la novamente sem que tenha sido tocada por qualquer outro atleta.
d) Sendo o goleiro, postado fora de sua área de meta, receber a bola de seus companheiros, a conduzir para dentro de sua área e pegá-la com as mãos.
e) Sendo o goleiro, com domínio da bola, conduzi-la para fora de sua área, retornar e pegá-la com as mãos.
f) 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.
g) 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.
h) Obstruir intencionalmente o goleiro sem posse ou domínio da bola ou interpor-se de modo a obstruir as pretensões deste em relação a cobrança de infração.

PENALIDADE: Tiro livre em favor do adversário no local da infração, exceto se o lance ocorrer 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.

i) Lançar a bola na área de meta adversária, quando do tiro ou arremesso de meta, sem que toque antes no solo ou em qualquer outro atleta.

PENALIDADE: Reversão com reposição do goleiro adversário com as mãos.

j) Sendo o goleiro, permanecer com a posse definitiva (sendo obrigatório a contagem de 05 segundos para reposição da bola) da bola dentro de sua área de meta por mais de 05 segundos.

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

k) Sendo 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.

l) Sendo o goleiro com a bola em jogo, recebe-la com as mãos de seus companheiros 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 executado na intersecção das linhas frontal e lateral da área.

- 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.

m) Realizar substituição de forma contrária ao procedimento.

- Toda substituição deve ser efetuada dentro da zona de substituição.
- O substituído deve sair primeiro e pegar o colete na mão do atleta que será seu substituto. O colete não poderá ser lançado, arremessado ou atirado para o companheiro, caso isso aconteça o jogador infrator deverá ser punido com cartão amarelo.

PENALIDADE: A partida só deverá ser paralisada para refazer a substituição caso a equipe do infrator obtenha vantagem no lance sendo este obrigatoriamente punido com o cartão disciplinar e reiniciada com tiro livre em favor do adversário no local onde o infrator obteve a vantagem. Se dentro da área do infrator, na intersecção da linha frontal e lateral desta (mesmo que essa falta seja a sexta coletiva da equipe **NÃO** será concedido shoot out).

n) Todo atleta encarregado de colocar a bola em jogo, no inicio e reinicio de jogo ou após consignar um gol, de lateral, de arremesso de canto, de tiro ou arremesso de meta e de tiro livre, que demorar mais de 5 segundos, será punido com a perda da pose de bola, e reiniciada com arremesso lateral para equipe adversária.

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

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 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 - 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.

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

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.

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 será valido.

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 é cometida dentro da área de meta do infrator, sem prejuízo de quaisquer outras disposições das demais regras oficiais, deve ser concedida uma penalidade máxima em favor do adversário, a qual deve ser executada na marca correspondente.

a) 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.

b) O atleta executor deve ser claramente identificado antes da cobrança.

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

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

e) 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 valido.

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

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

h) 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. Caso o atleta toque na bola, será concedido a equipe adversária um tiro livre direto de onde o atleta tocou na bola, e deverá ser anotada uma falta pessoal para o infrator.

i) O pênalti é considerado como um tiro livre.

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.

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

b) 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.

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

d) 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.

e) Caso não haja participação do goleiro, o reinicio deve ser com tiro ou arremesso de meta em favor do adversário.

f) 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.

g) Caso o goleiro jogue a bola intencionalmente dentro de sua própria meta o gol deve ser valido.

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.

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.

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, à equipe adversária.

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 pelo goleiro, com as mãos ou com os pés, ambos de qualquer ponto de sua área de meta, sendo que a bola entra em jogo tão logo ultrapasse as linhas da área de meta.

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

b) É válido o arremesso de meta, mesmo quando o goleiro colocar as mãos para fora da área, considerando a posição de seus pés que podem estar parcialmente sobre a linha. Neste caso a bola entra em jogo tão logo saia de suas mãos.

03 - Quando do tiro ou arremesso de meta os atletas adversários devem estar, fora da área de meta e, no mínimo, a 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.

