

REGRAS OFICIAIS INTERNACIONAIS FUTEBOL 7 SOCIETY



Prof. Milton Mattani

Criador da Modalidade e das Regras Oficiais de Futebol 7 Society

EDIÇÃO 2024

Av. Prestes Maia, 241 - Sala 814 - São Paulo – SP - Brasil

Cep: 01031-902 - Cel: 55 11 9.9217-0530

www.fifo7s.com.br

DIRETORIA EXECUTIVA

- **PRESIDENTE:** Marcello Cordeiro Sangiovanni
- **VICE-PRESIDENTE:** Lauro Henrique Andrade



(in memoriam)

“O esporte dá oportunidade ao ser humano de sorrir e chorar, e quando a criatura humana ri e chora ao mesmo tempo, mostra o retrato fiel que justifica sua existência”

Prof. Milton Mattani (*in memoriam* 15/04/2021)

- Criador da Modalidade Futebol 7 Society
- Criador das Regras Oficiais Nacionais e Internacionais
- Criador da 1ª Bola e Chuteira da modalidade
- Implementou o 1º Campo de Grama Sintética da América Latina
- Fundador e 1º Presidente da Federação Paulista de Futebol 7 Society
- Fundador e 1º Presidente da Confederação Brasileira de Futebol 7 Society
- Fundador e 1º Presidente da Federação Internacional FIFOS
- Fundador da Escola Nacional de Arbitragem (ENOAF7).
- Fundador da Escola Nacional de Arbitragem (EBRA).
- Presidente de Honra da CBSS e da FIFOS

COMISSÃO DE ASSENTAMENTOS, AJUSTAMENTOS E ALTERAÇÕES

- **Lauro Henrique Andrade:** Presidente da Federação Paulista
Instrutor da FIFOS e CBSS
Diretor de Árbitros da FIFOS
- **Prof. Flávio Antonio Rabbath:** Diretor de Árbitros CBSS
Instrutor da FIFOS e CBSS
Árbitro Internacional FIFOS

COLABORADORES:

- **Marcello Cordeiro Sangiovanni:** Presidente da FIFOS – Federação Internacional de Football Soccer Society
- **Lucelena da Silva Lima:** Instrutora da CBSS e FIFOS

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS aos PRESIDENTES

- Confederação Brasileira de Soccer Society: Humberto Tadeu da Silva
- Federacion Paraguaya de Futbool 7: Julio Cesar Notário
- Federacion Argentina de Futbool: Gustavo Casado
- Federacion Uruguaya Futebol 7: Dario Quiles

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS aos ÁRBITROS Nacionais e Internacionais:

Nossos mais sinceros agradecimentos a todos os Oficiais de Arbitragem filiados ao nosso esporte.

O **ESTATUTO SOCIAL**, é parte integrante das normas que rege esta Entidade.

ÍNDICE

- Logo FIFOS e Diretoria Executiva Prof. Milton Mattani
- Comissão de Assentamentos, Ajustes e Alterações
- Índice
- Marcação do Campo de Jogo

Regra 01 - O Campo de Jogo

Regra 02 - A Bola

Regra 03 - Número de Atletas e Comissão Técnica

Regra 04 - Uniforme de Atletas e da Comissão Técnica

Regra 05 - Tempo de Jogo e Categorias

Regra 06 - Início do Jogo

Regra 07 - Condições de Jogo e Fora de Jogo

Regra 08 - Soma de Gols

Regra 09 - Infrações – Técnica/Disciplinar/Pessoal

Regra 10 - Tiro Livre

Regra 11 - Penalidade Máxima

Regra 12 - Arremesso Lateral

Regra 13 - Tiro e Arremesso de Meta

Regra 14 – Tiro e Arremesso de Canto

Regra 15 - Árbitro/ Oficiais de Arbitragem

Regra 16 - Desempate

Anexo I - Código de Sinais

Anexo II - Manual de Padronização e Procedimento de Oficiais

Anexo III - Normas de Conduta para Oficiais

Anexo IV - Modelos para Relatórios

Anexo V - Relatório de Árbitro

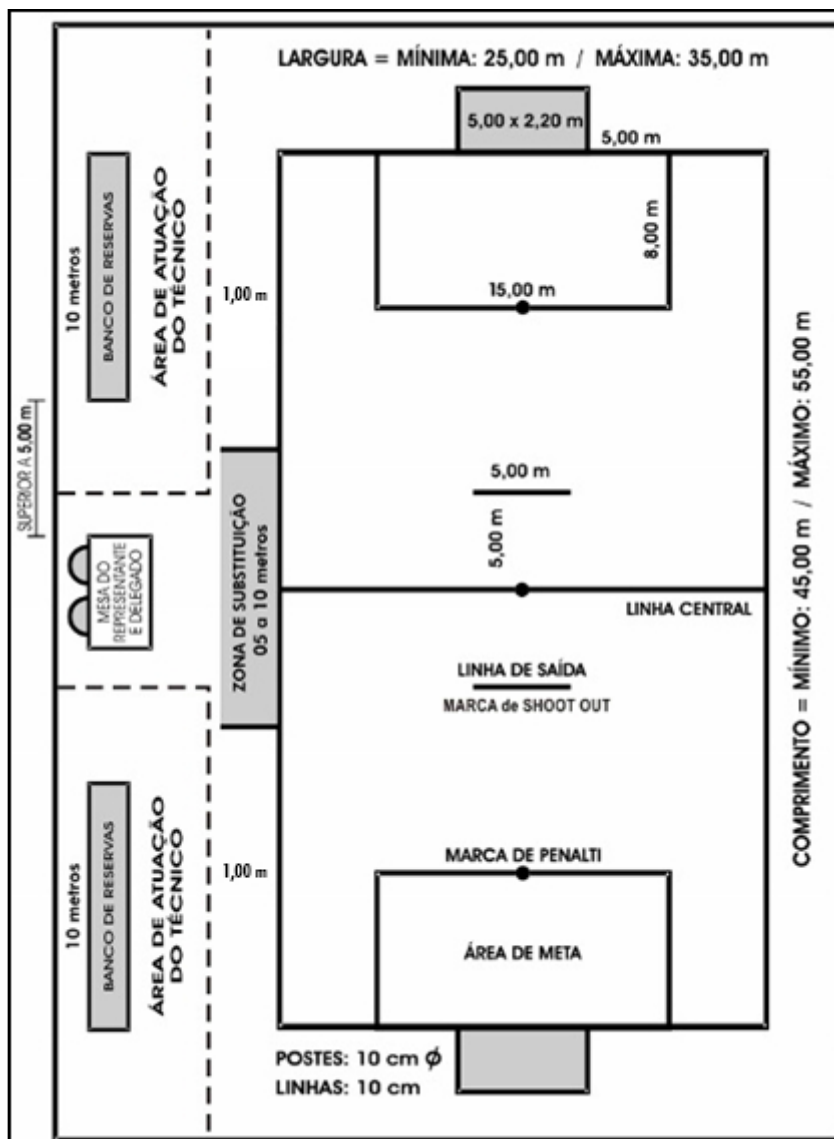
Anexo VI - Súmula Oficial

Perguntas e Respostas

Regras das Variações do Futebol Soccer Society



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

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 equidistantes em 5 m da linha central devem ser traçadas duas linhas de 5 metros, 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, porém recomendável 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.

Estas linhas avançarão 8 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 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 5 metros entre si medidos por dentro e ligados por uma barra horizontal cuja face interior ficará à 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 árbitro representante, junto à linha lateral, no meio do campo e demarcada por duas linhas paralelas de 50 cm, tendo de 5m a 10m de distância entre elas, divididas em partes iguais.

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

O campo de jogo deve ter bancos com no mínimo, 10 metros em cada lado do campo, destinados aos atletas reservas e componentes da comissão técnica, e uma mesa com duas cadeiras para as funções de árbitro representante e delegado de jogo.

Os bancos de reservas devem estar a uma distância superior a 5 metros da mesa do árbitro 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 aquecimento deverão postar-se atrás do banco de reservas e com coletes de cores diferentes

08 - 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 árbitro 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.
- Em qualquer local que o banco de reservas estiver postado, o técnico só poderá desempenhar suas funções em sua área de atuação.

09 - Recomendações:

1- 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.

2 – Determinadas partidas com altas temperaturas, poderão ter o tempo de hidratação, que será de 01 minuto por período e serão acrescidos em cada período.

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 e seu QUIQUE, em campo de grama sintética ou natural, sendo que, soltando-a de uma altura de 02 metros o retorno do primeiro quique não pode ultrapassar a 0,80cm.

categorias e Especificações da Bola

| CATEGORIAS | CIRCUNFERÊNCIA | PESO | PRESSÃO |
|--|----------------|------------------|----------------|
| Sub 07 Sub 09 Sub 11 Sub 13 <i>Feminino Sub 15</i> | 63 a 65 cm | 320 a 370 gramas | 06 a 08 libras |
| Sub 15 Sub 17 Sub 20 Principal Veterano Máster <i>Feminino Principal</i> | 68 a 69 cm | 420 a 450 gramas | 08 a 10 libras |

02 - A bola só poderá ser trocada durante a partida, somente com a autorização de um dos árbitros de campo.