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, à equipe adversária.

a) O executor, no momento do arremesso, deve 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 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.

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

d) 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, deve ser concedido arremesso de canto ao adversário.

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

f) 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.

03 - Os atletas adversários do executor do arremesso não podem se aproximar a menos de 05 metros da bola, até que esta esteja em jogo.
04 - Havendo qualquer outra infração, o arremesso deve ser repetido.

REGRA 15

ÁRBITRO / OFICIAIS DE ARBITRAGEM

VANTAGEM

Este é o item mais importante das Regras Oficiais, o qual o árbitro tem a obrigação de fazer cumprir, dando oportunidade para que nunca seja beneficiado o infrator. Entretanto, uma vez não aproveitada a vantagem, a infração não deve ser assinalada, mas o infrator deve ser advertido na primeira paralisação.

UNIFORME DOS OFICIAIS DE ARBITRAGEM

01 – O uniforme dos árbitros consiste de: camisa de meia manga ou manga comprida oficializada pela Confederação de Futebol 7 do Brasil, 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 comprida oficializada pela Confederação de Futebol 7 do Brasil, bermuda ou calça escura, meias de cano longo e tênis ou chuteira apropriados de cor preta.

04 – Os oficiais de arbitragem devem usar distintivo da entidade a que estiverem vinculados. É recomendado o uso dos distintivos da entidade máxima nacional ou internacional.

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.

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 temporariamente suspenso.

03 – Anotar todas as ocorrências da partida em seu relatório e fazer a entrega do mesmo a quem de direito, no prazo estabelecido, após a realização do jogo.

04 – Interromper o jogo em virtude de qualquer infração das regras. Suspender a partida por motivo de más condições atmosféricas, interferência de espectadores ou de qualquer outra causa que imponha tal medida, sempre que seu critério assim julgar conveniente. O tempo para reiniciar a partida, devido a intempéries ou outras paralisações, será de 30 minutos no máximo, neste caso, 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 antidesportiva antes, durante e depois da partida.

08 – Marcar o tempo de jogo e autorizar o reinicio 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 05 metros em passos, pois somente ao árbitro cabe autoridade para estabelecer a distância regulamentar.

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

12 – Inspecionar 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.
Pode eventualmente, trocar a diagonal ou o lado, desde que com bola fora de jogo e um dos oficiais esteja sempre próximo ao representante.
No pedido de tempo e final de partida, deve se postar no centro do campo.

16 – Um dos Oficiais será chefe de equipe, designado no ato da escalação, ao qual cabe a responsabilidade determinada pelo Departamento de Oficiais.

DEVERES DOS REPRESENTANTES

01 – Manter 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, 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 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 e substituições.

11 – Conduzir, preencher sem rasuras, zelar e devolver a súmula de jogo.

REGRA 16

DESEMPATE

DECISÃO POR PENALIDADE MÁXIMA

01 - A disputa de penalidades máximas deve ser 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 ao final de uma série.

02 - Qualquer atleta registrado em súmula poderá participar das penalidades, havendo obrigatoriedade da alternância dos cobradores sendo que qualquer atleta poderá defender as cobranças sem a obrigatoriedade de alternância.

03 - O atleta cumprindo punição por cartão disciplinar não poderá participar das penalidades, nem mesmo permanecer no campo de jogo durante as cobranças. Antes do inicio das cobranças as equipes devem ser igualadas em número de atletas.

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.

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

a) Sendo o Executor, será desqualificado, e sua equipe perderá a cobrança.
b) Sendo o Goleiro, será desqualificado e repetira a cobrança em caso de defesa.