03 - 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 árbitro 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.

- a) Se ocorrer quando da posse definitiva do goleiro, a partida será reiniciada por ele, através de um arremesso.
- b) Se ocorrer dentro da área de meta, a bola deverá ser entregue ao goleiro para recolocá-la em jogo, através de um arremesso.
- c) Se ocorrer fora da área de meta, a bola deverá ser direcionada para a equipe que estava com o seu domínio no momento da paralisação.
- d) Se ocorrer durante uma interrupção do jogo (início, reinício, tiro livre, tiro ou arremesso de meta, arremesso de canto ou lateral, pênalti, "bola ao chão" ou shoot out) a partida deve ser reiniciada após a troca da bola com a continuação normal desta.

REGRA 03

NÚMERO DE ATLETAS E COMISSÃO TÉCNICA

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 – O número mínimo para se iniciar uma partida será de 05 atletas no campo de jogo, podendo ser completada até o final do jogo e na prorrogação se houver.

03 – Uma partida não terá sua continuação ou prosseguimento se uma ou ambas, ficarem reduzida a 03 atletas, seja por qualquer motivo, inclusive quando e durante as cobranças de penalidades máximas e shoot out. Obs. Relatar os fatos.

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.

05 - As substituições serão ilimitadas e volantes, não havendo necessidade de paralisação do jogo, sendo restritas aos atletas registrados em súmula e obrigatoriamente devem ser realizadas dentro da zona de substituição.

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 o jogo em andamento ou com bola fora de jogo.

08 - Quando do atendimento a qualquer atleta lesionado, este obrigatoriamente deverá deixar o campo de jogo por qualquer lugar, podendo ser substituído imediatamente.

O atleta lesionado estará apto a retornar somente com autorização do árbitro, caso não seja substituído, exceto o goleiro que 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.

10 - Os capitães das equipes devem obrigatoriamente assinar a súmula do jogo.

11 - A comissão técnica das equipes será composta por 4 membros sendo:

- Técnico ou Treinador, Massagista, Preparador Físico e Médico.

12 - É permitida a substituição de membros da comissão técnica, apenas uma única vez desde que devidamente registrado e o substituído não poderá retornar.

REGRA 04

UNIFORME DE ATLETAS E DA COMISSÃO TÉCNICA

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

a) As caneleiras, 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 de mangas cumpridas, desde que sejam da mesma cor das mangas das camisas curtas.

03 - O goleiro deve usar uniforme de cor diferente dos demais atletas, inclusive do goleiro adversário, 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, a numeração na frente da camisa é opcional, porém se houver, deverá ser igual ao das costas. A cor dos números deve ser diferente em relação à da camisa e estes devem ter de 20 a 30 cm de altura.

05 - O árbitro exigirá que o atleta ou membro da comissão técnica retire qualquer objeto que, a seu ver, possa causar danos a si ou aos demais, 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 após o intervalo, o atleta deve estar sempre bem uniformizado, com a camisa dentro do calção, meióes levantados, sendo que no decorrer da mesma, a camisa poderá ser usada para fora do calção, porém, os meióes deverão estar sempre levantados.

07 – O capitão de cada equipe, deve ser identificado com uma tarja fixada em um dos braços de cor diferente do uniforme, quando não estiver em campo, deverá indicar outro atleta para a função.

08 - O atleta pode jogar de óculos apropriados para o esporte, porém a responsabilidade é do mesmo por qualquer acidente e deve constar em súmula.

09 - Se a equipe for utilizar outro atleta como goleiro reserva, o mesmo só poderá atuar uniformizado, conforme item 3.

10 – O Atleta que se apresentar no campo de jogo utilizando sob seu calção, o Short térmico, somente poderá utilizá-lo se for da mesma cor predominante do calção.

Obs: Será permitido a utilização do Short térmico de outra cor, porém todos os atletas que estiverem utilizando do mesmo time, a cor deverá ser igual.

11 -O Atleta que se apresentar no campo de jogo utilizando a camisa térmica, somente poderá utilizá-la se for da mesma cor predominante das mangas das camisas.

Obs: Será permitido a utilização da camisa térmica de outra cor, porém todos os atletas que estiverem utilizando do mesmo time, a cor deverá ser igual.

UNIFORME DOS INTEGRANTES 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 ou similares, meias, sapato, chuteira apropriados ou tênis.

Quando da utilização de bermuda, esta deverá ser representativa de sua equipe.

REGRA 05 TEMPO DE JOGO E CATEGORIAS

01 – O Futebol 7 Society, tem as seguintes categorias Masculino e Feminino e não poderá haver interatividade, e seus tempos de jogo serão divididos em dois períodos iguais, de acordo com a tabela abaixo.

Categorias e Especificações das Idades e Tempo de Jogo

| CATEGORIAS | IDADES | TEMPO |
|--|--|---------|
| Sub 07 | 06/07 anos | 15 X 15 |
| Sub 09 | 08/09 anos | 20 X 20 |
| Sub 11 | 10/11 anos | 20 X 20 |
| Sub 13 | 12/13 anos | 20 X 20 |
| 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 com autorização) | 25 X 25 |
| Sub 20 | 18/19/20 anos | 25 X 25 |
| Principal | Acima de 18 anos (16 anos com autorização) | 25 X 25 |
| Veterano | Acima de 40 anos | 25 X 25 |
| Máster | Acima de 50 anos | 25 X 25 |
| Categorias a serem criadas deverão seguir orientação da FIFOS | | |

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 o controle do tempo de jogo.

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

06 - Um pedido de tempo técnico por período, poderá ser solicitado aos árbitros pelo capitão ou pelo treinador de cada equipe.

07 - Quando do pedido de tempo técnico, os atletas poderão seguir para o banco de reservas para receber instruções e nesta paralisação o árbitro deve informar se solicitado, o tempo de jogo, apenas ao capitão da equipe.

Obs: O treinador, não poderá em hipótese alguma entrar no campo de jogo.

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

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

a) Quando de acréscimos na partida, os árbitros deverão indicar para o arbitro representante, o tempo que será acrescido próximo ao final de cada período e este comunicará os técnicos das equipes, caso a equipe não possua, o capitão deverá ser informado por um dos árbitros.

b) 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.

11 - O tempo de jogo da prorrogação, não poderá ser maior do que 10 minutos em todas as categorias, sendo dividido em 02 períodos de 05x05 minutos sem intervalo.

As equipes mudam de lado, e continua valendo as somatórias de infrações coletivas apenas do 2º tempo e de todos os cartões disciplinares.

12 – Não será concedido tempo técnico na prorrogação.

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

ADENDO:

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 – Determinadas partidas com altas temperaturas poderão ter o tempo de hidratação, que será de 01 minuto por período e serão acrescidos no final de cada tempo.

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, ao vencedor caberá decidir pelo tiro de saída ou o lado que irá defender.

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 descrito acima.

02 - A partida terá início, após autorização do árbitro e a bola deverá estar imóvel no centro do campo, quando um atleta a movimentará em qualquer direção.

- a) Será válido o gol DIRETAMENTE do início e reinício de jogo ou após a marcação de um gol.
- b) 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.
- c) Depois de consignado um gol, a partida será reiniciada da mesma forma por um atleta da equipe que o sofreu.
- d) Após o intervalo as equipes trocam de lado e o reinício será efetuado pela equipe contrária àquela que saiu no primeiro período.

PROCEDIMENTOS:

e) 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.

f) 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 início e reinício de jogo, ou após marcação de um gol, o atleta deve colocar a bola em jogo no máximo em 05 segundos, sendo o executor passível de advertência, porém sem perder a posse de bola.

04 - Por qualquer infração a esta regra a saída será repetida.

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.
- d) Tocar no árbitro, este postado dentro do campo de jogo, quando ocorrer executa-se bola ao chão.

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

- a) Se bater nas traves;
- b) 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 - Procedimentos da bola ao chão.

- a) - 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.
- b) Se ocorrer com a bola em jogo dentro da área de meta, a bola deverá ser entregue ao goleiro para recolocá-la em jogo, através de um arremesso.
- c) Se ocorrer com a bola em jogo e fora da área de meta, a bola deverá ser direcionada para a equipe que estava com o seu domínio no momento da paralisação.
- d) Após sua execução, caso a bola saia de campo sem ter sido tocada por qualquer atleta, repete-se o lance.
- e) Caso um atleta cometa qualquer ato de indisciplina, este deve ser advertido de acordo com a infração cometida, e repete o lance.
- f) Todos os atletas não envolvidos na execução devem estar a uma distância mínima de 5 metros da bola.
- g) A bola entrará em jogo assim que tocar o solo.

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

- a) Se ocorrer com a bola em jogo e fora da área de meta, a bola deverá ser direcionada para a equipe que estava com o seu domínio no momento da paralisação.
- b) Se ocorrer com a bola em jogo dentro da área de meta, ela será entregue ao goleiro para recolocá-la em jogo, através de um arremesso.
- 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, ou outras situações, este deverá ser expulso do campo e a partida reiniciada com um Tiro Livre a ser cobrado no local onde ocorreu.

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

b) Se ocorrer nas cobranças de penalidades máximas ou Shoot Out, estas deverão ser executadas 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) A equipe que fizer o maior número de gols, será 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 será validado DIRETAMENTE de arremesso do goleiro, ainda que a bola toque no solo fora da área de meta.
Penalidade: Arremesso de meta para a equipe adversária.
- e) 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.
- f) Será válido o gol DIRETAMENTE do tiro de meta.
- g) Será válido o gol DIRETAMENTE do início e reinício de jogo ou após a marcação de um gol.
- h) Será válido o gol DIRETAMENTE do tiro de canto.

REGRA 09

INFRAÇÕES

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

- Infrações Técnicas.
- Infrações Disciplinares.
- Infrações Pessoais (Não Acumulativas)

► INFRAÇÕES TÉCNICAS:

Ocorre com participação de outro atleta e da bola.

01 – Cometerá 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) Dar um tranco nas costas do adversário.
- e) Dar um tranco no 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) 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, e a partir da 6ª (inclusive) em diante, a equipe sofrerá uma cobrança de shoot out.

02- Toda infração técnica acumula em súmula infração coletiva.

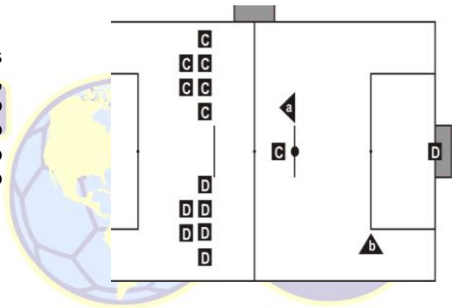
- **Procedimentos da Cobrança do Shoot Out, durante o jogo.**

- a) O atleta executor da equipe beneficiada sairá com a bola na linha de saída/shoot out do campo da equipe infratora.
- b) Todos os demais atletas deverão estar atrás da linha de saída/shoot out do campo contrário à cobrança, com exceção do goleiro da equipe infratora que deverá estar com parte dos seus pés em cima da linha de gol.

- c) Após a autorização do árbitro para a cobrança, o executor deverá colocar a bola em jogo em no máximo 05 segundos.
- Penalidade: Reversão em lateral no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava.
- d) Caso o goleiro da equipe infratora seja advertido com Cartão Disciplinar na execução do Shoot Out, este deverá cumprir as determinações da regra.
- e) Todos os demais atletas somente poderão avançar na jogada após o executor tocar na bola.

Obs.: Caso um ou mais atletas que não estejam participando do Shoot Out, invada o espaço de 10 metros anterior à linha de saída do cobrador antes que este toque na bola, o Árbitro retardará a cobrança e punirá o infrator conforme julgar necessário, somente após restabelecido o posicionamento autorizará a cobrança.

Na cobrança do shoot out, um dos árbitros (b) deve ser responsável pela autorização, contar os 5 segundos, e estar postado próximo a área de meta. Enquanto ao outro (a) cabe fiscalizar a invasão antes que o cobrador toque na bola, estando postado na diagonal do outro árbitro.



► **INFRAÇÕES DISCIPLINARES:**

Cometidas contra todos os intervenientes da partida.

01 – Cometerá 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 árbitro 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 bebida alcoólica, tabaco ou similares 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.
- l) Insultar com palavras discriminatórias ou cometer ato de racismo

PENALIDADES:

- **COM A BOLA EM JOGO:**

Se o árbitro paralisar a partida, **OBRIGATORIAMENTE** aplicará o cartão disciplinar e será considerada como infração técnica.

- a) Anota-se em súmula infração coletiva até a 5ª.
- b) Tiro livre direto em favor a equipe adversária no local onde se encontrava o infrator no momento da paralisação.
- c) Se dentro de sua própria área de meta, o Tiro Livre será cobrado na intersecção das linhas frontal e lateral da mesma.

OBS1: Caso o atleta saia do campo momentaneamente para cometer a infração, o Tiro Livre será efetuado no local onde a bola encontrava se dentro de sua própria área de meta, esta será realizada na intersecção das linhas frontal e lateral da mesma.

OBS2: O atleta não poderá sair do campo deliberadamente para obter vantagens, exceto no momento de um drible.

- **COM A BOLA FORA DE JOGO:**

O árbitro dará a advertência que julgar necessária.

- a) Anota-se em súmula infração coletiva até a 5ª.
- b) Reinicia o jogo no local onde a bola encontrava-se.

02 - COMPONENTES DO BANCO DE RESERVAS:

- As infrações cometidas pelos atletas e membros da comissão técnica somam coletivamente até a 5ª.
- As infrações após a 5ª, quando dos atletas, o árbitro dará a advertência que julgar necessária e quando dos membros da comissão técnica, cartão vermelho.

PENALIDADE: Se a partida for paralisada, o árbitro 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**
- **CARTÃO VERMELHO**

A) Cartão amarelo: O atleta é advertido e poderá continuar em campo

- 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 a sua equipe obtenha vantagem no lance, o Árbitro marcará a infração, concedendo tiro livre contra sua equipe, porém não deverá aplicar o cartão disciplinar.

- 3) Cometer infração por trás no adversário acintosa.
- 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 por completo ou ainda, fazer gestos provocantes aos adversários ou torcedores.

B) CARTÃO VERMELHO - O atleta é expulso e deverá deixar o campo imediatamente e não poderá permanecer no banco de reservas.

Sua equipe ficará com 01 atleta a menos e só poderá se recompor com outro APÓS 02 MINUTOS CRONOMETRADOS de bola em jogo, e com a autorização do árbitro.

C) Quando ocorrer expulsões simultâneas, as equipes poderão se recompor, após 02 minutos cronometrados de bola em jogo, e com autorização do árbitro.

D) Se os atletas forem da mesma equipe, o retorno se dará após 02 minutos cronometrados de bola em jogo, e com a autorização do árbitro.

- Será obrigatória a aplicação do **CARTÃO VERMELHO** nas seguintes situações:

01 - O atleta que impedir intencionalmente, por meios ilegais, cometendo qualquer infração às regras, e evitando um gol do adversário, deverá ser **EXPULSO** da partida.

02 – O atleta que insultar com palavras discriminatórias ou cometer ato de racismo, deverá ser expulso.

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

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

05 - O atleta reincidente de infração passível de advertência, de cartão amarelo, receberá o cartão vermelho.

06) - Todo cartão disciplinar aplicado aos atletas e membros da comissão técnica, deve constar em súmula como coletiva até a 5ª infração.

07) - Quando da aplicação de outras sanções disciplinares provenientes da mesma infração, deverá observar este procedimento:

- Para o mesmo atleta, somente anota os cartões na súmula sem acúmulo de infrações coletivas.
- Para os demais atletas e membros da comissão técnica da equipe, anota os cartões em súmula, acumulando infrações coletivas até a 5ª.

08 - 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.

09) Os cartões disciplinares poderão ser aplicados após o encerramento definitivo do jogo.

10) Caso haja prorrogação em uma partida, o número de infrações coletivas do 2º período do jogo, não serão zeradas.

► **INFRAÇÕES PESSOAIS (NÃO ACUMULATIVAS)**

Cometida pelo atleta pessoalmente, sem atingir o adversário.

01 – Cometerá infração pessoal (não acumulativas) o atleta que:

- a) Tocar na bola sem estar devidamente uniformizado.
- b) Usar expressão verbal e/ou gestual para iludir o adversário.
- c) O goleiro, após a defesa, soltar a bola e tocá-la novamente sem que tenha sido tocada por qualquer outro atleta.
- d) O goleiro, postado fora de sua área de meta, receber a bola de seus companheiros, conduzir para dentro de sua área e pegá-la com as mãos.
- e) O goleiro com domínio da bola, conduzi-la para fora de sua área, retornar e pegá-la com as mãos.
- f) O executor de arremesso lateral, de canto, de goleiro, do 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.
- i) Levantar os pés para chutar com o calcanhar e levar perigo a adversário próximo à jogada.
- j) Chutar com a sola dos pés tendo adversário próximo à jogada, solada.
- k) 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.

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

PENALIDADE: Reversão em arremesso de meta em favor do adversário.

- m) O goleiro permanecer de posse ou domínio da bola dentro de sua área de meta por mais de 05 segundos.

PENALIDADE: Tiro livre em favor do adversário na intersecção da área.

- n) O goleiro, com a bola em jogo, arremessar, rebater com as mãos na área adversária, de sua própria área, sem que toque antes no solo ou em qualquer outro atleta.