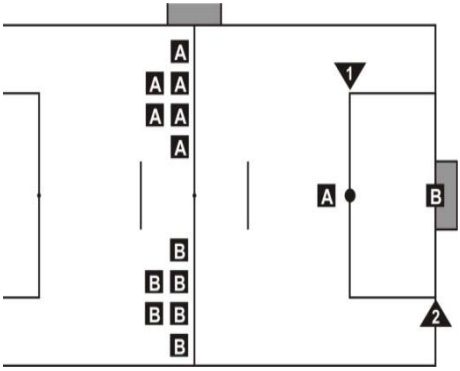
07 - Prevalecerão para quaisquer irregularidades os dispostos da regra 11.

Procedimentos:

a) 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, enquanto ao segundo árbitro **(2)** cabe fiscalizar a ação do goleiro e a meta, posicionado na linha de fundo e na diagonal do primeiro.

b) 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.

c) Se for da equipe defensora, e o tiro não resultar em gol, será cobrado novamente.



DECISÃO POR SHOOT OUT

01 - As cobranças devem ser, 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 da alternância dos cobradores sendo que qualquer atleta poderá defender as cobranças sem a obrigatoriedade de alternância.

03 - O atleta cumprindo punição por cartão disciplinar não poderá participar das cobranças, e nem permanecer no campo de jogo. Antes do inicio das cobranças as equipes devem ser igualadas em número de atletas.

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 se postar sobre a linha de fundo, entre os postes de meta.

06 - Após autorização, o executor terá 05 segundos 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 excluído da disputa, e substituído e sua equipe punida com uma cobrança de penalidade máxima.

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

11 - Os Atletas participantes da cobrança do Shoot Out que não estiver devidamente uniformizado conforme Regra 04, quando tocar na bola:

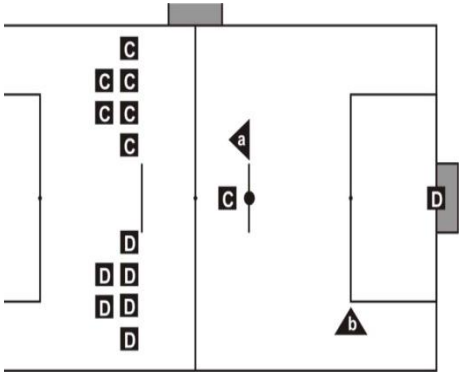
c) Sendo o Executor, será desqualificado, e sua equipe perderá a cobrança.
d) Sendo o Goleiro, será desqualificado e repetira a cobrança.

Procedimentos:

a) 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.

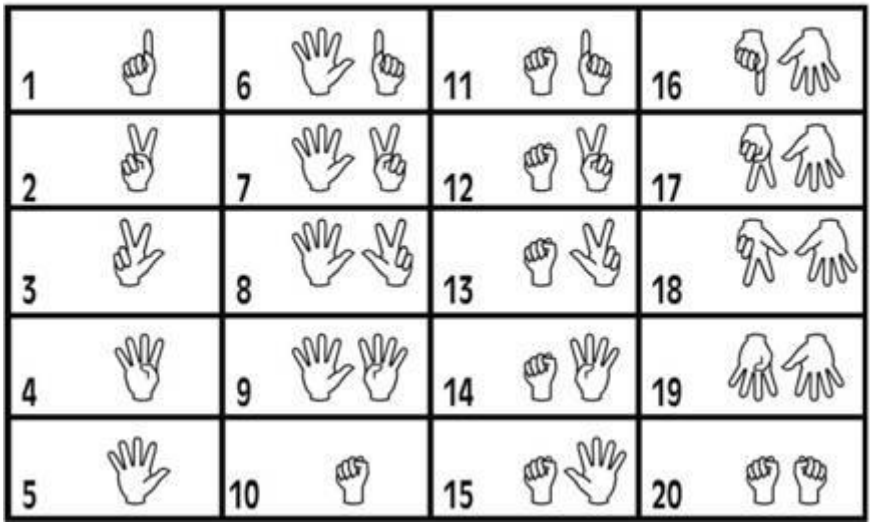
b) Se houver invasão dos atletas e membros da comissão técnica, não participantes da cobrança da equipe atacante, antes do árbitro encerrar o tempo, e o shout out resultar em gol, será cobrado novamente.

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



ANEXO I - CÓDIGO DE SINAIS





ANEXO II - MANUAL DE PADRONIZAÇÃO E PROCEDIMENTOS DE OFICIAIS

1. No ato de sua escalação, verifique data, local e horário da partida. Não conhecendo o local, informe-se sobre o melhor itinerário**.**

2. Chegue ao local da partida **45 minutos** antes do horário da tabela, familiarize-se com o ambiente, apresente-se ao responsável do complexo, providencie estacionamento e vestiário.

3. Ambos os árbitros tem os mesmos poderes, porém, se houver discordância quanto às marcações prevalecerá sempre a decisão do chefe de equipe.

4. Procure saber a cor do uniforme das equipes para evitar atrasos caso sua camisa seja de cor idêntica.

5. Inspecione o campo de jogo 15 minutos antes do início da partida:
- Verifique as marcações do campo, os postes das metas e os bancos de reservas.
- Examine as redes e verifique se estão firmes e se as aberturas não permitem a passagem da bola.
- Certifique-se de que haja mesa e cadeira em local adequado ao representante e delegado.

6. O delegado da partida, devidamente autorizado, pode utilizar a cadeira ao lado do representante.

7. Antes de iniciar a partida, examine as bolas e verifique se estão em condições de jogo.
- Escolhida a bola do jogo, as demais deverão ficar junto à mesa do representante, ou fora do campo.
- Somente pode ser utilizada a bola oficial da entidade sob cuja jurisdição estiver sendo realizada a partida.
- Esta recomendação serve, inclusive, para o aquecimento no campo de jogo.

8. Observe quais atletas serão os goleiros. Não permita que outro atleta tenha os privilégios destes.

9. Nunca inicie uma partida com menos de 07 atletas e nem a prossiga se uma ou ambas ficarem reduzidas a 03 atletas, seja por qualquer motivo.

10. Quando do WO, não fazer a simbólica saída de bola, basta comunicar ao capitão da equipe presente.

Procedimento do W.O

- Avisar o capitão da equipe presente apenas que a equipe não compareceu, ou não tenha atletas suficientes para iniciar a partida, se for o caso.
- Relatar a equipe presente em súmula.
- Não colocar o W.O na súmula.
- Relatar na súmula que a equipe não compareceu no horário previsto para a realização da partida, se for o caso
- Enviar relatório detalhado a entidade organizadora da competição

11. Examine os calçados dos atletas antes de iniciar a partida, durante ou no intervalo desta.

- Sempre que achar necessário, ou se tiver motivo, examine qualquer outra parte do equipamento.
- Não permitir que os atletas usem ataduras por fora dos meiões e nem esparadrapo de cor diferente, para segurar as caneleiras.
- Havendo irregularidades, exija imediatamente o cumprimento das determinações.
- Não sendo obedecido, ordene que deixe o campo até a sua regularização.

12. Da mesma forma e atitude, verifique se os atletas estão usando peças que possam causar danos a si ou aos demais, tais como anéis, pulseiras, brincos, piercings ou qualquer tipo de gesso ou atadura com talas de metal, plástico ou madeira.

13. Exija que todas as pessoas intervenientes da partida, atletas e comissão técnica, sejam registradas em súmula, pois só assim terão condições de participação.

14. Solicite ao representante anotar a equipe que iniciou o primeiro período, evitando confusão na etapa complementar.

15. Exija que todos os atletas estejam em seu campo de defesa quando da saída de bola, obedecendo à distância regulamentar, permitindo a invasão somente quando o atleta encarregado do pontapé inicial tocar na bola.

16. Use sempre relógio com cronômetro para marcar os períodos da partida e o descanso dos atletas.

17. Nunca se abale com reclamações dos atletas, dos membros da comissão técnica ou torcida, continue atuando com serenidade.