OBS: Quando do arremesso do goleiro com a bola em jogo, ele poderá colocar as mãos fora da área de meta.

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

- o) O goleiro só poderá receber a bola com as mãos de seus companheiros, quando jogada com a cabeça, de peito ou de forma involuntária.

Obs; O recuo de bola feito com a cabeça e peito não poderá ser forçado, "Anti Jogo".

PENALIDADE: Tiro livre em favor do adversário na intersecção da linha frontal e lateral da área.

- p) Realizar substituição de forma contrária ao procedimento.
- Toda substituição deve ser efetuada dentro da zona de substituição.
 - O substituído deve sair primeiro para, em seguida, entrar seu substituto.

PENALIDADE: A partida deve ser paralisada para refazer a substituição e reiniciada com tiro livre em favor do adversário no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação. Se dentro da área do infrator, na intersecção da linha frontal e lateral desta.

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 5 metros de distância da bola até a execução, a bola estará em jogo assim que for tocada e quando cobrado pelo goleiro 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 5 metros de distância da bola, até a execução.

04 - Se qualquer atleta adversário penetrar na área de meta ou se aproximar a menos de 5 metros 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 bola entrar diretamente, sem a participação de qualquer outro atleta o gol não será valido, sendo revertido em tiro ou arremesso de canto em favor da equipe adversária.

07 - Qualquer tiro livre concedido a uma equipe dentro de sua própria área de meta pode ser executado de qualquer ponto dentro da área.

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 5 metros 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 advertência, 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 até a cobrança.
- 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 válido.
- 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, o atleta executor não poderá tocar na bola antes que outro o faça.
- 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 atleta executor, no momento do arremesso, deve estar fora, de frente ou na diagonal para o campo com os pés no solo, podendo ter parte dos mesmos sobre a linha e obrigatoriamente em pé.
- 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 será validado um gol **DIRETAMENTE**.
Obs. Caso haja o 2º toque por outro atleta o gol será válido.
- e) Caso o atleta arremesse a bola **DIRETAMENTE** na meta adversária, o reinício deve ser com tiro ou arremesso de meta em favor do adversário.
- f) Caso o atleta arremesse a bola **DIRETAMENTE** em sua própria meta, será concedido tiro ou arremesso de canto ao adversário.

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, não poderão se aproximar a menos de 5 metros da bola, até que esta esteja em jogo.

04 - Havendo qualquer outra infração antes da cobrança, o arremesso deverá ser executado.

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.

- a) O tiro de meta deve ser executado com a bola parada por qualquer atleta, e valerá gol diretamente.
- b) O arremesso de meta deve ser executado somente pelo goleiro.
- c) As cobranças podem ser executadas em qualquer ponto de sua área de meta, sendo que a bola entra em jogo assim que for movimentada, sem a necessidade de sair da área.
- d) Quando do arremesso de meta a bola não poderá atingir a área adversária sem que antes toque no solo ou em qualquer atleta.
- e) 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.
- f) Se o atleta quando da cobrança, chutar em direção a sua própria meta e a bola 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.

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

03 - O tempo máximo para execução de tiro e do 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.

04 - Havendo qualquer outra infração antes das cobranças, o arremesso ou o tiro de meta, deverá ser executado.

REGRA 14

TIRO E ARREMESSO DE CANTO

01 – Será concedido tiro ou arremesso de canto à equipe adversária, 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.

02 - PROCEDIMENTOS:

- a) **ARREMESSO DE CANTO** - 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, com os pés no solo podendo ter parte dos mesmos 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) De arremesso de canto não pode ser consignado um gol **DIRETAMENTE**. Obs. Caso haja o 2º toque de outro atleta o gol será válido.
- e) 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.
- f) Caso o atleta arremesse a bola **DIRETAMENTE** em sua própria meta, será concedido tiro ou arremesso de canto ao adversário
- g) **TIRO DE CANTO** - O executor deve estar fora do campo, porém, poderá ter parte dos pés sobre a linha. A bola deverá ser colocada sobre a interseção das linhas lateral e de fundo, entrará em jogo assim que for tocada.
- h) O tiro de canto deve ser executado com a bola parada por qualquer atleta, e valerá gol diretamente.
- i) Caso haja alguma irregularidade, deve ser concedida reversão em tiro ou arremesso de meta a favor do adversário.
- j) Caso o atleta chute a bola **DIRETAMENTE** em sua própria meta, será concedido tiro ou arremesso de canto ao adversário. Obs.: Caso haja o 2º toque de outro atleta o gol será válido.

03 - O tempo máximo para execução do tiro ou o 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.

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

05 - Havendo qualquer outra infração antes da cobrança, o tiro ou o arremesso de canto deverá ser executado.

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 deve ser oficializado pela entidade responsável e consiste em: camisa de meia manga ou manga comprida, bermuda, meias de cano longo, chuteira ou tênis 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 árbitro representante deve ser oficializado pela entidade responsável e consiste em: camisa de meia manga ou manga comprida, bermuda ou calça escura, meias de cano longo chuteira ou tênis apropriados de cor preta.

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

ARBITRAGEM:

05 - Para todas as categorias, os responsáveis pelo controle da partida são três oficiais assim denominados: Árbitro Principal, Árbitro Auxiliar e Árbitro Representante.

06 - A principal responsabilidade cabe aos árbitros que dirigem o jogo dentro do campo e são autoridades máximas da partida, tendo ambos os mesmos poderes. Nas divergências, a decisão final será do arbitro principal.

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 Society. 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.

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

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

10 - Ter aferida a distância de 5 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 - 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 - Substituir o **ÁRBITRO REPRESENTANTE** quando necessário.

MECÂNICA DE ARBITRAGEM

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

02- Pode eventualmente trocar a diagonal desde que um dos oficiais esteja sempre próximo ao Árbitro Representante.

03- Pode eventualmente trocar o lado, desde que a bola esteja fora de jogo e um dos oficiais sempre próximo ao árbitro representante.

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

DEVERES DO ÁRBITRO REPRESENTANTE

01 - Manter par de plaquetas numeradas de 01 a 05, com suporte de sustentação para elas, com a finalidade de anunciar infrações coletivas e informar acréscimo ao tempo regulamentar. 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 placar eletrônico, quando houver, cronômetro e apito de silvo diferente ao dos árbitros.

07 - Avisar ao árbitro quando da 5ª infração coletiva da equipe.

08 - Marcar o pedido de tempo técnico das equipes e do intervalo.

09 - Cronometrar a punição do cartão vermelho.

10 - Auxiliar os árbitros, quando do retorno do atleta substituto do cartão vermelho e substituições.

11 - Conduzir, preencher sem rasuras, zelar e devolver a súmula de jogo, a entidade responsável.

12- Substituir os **ÁRBITROS DE CAMPO** quando necessário.

13 – Fiscalizar a invasão dos atletas nas decisões por penalidades máximas ou shoot out, quando do desempate.

14 – Comunicar aos componentes do banco de reservas, da 4ª falta de sua equipe, em cada período.

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 das penalidades máximas, serão em número de 03 (três) para cada equipe, executadas alternadamente, permanecendo o empate devem ser alternadas por equipe, até que uma obtenha vantagem sobre a outra.

02 - Qualquer atleta registrado em súmula poderá cobrar as penalidades, havendo obrigatoriedade de troca para as cobranças até o último atleta.

OBS. As equipes não igualam o número de atletas.

03 - 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 nos procedimentos da cobrança.

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

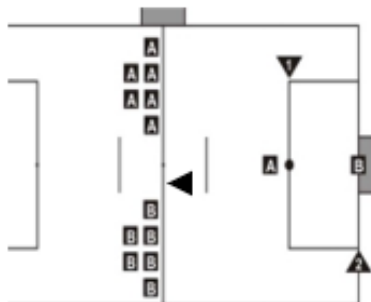
05 - Os Atletas participantes da cobrança da Penalidade Máxima que não estiverem devidamente uniformizados conforme Regra 04, quando tocarem na bola:

- Sendo o Executor, será retirado, e sua equipe perderá a cobrança.
- Sendo o Goleiro, será retirado e repetirá a cobrança e se houver o gol este deverá ser validado.
- Em ambos os casos, se for percebido após a finalização da cobrança, a punição deverá ser conforme as letras a e b.

06 – Prevalecerão para quaisquer irregularidades os dispostos da regra 11.

Procedimentos da cobrança:

- Na decisão por penalidade máxima, o árbitro principal (01) 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 árbitro auxiliar (02) cabe fiscalizar a ação do goleiro e a meta, posicionado na linha de fundo e na diagonal do primeiro e o arbitro representante (3) cabe fiscalizar a invasão.
- 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 do shoot out serão em número de 03 (três) para cada equipe, executadas alternadamente, permanecendo o empate, devem ser alternadas por equipe, até que uma obtenha vantagem sobre a outra.

02 - Qualquer atleta registrado em súmula poderá cobrar o shoot out, havendo obrigatoriedade de troca para as cobranças até o último atleta.

OBS. As equipes não igualam o número de atletas.

03 - 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 nos procedimentos da cobrança.

04 - 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.

05 - 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.

06 - 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.

07 - Quando da autorização, o goleiro poderá se movimentar em qualquer direção.

08 - Caso o goleiro pratique qualquer infração dentro ou fora da área ou execute uma defesa com as mãos fora da área, deve ser retirado, substituído e sua equipe punida com uma cobrança de penalidade máxima.

OBS: Qualquer atleta poderá cobrar esta penalidade.

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

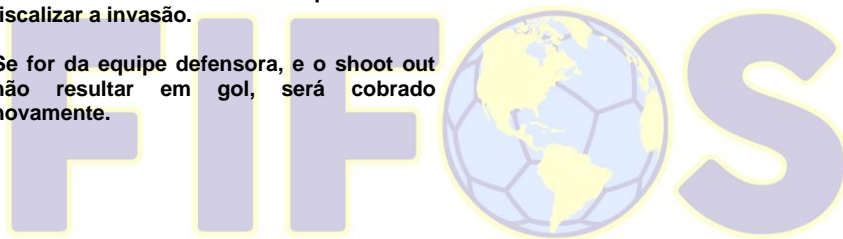
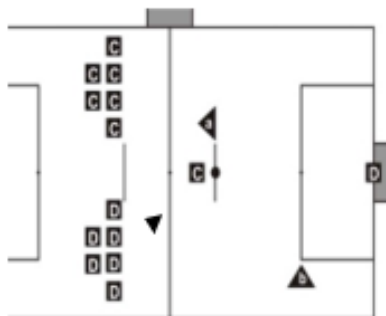
10 - Nestes casos não deve ser aplicado cartão disciplinar, basta comunicar aos capitães das equipes a infração e a retirada do atleta.

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





























- a) Sendo o Executor, será retirado, e sua equipe perderá a cobrança.
- b) Sendo o Goleiro, será retirado e repetirá a cobrança e se houver o gol este deverá ser validado
- c) Em ambos os casos, se for percebido após a finalização da cobrança, a punição deverá ser conforme as letras a e b

Procedimentos da cobrança:

- 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. O árbitro (b) deverá encerrar a cobrança após a posse definitiva de bola do goleiro, quando a bola sair fora do campo e o final dos 05 segundos.
- 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 shoot out resultar em gol, será cobrado novamente. Obs: Cabe ao árbitro representante fiscalizar a invasão.
- c) Se for da equipe defensora, e o shoot out não resultar em gol, será cobrado novamente.



ANEXO I - CÓDIGO DE SINAIS

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

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 30 minutos antes do horário da tabela, familiarize-se com o ambiente, apresente-se ao responsável do complexo, providencie estacionamento e vestiário.
3. Os árbitros de campo possuem os mesmos poderes, porém, se houver discordância quanto às marcações prevalecerá sempre a decisão do árbitro principal.
4. Procure saber a cor do uniforme das equipes para evitar atrasos caso sua camisa seja de cor idêntica.
5. Inspeção 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 árbitro representante e delegado.
6. O delegado da partida, devidamente autorizado, pode utilizar a cadeira ao lado do árbitro 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 árbitro 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 05 atletas e nem a prossiga se uma ou ambas ficarem reduzidas a 03 atletas, seja por qualquer motivo.

W.O

10. Quando do WO, não é necessário o tiro de saída, basta comunicar ao capitão da equipe presente.

Procedimentos:

- 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 meios 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. Lembre-se de que sempre deverá ter um atleta como capitão de cada equipe dentro de campo.
 15. Solicite ao árbitro representante anotar a equipe que iniciou o primeiro período, evitando confusão na etapa complementar.
 16. 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.
 17. Use sempre relógio com cronômetro para marcar os períodos da partida.
 18. Nunca se abale com reclamações dos atletas, dos membros da comissão técnica ou torcida, continue atuando com serenidade.
 19. Quando determinar uma marcação, não modifique esta decisão.
 20. A contagem dos 05 segundos deve ser feita com as mãos acima da cabeça, de forma clara e visível.
 21. O árbitro deve informar o tempo jogado apenas ao capitão, quando solicitado no pedido de tempo.
 22. 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 válido quando ultrapassar inteiramente a linha.

23. 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.
24. 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.
25. 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.
26. A não comunicação da infração não impede sua punição.
Ex. O árbitro representante não informa a 5ª coletiva, porém deverá ser cobrado o Shoot Out.
27. 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.
28. 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.
29. Em caso de atendimento a qualquer atleta dentro do campo, observe as determinações:
 - Providencie sua remoção, permita sua substituição imediata e prossiga com a partida.
 - Se for o goleiro não é necessário substituir.
30. Exija dos treinadores o cumprimento de suas recomendações, pois sua desobediência acarreta punições disciplinares.
31. O treinador tem uma área técnica, onde pode transmitir instruções a sua equipe durante a partida.
 - Caso não haja esta marcação, só poderá transmitir suas orientações em frente ao banco de reservas.
 - Em qualquer local que o banco de reservas estiver postado, o técnico só poderá desempenhar suas funções em sua área de atuação.
32. Não permita que o treinador se aproxime da zona de substituição para, ministrar instruções.
33. 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 coletivas (2º período) e os cartões.
34. Estude as aplicações dos cartões disciplinares durante a partida, pois eles acarretarão sempre uma infração coletiva até a 5º.

35. Aguarde o atleta punido com vermelho deixar completamente o campo antes de reiniciar a partida.
36. O tempo para reiniciar a partida, devido a intempéries ou outras paralisações, será de 30 minutos, no máximo.
37. 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.
38. Informar os acréscimos da partida.

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.
02. Comparecer ao local da partida 30 minutos antes do horário do jogo das Federações.
03. Comparecer devidamente trajado, com uniforme pré-determinado, limpo e barbeado.
04. No vestiário planificar o jogo com a equipe de arbitragem.
05. Ter na bolsa de seu uniforme no mínimo 03 cores diferentes de camisas.
06. Utilizar o distintivo da entidade vinculada nos jogos oficiais.
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 árbitro representante, condições da bola, objetos perigosos (garrafas, latas, pedaços de madeira e ferro etc..).
10. Conferir os documentos, RG ou Carteira, e 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 nomes 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.
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 a entrada no campo de jogo de 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 lance de discórdia a palavra final é do árbitro principal.
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 entidade vinculada.
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. Comportar-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. Ao advertir um atleta, chame-o sempre pelo número ou pelo nome.
30. Ser dirigente do jogo, e não um policial.
31. Observar sempre a prerrogativa da Lei da Vantagem.

ANEXO IV - MODELOS PARA RELATÓRIOS

OBSERVAÇÕES GERAIS:

1. Faça sempre um relatório fiel e claro das ocorrências.
2. Seja o relator de fato e não o julgador. O Julgamento é de competência total do Tribunal de Justiça Desportiva ou do Superior Tribunal de Justiça Desportiva de Futebol 7 Society.
3. Evite expressões como “agrediu” ou “tentou agredir”.
4. Da mesma forma não utilizar frases como “palavras de baixo calão”; “gestos ofensivos”; “ofensas morais”. Relate as frases proferidas textualmente ou gestos feitos.
5. O seu Relatório é um documento muito importante. Um relatório mal feito não deixa o julgador realizar bem o seu trabalho, pense nisto.
6. Faça com que a advertência dada dentro do campo de jogo transforme-se em punição.

EXEMPLOS:

JOGO BRUSCO GRAVE

1. Expulso o Sr....., nº....., da equipe....., por ter atingido o adversário de nº....., Sr....., com.....(citar como e onde atingiu) por ocasião de uma disputa de bola, não o atingindo por mera casualidade. Informo ainda que o atingido.....(necessitou/ não necessitou de atendimento médico) e,(continuou /não continuou na partida).
2. Expulso o Sr....., nº....., registro nº....., da equipe....., por ter atingido dolosamente o adversário de nº....., Sr....., com.....(citar como e onde atingiu), por ocasião de uma disputa de bola. Informo ainda que o atingido.....(necessitou/ não necessitou de atendimento médico) e.....,(continuou /não continuou na partida).
3. Expulso o Sr....., nº....., registro nº....., da equipe....., por ter, na disputa de bola, usado de força maior que a necessária e atingido seu adversário de nº....., Sr....., com.....(citar como e onde atingiu). Informo ainda que o atingido.....(necessitou/ não necessitou de atendimento médico) e,(continuou /não continuou na partida).
4. Expulso o Sr....., nº....., registro nº....., da equipe....., por ter, na disputa de bola, sido imprudente, e atingido seu adversário de nº....., Sr....., com.....(citar como e onde atingiu). Informo ainda que o atingido.....(necessitou/ não necessitou de atendimento médico) e,(continuou /não continuou na partida).