18. Quando determinar uma marcação, não modifique esta decisão.

19. A contagem dos 05 segundos deve ser feita com as mãos acima da cabeça, de forma clara e visível.

20. Lembre-se que o objetivo do jogo é a marcação de gol, portanto, estude bem a regra que o determina, pois uma partida pode ser decidida através de um gol acidental. O gol só é valido quando ultrapassar inteiramente a linha.

21. Observe o dispositivo das regras, que não é puramente punir, mas impedir o retardamento indevido da partida na obtenção de vantagens desleais, as quais devem ser coibidas.

22. Após a 5ª infração coletiva, por período, a equipe infratora sofrerá um Shoot Out a cada infração técnica cometida, seja qual for a posição da bola neste momento, desde que esteja em jogo e não for cometida dentro da área da equipe defensora.

23. Lembre-se que todas as infrações técnicas cometidas dentro da área de meta do infrator originam penalidade máxima, portanto, é de capital importância assinalar tais infrações.

24. A não comunicação das infrações não impede suas punições.

- O representante não informa da 5ª coletiva, mas deve ser cobrado o Shoot Out.
- O representante não informa da 4ª individual, mas o atleta deve deixar o campo de jogo.

25. Antes de autorizar a cobrança de uma penalidade máxima, observe o que determina a regra:

- Verifique se a bola se encontra na posição correta.
- Verifique o posicionamento do goleiro e dos demais atletas não envolvidos na cobrança.
- Caso a bola bata na trave, o executor não poderá tocá-la novamente antes de ter sido tocada por outro atleta.
- O atleta cobrador deverá ser identificado.
- O atleta cobrador terá 05 segundos para efetuar a cobrança.

26. Não permita a participação de atleta sangrando, observe o que determina a regra:

- Ordene sua saída do campo de jogo e permita sua substituição imediatamente.
- O retorno deste atleta somente deve ocorrer após os devidos atendimentos e com sua autorização.

27. Em caso de atendimento a qualquer atleta dentro do campo, observe as novas determinações:
- Providencie sua remoção, permita sua substituição imediata e prossiga com a partida. O retorno deste atleta somente deve ocorrer quando da próxima posse de bola da sua equipe.
- Se for o goleiro não é necessário sua substituição.

28. Exija dos treinadores o cumprimento de suas recomendações, pois sua desobediência acarreta punições disciplinares.

29. O treinador tem uma área técnica, onde pode transmitir instruções a sua equipe durante a partida.
- Caso não haja esta marcação, pode 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 na frente dos bancos na linha de fundo podendo se movimentar pela linha lateral até linha frontal da área de meta.

30. Não permita que o treinador se aproxime da zona de substituição para, ministrar instruções.

31. Observe o que determina as Regras Oficiais quanto à prorrogação:
- Sua duração é de 10 minutos totais (05 x 05).
- Não há intervalo, apenas a troca de lado das equipes.
- É continuidade da partida, portanto, vale a soma de infrações individuais (total) e coletivas (2º período) e os cartões.

32. Estude as aplicações dos cartões disciplinares durante a partida, pois os mesmos acarretarão sempre uma infração individual e coletiva até a 5º.

33. Aguarde o atleta punido com cartão amarelo ou vermelho deixar completamente o campo antes de reiniciar a partida.

34. O tempo para reiniciar a partida, devido a intempéries ou outras paralisações, será de 30 minutos, no máximo.

35. Quando das ocorrências em uma partida, a equipe de arbitragem deve apresentar um único relatório assinado por todos, até as 18h00 do primeiro

dia útil após a partida e em jogos nacionais e internacionais imediatamente após o jogo.