Obs: As situações acima se dão por participação de jogadores. Não existe outra condição e a bola, necessariamente, tem que estar em jogo.**POR RECEBER 2ª ADVERTÊNCIA**

1. Expulso o Sr....., nº....., registro nº....., da equipe....., por ter, depois de advertido com cartão amarelo, reincidido em..... (citar a falta)

.Obs: Este relato presta-se unicamente quando as duas advertências deram-se pela mesma infração.

POR CONDUTA VIOLENTA

1. Expulso o Sr....., nº....., registro nº....., da equipe....., por ter, atingido com.....(soco, pontapé, etc..) o adversário de nº....., Sr....., no..... (citar local atingido), quando a bola se encontrava..... (local onde estava a bola). Informo ainda que o jogador atingido.... (necessitou /não necessitou de atendimento médico) e(continuou / não continuou na partida).

Obs: Este relato não se presta para situações de disputa direta da bola.

2. Expulso o Sr...., nº...., registro nº....., da equipe....., por me atingir....(Nome do árbitro), com.....(soco, pontapé, cabeçada, etc...), no..... (citar local atingido), quando (marcação de falta, advertência, etc...) contra sua equipe . Esclareço que o(soco, pontapé, cabeçada, etc...) causou-me.....(citar se houve ferimento, hemorragia, luxação, etc...). O fato foi constatado pelo.....(médico, massagista, hospital). Seguem anexos os seguintes documentos:..... (B.O, exames, etc...).

3. Expulso o Sr...., nº...., registro nº....., da equipe....., por haver quando (Marcação de falta, advertência, etc..., contra sua equipe), investido contra mim....(ou outro membro da equipe, Sr.....) com a clara intenção de atingir-me, só não conseguindo devido a intervenção de.....(nº, nome da pessoa e RG, companheiros, adversários etc..).

4. Expulso o Sr...., nº...., registro nº....., da equipe....., por ter atingido com ...(soco, pontapé, etc..) o adversário de nº , Sr.....no(citar local atingido) quando a bola se encontrava.....(local onde estava a bola). Imediatamente o jogador atingido revidou com...(soco, pontapé, etc...), no.....(citar local atingido). Ato contínuo, expulsei-o também.

5. Expulsos por haverem se atingido mutuamente com...(socos, pontapés, etc...) o Sr....., nº...., registro nº...., da equipe..... e o Sr., nº...., registro nº...., da equipe..... Informo ainda que não presenciei o início da ocorrência, entretanto fui alertado por...(outro componente da equipe de Oficiais), Sr....., queo iniciador foi o Sr..... nº...., registro nº...., da equipe.....

Obs: Cuspir em um adversário ou em qualquer pessoa também é conduta violenta e deverá se expulso, infração Técnica.

POR LINGUAGEM OFENSIVA, GROSSEIRA, OBSCENA

1. Expulsos por troca de ofensas. Após a marcação de.....(citar a falta) contra sua equipe o jogador Sr...., nº...., registro nº....., da equipe....., ofendeu seu adversário o Sr....., nº....., registro nº....., com as seguintes palavras:.....(citar as palavras). Imediatamente o jogador ofendido revidou com as seguintes palavras....(citar as palavras).

2. Expulso o Sr....., nº....., registro nº.....,da equipe... por ter me ofendido (ou qualquer componente da equipe da equipe de arbitragem) com as palavras: (citar as palavras) quando da.....(marcação de falta, advertência, etc, etc...contra sua equipe).

3. Expulso o Sr....., nº....., registro nº.....,da equipe.... por ter me ofendido (advertência, médico, massagista, treinador, etc.) o Sr..... com as seguintes palavras:..... após..... (descrever o momento em que os fatos ocorreram).

4. Expulso o Sr....., nº....., registro nº.....,da equipe.... por ter se dirigido aos.....(adversários, torcedores, etc.) e , aciniosamente,..... (narrar o gesto).

OBS: Para todas as situações, complementar o relato informando se o expulso recusou-se a sair imediatamente, se na seqüência ofendeu alguém, se partiu para cima de alguém, se necessitou interferência de terceiros para sair e se recusou-se sair pela zona de substituição.

OBS GERAL: Todo relatório deverá ser feito e escrito por um dos oficiais de arbitragem, porém os 03 deverão assinar e concordar com o relato, se houver discordância entre os relatos cada oficial deverá fazer o seu relatório.

Todo relatório deverá ser entregue pessoalmente,por e-mail ou WhatsApp com assinatura digital.

PERGUNTAS E RESPOSTAS

REGRA 01 - CAMPO DE JOGO

01 – Quais são as medidas do campo de jogo? Da Trave? Da área de meta? A distância do pênalti? Da zona de substituição e banco de reservas?

R. Campo: mínima 25x35m, máxima 45x55M, trave 5x2,20m, área de meta 8x15m, distância do pênalti 8m, zona de substituição de 5m a 10m, e banco de reservas 10m.

02 – É permitido marcar o campo com linhas pontilhadas ou em forma de sulcos?

R. Não

03 – Onde estão colocadas as traves? A zona de substituição? O banco de reservas? E a mesa do árbitro representante e delegado?

R. No Centro de cada linha de fundo, na frente do árbitro representante, a 5 metros da mesa do árbitro representante, e a mesa deverá ser colocada no centro da linha lateral.

04 – O uso de redes é obrigatório?

R. Sim

05 – Quais as medidas do campo recomendada para jogos internacionais?

R. Mínimo 50x30 e Maximo 55x35

06 – Se as traves se rompem ou saem do lugar com a bola em jogo, como procede o árbitro?

R. O jogo será paralisado até que tenha sido consertado e colocado no lugar, e o jogo é reiniciado com bola ao chão de acordo com a regra 7 item 03.

REGRA 02 – A BOLA

01 – Poderá colocar bolas em redor do campo para utilização durante a partida?

R. Não

02 – A bola poderá ser considerada como objeto, quando utilizada para golpear componentes do jogo?

R. Sim

03 – Com a bola em jogo, outra é colocada em campo, deverá o árbitro paralisar automaticamente a partida?

R. A Segunda Bola deverá ser tratada como corpo estranho, e o árbitro só paralisará se houver interferência no jogo.

04 – Qual equipe terá obrigatoriedade de apresentar a bola?

R. Ambas

05 – Se a bola perder sua forma durante o jogo, qual será a providência?

R. Se acontecer com a bola em jogo, paralisa troca a bola e prossegue com bola ao chão, se dentro da área de meta a bola deverá ser entregue ao goleiro.

REGRA 03 – NÚMERO DE ATLETAS

01 – Se um jogador ultrapassar sem querer uma das linhas que limitam o campo, ou por força de uma jogada, será considerado abandono de campo sem permissão do árbitro.

R. Não

02 – Quando passa um substituto ser considerado participante do jogo?

R. No Momento que efetuada a substituição, com a obrigatoriedade de sua entrada em campo.

03 – Com quantos atletas no mínimo inicia-se o jogo? Com quantos atletas poderá ficar reduzida? Com quantos atletas a partida encerra? É necessária a paralisação da partida para substituir o goleiro?

R. 05, 04, 03, não

04 – Quantos atletas poderão ser registrados em súmula para cada equipe?

R. 20

05 – Quantas substituições poderão ser feitas durante o jogo?

R. São ilimitadas e volantes.

06 – Qual o procedimento quanto ao atendimento a atletas lesionados?

R. Deverá deixar o campo de jogo, e poderá ser substituído imediatamente.

07 – Se um jogador que será substituído, recusar-se a sair do campo, como procede o árbitro?

R. segue o jogo normalmente

08 - Quando a substituição for realizada durante o intervalo, ou antes, de começar a prorrogação, é necessária entrar pela zona de substituição?

R. Não

09 - Sem que os oficiais de arbitragem percebam entra em campo o 8º atleta, está equipe marca um tento e só aí é percebido, como proceder?

R. Caso o gol tenha sido marcado por esta equipe, não será validado e expulsa o 8º atleta e de prosseguimento com bola ao chão.

10 – É permitido substituir membros da comissão técnica?

R. Sim, apenas uma única vez.

11 - Porque uma equipe será composta por 05(mínimo) ou 07(máximo) atletas, sendo que um dos quais obrigatoriamente tem que ser o goleiro?

R. Porque quando da bola arremessada na área adversária diretamente feita pelo goleiro com a bola em jogo, a reposição deverá ser feita pelo outro goleiro adversário obrigatoriamente com o uso das mãos.

**REGRA 04 – UNIFORME DOS ATLETAS / COMISSÃO TÉCNICA
OFICIAIS DE ARBITRAGEM**

01- Se as cores das camisas dos goleiros forem iguais, que deverá fazer o árbitro, se nenhuma das 02 equipes não possuir outra camisa?

R. Realizará a partida normalmente, relatando os fatos.

02 – Que deverá fazer o árbitro quando o jogador tira camisa por completo?

R. Advertirá o atleta por conduta antidesportiva.

03 – Os atletas poderão usar uniformes com peças únicas?

R. Não

04 – Pode o atleta utilizar proteções durante a partida para evitar lesões?

R. Sim, joelheiras, cotoveleiras, máscaras faciais, protetores de cabeça, caneleiras, desde que cumpram as disposições das regras e não sejam perigosos para os demais.

05 – Como se identifica o capitão?

R. Uma tarja fixada em um de seus braços.

06 – É permitido o uso de joias, colares, anéis, pulseiras, piercings ou brincos?

R. Não, e nem pode cobrir com esparadrapo.

REGRA 05 – TEMPO DE JOGO

01 – Qual a duração de uma partida da categoria: Sub 07, Sub 15, Sub 20, Principal Feminino e Principal masculino?

R. 15x15, 20x20, 25x25, 25x25 e 25x25.

02 – Quando deverá ser prorrogado o tempo para a cobrança?

R. Quando na cobrança de Penalidade Máxima e no Shoot Out.

03 – Quantos tempos técnicos uma equipe poderá solicitar durante o jogo e quem pode pedir?

R. 02 tempos, sendo 01 em cada tempo, quem poderá solicitar é o capitão para o árbitro e o treinador ao árbitro representante, que será concedido na próxima paralisação do jogo.

04 – Quando o árbitro poderá informar o tempo de jogo e a quem?

R. Somente nos pedidos de tempo técnicos das equipes e para o capitão quando solicitado.

05 – Quem marca o tempo de jogo?

R. somente os árbitros

REGRA 06 – INÍCIO E REINÍCIO DE JOGO

01 - Ao determinar a saída para início de jogo, os atletas da equipe beneficiada se sentam em campo como proceder?

R. Adverte verbalmente os atletas, caso persista deve encerrar o jogo e relatar os fatos.

02 – Pode um goleiro participar de uma bola ao chão?

R. Sim

03 – Qual a distância regulamentar dos atletas da equipe oposta a que dará o pontapé inicial?

R. 5 metros.

04 – Qual o procedimento a ser tomado quando as equipes não trocam de lado após o intervalo?

R. Quando da descoberta, espera a bola sair pela lateral ou se for consignado um gol, para fazer a troca dos lados.

No caso do lateral, reiniciará em lateral na linha central pela equipe que tinha a posse de bola, no caso da consignação de um gol, reinicia-se normalmente e a saída pertencerá à equipe que sofreu o gol e tudo que ocorreu anteriormente terá validade.

05 – Como proceder quando da não inversão dos componentes do banco de reservas?

R. Se possível o jogo não deverá ser interrompido para a sua regularização.

06 – Qual o tempo regulamentar para o atleta colocar a bola em jogo após a consignação de um gol?

R. 05 segundos

REGRA 07 – CONDIÇÕES DE JOGO E FORA DE JOGO

01 – Quando a bola estará fora de jogo?

R. Quando ultrapassar completamente pelo alto ou pelo solo, as linhas demarcatórias do campo, e quando a partida for interrompida pelo árbitro ou tocar na rede superior.

02 – Quando a bola estará em jogo?

R. Em todas as outras ocasiões, ou quando se espera uma decisão, obedecendo a lei de vantagem.

03 – Quem são elementos estranho e quando das suas participações, como proceder?

R. Só não são considerados elementos estranhos ao jogo, aqueles atletas que no momento encontram-se no campo de jogo. Quando da sua intervenção o jogo deve ser paralisado, retirado do campo e reiniciado com bola ao chão, de acordo com as regras oficiais.

04 – Bola em cima da linha é considerada fora de jogo?

R. Não, as linhas demarcatórias fazem parte do campo de jogo.

REGRA 08 – SOMA DE GOLS

01 – Quando um gol é valido?

R. Quando ultrapassar inteiramente a linha de fundo entre os postes de meta e a barra transversal, desde que não haja qualquer infração do atleta atacante.

02 – Vale gol de arremesso de meta diretamente?

R. Não.

03 – Vale gol diretamente de bolas arremesso lateral ou arremesso de canto?

R. Não.

04 – Se 01 árbitro confirma um gol antes que a bola tenha ultrapassado por completo a linha de meta, e imediatamente se dá conta de seu equívoco como proceder?

R. O jogo devera ser reiniciado com bola ao chão.

05 – Vale gol diretamente de bolas de Início, reinício de jogo ou tiro de meta?

R. Sim

REGRA 09 – INFRAÇÕES

01 – Como se define Infração Técnica?

R. É aquela que o atleta comete com a participação outro atleta, com a bola em jogo, incluindo o toque de mão na bola, que é a única infração técnica que não necessita da participação de outro atleta.

02 – Exemplos de Infrações Técnicas?

R. 1º – Pular ou atirar-se sobre o adversário.

2º – Empurrar o adversário com o auxílio das mãos ou braços.

3º - Aplicar o carinho.

4º - Toque de mão na bola intencionalmente.

03 – Qual é a penalidade aplicada quando da Infração Técnica?

R. Tiro Livre em favor do adversário, ou pênalti se cometida dentro da área de meta do infrator, e marcação de infração coletiva.

04 – Quando for assinalado carrinho como deve proceder o árbitro?

R. A aplicação do cartão disciplinar é obrigatória nestes casos.

05 – Vale gol direto na cobrança de Infração Técnica?

R. Sim.

06 – Lançar cusparada em pessoa interveniente da partida é Infração Técnica?

R. Sim.

07 - Atleta expulso poderá ser substituído?

R. Sim, após 2 minutos cronometrados de bola em jogo, poderá entrar outro atleta para completar a equipe.

INFRAÇÕES DISCIPLINARES

01 – Como se define as infrações disciplinares?

R. Aquela que o atleta comete contra todos os intervenientes da partida, com a bola em jogo e fora de jogo, a árbitros, adversários, companheiros, componentes do banco de reservas e torcedores.

02 – Exemplos de infrações disciplinares?

R. 1º - Trocar de nº de camisa sem avisar o árbitro ou ao representante.

2º - Tirar a camisa por completo antes, durante ou após o jogo.

3º - Discutir com publico, oficiais, companheiros ou adversários.

4º - Fazer uso de álcool ou tabaco no campo de jogo.

03 – Qual a penalidade aplicada quando da infração disciplinar?

R. com Bola em jogo: Paralisa a partida para a aplicação do cartão disciplinar, anota em súmula infração coletiva e o cartão, sendo reiniciada com tiro livre onde o atleta se encontrava se dentro da área, será cobrado o tiro livre na intersecção da área.

Com a bola fora de jogo: Deve ser aplicada a advertência que o árbitro julgar e reiniciada onde a bola se encontrava e será marcado em súmula infração coletiva.

04 – Cabe aplicação de cartões para infrações disciplinares?

R. Sim.

05 – É valido o gol direto na cobrança de infração disciplinar?

R. Sim.

06 – Quais cartões são aplicados para componentes do banco de reservas?

R. Amarelo para advertência e vermelho para expulsão.

07 – É permitido aplicar cartões disciplinares, antes ou após a partida?

R. Sim

INFRAÇÕES PESSOAIS – NÃO ACUMULATIVAS

01 – Como se define a infração pessoal?

R. Aquela que o atleta comete pessoalmente, sem atingir o adversário.

02 – Exemplos de Infração Pessoal?

R. 1º - Tocar na bola sem estar devidamente uniformizado.

2º - Realizar substituição de forma errada.

3º - Sendo o goleiro permanecer de posse ou domínio da bola dentro de sua área de meta por mais de 05 segundos.

03 – Qual a penalidade aplicada, quando da Infração Pessoal, com a bola em jogo?

R. Tiro livre em favor do adversário.

04 – Cabe aplicação de cartão disciplinar para infração pessoal?

R. Sim, somente na reincidência.

05 – É valido gol direto na cobrança de Infração Pessoal?

R. Sim, pois todos os tiros são livres e valem gol.

06 – O goleiro arremessa, ou rebate com as mãos a bola na área adversária de sua própria área de meta, sem que toque antes no solo ou em qualquer outro atleta como deve proceder o árbitro?

R. Punir com reversão de posse de bola em favor do adversário, que deve ser executada obrigatoriamente pelo goleiro com as mãos.

COMPLEMENTAÇÃO

01 – Quais são os cartões estabelecidos na regra?

R. Cartão AMARELO e Cartão VERMELHO

02 – A equipe com 05 infrações coletivas, qual o procedimento dos árbitros?

R. Sofrerá uma cobrança de shoot out a cada infração técnica.

03 – Como se procede a cobrança de Shoot Out após a 5ª Infração coletiva?

R. O atleta cobrador posiciona a bola na linha de saída do quadro atacante, atletas adversários na linha de saída do campo oposto, goleiro em cima da linha de meta, árbitro autoriza cobrança, cobrador terá 5 segundos para colocar a bola em jogo, demais atletas só podem se mover após o atleta colocar a bola em jogo.

04 – É permitido que 02 ou mais atletas disputem a bola ao mesmo tempo com um adversário?