ANEXO III - NORMAS DE CONDUTA PARA OFICIAIS DE ARBITRAGEM

01. Comparecer ao local da partida **01 hora** antes do jogo, para os jogos da Confederação de Futebol 7 do Brasil.

02. Comparecer ao local da partida **45 minutos** antes do horário do jogo, Federações e Ligas.

03. Comparecer devidamente trajado, uniforme pré-determinado, limpo e barbeado.

04. No vestiário planificar o jogo com o outro Oficial e representante.

05. Ter em seu uniforme (mala) no mínimo 03 cores diferentes de camisas.

06. Em jogos Oficiais usar o Distintivo da Confederação de Futebol 7 do Brasil.

07. Manter-se em forma física adequada às suas funções, em jogos oficiais não poderão estar com aparência acima do peso permitido.

08. Estar dentro do campo de jogo **15 minutos** antes do horário de tabela.

09. Verificar o estado geral do campo de jogo e se necessário fazer relatório para a entidade oficial, linhas demarcatórias, postes e redes de meta, banco de reservas, mesa do representante, condições da bola, objetos perigosos (garrafas, latas, pedaços de madeira e ferro etc..).

10. Conferir os documentos de todos os envolvidos na partida.
a) Verificar antes de inserir na súmula do jogo se os atletas ou membros da comissão técnica estão inscritos na Ficha de Inscrição Coletiva da Equipe.
b) Conferir as fotos e nome dos atletas, certificando-se que todos estão relacionados, e solicitar ao capitão das equipes para assinar a súmula.
c) Verificar se as equipes possuem tarja de capitão.
d) Verificar para que sempre haja dentro do campo, um capitão identificado com tarja de cor diferente da camisa.

11. Verificar os uniformes dos atletas: numeração das camisas, calção térmico, exigir conforme a regra, camisa reserva de goleiro diferente sua numeração e cor das 02 equipes, calçados (chuteira Society ou tênis) chuteira de cravo não pode,

Objetos que possam causar danos aos atletas (anéis, pulseiras, brincos, gessos; piercings, calça de goleiro com zíper etc.).

12. Não permitir entrada no campo de jogo elementos ou pessoas estranhas que não estiverem envolvidos no jogo.

13. Não permitir a presença de pessoas estranhas dentro do campo sem sua autorização.

14. Fazer sempre cumprir as regras oficiais.

15. Tratar sempre atletas, membros da comissão técnica com respeito e educação.

16. Nunca responder às provocações de atletas, membros da comissão técnica ou torcida.

17. Ter atenção nas substituições e ao comportamento dos atletas postados no banco de reservas.

18. Usar, obrigatoriamente, cronômetro para marcar o tempo de jogo (os 02 árbitros).

19. Em caso de divergência com outros oficiais, procurar resolver no vestiário, caso tenham que definir algum lace de discórdia a palavra final é do chefe de equipe.

20. Procurar sempre antes do jogo, planificar a mecânica de arbitragem a ser aplicada e obedecê-la, porém para o bom andamento do jogo poderão sim usar de habilidade diferenciada para sempre o bom andamento do jogo.

21. Ao final da partida conferir e assinar a súmula de jogo, se não concordar com a mesma, fazer relatório para a entidade.

22. Emitir sempre relatório detalhado das ocorrências, quando houver usar o modelo de relatórios.

23. Entregar o relatório no prazo legal estipulado pela Confederação de Futebol 7 do Brasil.

24. Nunca fazer uso de tabaco e bebidas alcoólicas e nem permanecer em bares dos complexos após as partidas.

25. Nunca permanecer em rodas juntos com os torcedores e Atletas e dirigentes das equipes.

26. Comporta-se dignamente antes, durante e após as partidas, chegar e sair dos locais dos jogos sempre uniformizado adequadamente.

27. Não se omitir em caso de indisciplina, mesmo não estando na partida, ou seja, durante e após os jogos, lembramos que são passíveis de punição atletas ou membros da comissão técnica, mesmo que na arquibancada, corredores, pátios dos complexos e redondezas.

28. Não permitir o bate boca entre os membros da comissão técnica.

29. Observar sempre a prerrogativa da Lei da Vantagem.