R. Sim, desde que a disputa seja legal.

05 – O árbitro adverte o jogador e este se desculpa de sua má conduta, pode o árbitro omitir o incidente em seu relatório?

R. Não, as ocorrências deverão ser informadas.

06 – Um jogador impede que o adversário avance por meio de contato físico, como deverá proceder o árbitro?

R. Punirá o infrator e a sua equipe com tiro livre.

07 – Um atleta que não é o goleiro toca deliberadamente a bola com o braço dentro de sua própria área de meta, como deverá proceder o árbitro?

R. Marcará pênalti, e aplicará o cartão disciplinar.

08 – Enquanto a bola está em jogo, um jogador localizado em sua área de meta atira um objeto em um adversário fora da área, como deverá proceder o árbitro?

R. Paralisa o jogo, expulsa o infrator e reinicia com tiro livre no lugar onde o atleta foi atingido.

REGRA 10 – TIRO LIVRE

01 – O que significa tiro livre?

R. Tiro livre e aquele através do qual pode ser marcado um tento diretamente.

02 – Qual a distância deve estar os adversários da equipe que cobrará o tiro livre?

R. Mínimo 05 metros.

03 – Qual é o tempo para execução do tiro livre?

R. Máximo em 05 segundos após a autorização.

04 – Onde será colocada a bola quando o tiro livre for cobrado dentro da área de meta da equipe beneficiada?

R. qualquer ponto da área.

05 – Um tiro livre é executado de forma rápida por um jogador sem autorização do árbitro, o adversário situado a menos de 05 metros a intercepta, que decisão tomara o árbitro?

R. O jogo continua normalmente.

06 – Um tiro livre é executado de forma rápida por um atleta, com autorização do árbitro, um adversário está a menos de 05m da bola impede deliberadamente esta execução rápida, que decisão tomara o árbitro?

R. Advertirá o atleta por retardar o reinício do jogo.

07 – Ao executar um tiro livre poderá atleta do time executante, utilizar-se da paradinha para confundir os adversários?

R. Sim é permitido, pois a regra determina o tempo de 05 segundos.

08 – Pode um tiro livre ser executado levantando a bola com os pés?

R. Sim é permitido.

REGRA 11 – PENALIDADE MÁXIMA

01 – Quais infrações originam penalidade máxima?

R. Infrações técnicas, cometidas dentro da área da equipe infratora.

02 – Na cobrança da penalidade poderá realizar jogadas técnicas ou tem obrigação de chutar em direção ao gol?

R. Na Cobrança do pênalti, poderá realizar qualquer jogada desde que seja cobrada para frente.

03 – Qual o tempo para cobrança de pênalti?

R. 05 segundos, porém não perde a posse de bola.

04 – Qual a posição do goleiro na cobrança do pênalti?

R. Os pés em cima da linha de fundo, podendo se deslocar lateralmente sobre a mesma.

05 – O árbitro ordena a repetição do pênalti por irregularidade, poderá trocar o cobrador ou o goleiro?

R. Sim.

06 – Ao executar um pênalti a bola bate no travessão e estoura, como proceder o árbitro?

R. Se estourar após entrar na meta o gol é válido, se não entrar na meta e estourar, substitui a bola e será reiniciado o jogo com arremesso do goleiro.

07 - Ao cobrar uma penalidade máxima, a bola bate na trave volta ao campo de jogo em direção ao executor que por mais que tenta evitar a bola bate em uma de suas mãos, seu companheiro aproveita e faz o gol como proceder?

R. Infração pessoal do atleta que tocou na bola pela 2ª vez, e o gol não será válido.

REGRA 12 – ARREMESSO LATERAL

01 – Valerá gol de arremesso lateral tocando no goleiro adversário, este postado dentro de sua área de meta?

R. Sim

02 – Valerá gol de arremesso lateral, este consignado intencionalmente pelo goleiro?

R. Sim.

03 – Qual é o tempo máximo para cobrança do arremesso lateral, se passar este tempo como proceder o árbitro?

R. 05 segundos, se ultrapassar conceder reversão ao adversário.

04 – Um atleta executa um arremesso lateral com os pés em cima da linha, ou com os calcanhares sobre a linha, está correto?

R. Sim.

05 – Um jogador efetua um arremesso lateral corretamente, porém a bola permanece fora do campo, como procederá o árbitro?

R. Caso ultrapasse os 05 segundos, concederá reversão ao adversário.

06 – É permitido que um atleta efetue um arremesso lateral estando sentado ou ajoelhado?

R. Não

REGRA 13 – TIRO E ARREMESSO DE META

01 – Quem poderá cobrar o Tiro de Meta, e o arremesso de meta?

R. O tiro de meta todos os atletas e o Arremesso de meta somente o goleiro.

02 – Valerá gol diretamente através cobranças de tiro ou arremesso de meta?

R. Tiro de meta Sim, de Arremesso de meta Não.

03 – Um atleta efetua um tiro ou arremesso de meta e a bola sai pela linha de fundo ainda dentro da área, como deverá proceder o árbitro?

R. Fará repetir o tiro ou arremesso de meta, observando os 5 segundos

04 – Um atleta executa um tiro ou arremesso de meta corretamente toca deliberadamente a bola com a mão fora da área, sem que tenha tocado por outro atleta, como procederá o árbitro?

R. Tiro livre direto para o adversário, e o atleta será punido com cartão disciplinar conforme estipulado nas regras.

REGRA 14 – TIRO E ARREMESSO DE CANTO

01 – Como é caracterizado o tiro ou arremesso de canto?

R. Um tiro ou arremesso de canto é concedido após a bola ter sido impulsionada pela linha de fundo por um atleta do quadro defensor.

02 – Caso haja irregularidade na cobrança do tiro ou o arremesso de canto como deve proceder o árbitro?

R. Será concedido tiro ou arremesso de meta ao adversário.

03 – No caso de o atleta executor do arremesso de canto colocar a bola diretamente em sua própria meta, como procederá o árbitro?

R. Será concedido um arremesso de canto ao adversário.

REGRA 15 – OFICIAIS DE ARBITRAGEM

01 – Existe a lei da vantagem? E por quê?

R. Sim, e o árbitro tem por obrigação fazer cumprir, para que nunca seja beneficiado o infrator.

02 – Como é composta uma equipe de arbitragem?

R. 03 oficiais sendo: 01 árbitro principal, 01 árbitro Auxiliar e 01 árbitro representante.

03 – Quais são os principais deveres dos oficiais?

R. Aplicar as regras oficiais, anotar todas as ocorrências em relatório, Expulsar sem previa advertência culpado de violência, cumprir a mecânica de arbitragem determinada, colocar-se conforme determina as leis quando da execução do pênalti ou shoot out, substituir o árbitro REPRESENTANTE quando necessário.

04 – Pode o oficial de arbitragem concordar com propostas para alteração das regras do jogo?

R. Não, de forma alguma.

05 – Quais são os principais deveres do árbitro representante?

R. 1 - Representar condignamente a entidade a qual esteja subordinado, estar atento a todas as marcações dos árbitros, preencher a súmula sem rasuras e com clareza, utilizar-se de cronômetro e

canetas de cores diferentes, Auxiliar os árbitros quando do retorno dos atletas e nas substituições, substituir o ÁRBITRO quando necessário.

06 - Quando inicia e termina a autoridade do árbitro?

R. Autoridade do oficial de arbitragem inicia quando de sua escalação, com restrições, e total quando inicia o jogo, e somente termina quando da sua entrega do relatório a entidade oficial.

REGRA 16 – DESEMPATE

PENALTIS

01 – Quando da decisão de pênaltis, quem poderá cobrá-los?

R. Poderão cobrar todos os atletas registrados em sumula, sendo obrigatória de troca dos cobradores.

02 – Quantas serão as cobranças por equipe?

R. As equipes devem cobrar 03 penalidades alternadas, caso continue empatadas cobra-se alternadamente até que se obtenha a vantagem.

03 – Quando da decisão por pênaltis, onde deverão colocar-se atletas e membros da comissão técnica, quando das cobranças dos pênaltis?

R. Devem colocar-se atrás da linha central do campo oposto onde serão executadas as cobranças.

SHOOT OUT.

04 – Quantos shoot out serão cobrados por equipe?

R. As equipes devem cobrar 03 shoot out alternados caso continue empatados cobra-se alternadamente até que se obtenha a vantagem, sendo obrigatória a troca dos cobradores.

05 – Quanto tempo tem o executor para finalizar ao gol?

R. 05 segundos após autorização do árbitro.

06 – Onde será colocada a bola?

R. Será colocada na linha de shoot out.

07 – O goleiro pode movimentar-se em direção a bola?

R. Sim, após autorização do árbitro.

08 – Vale o rebote do goleiro?

R. Sim, observando sempre os 05 segundos.

REGRAS DAS VARIAÇÕES DO FUTEBOL SOCCER SOCIETY**FUT 5**

01. MEDIDA DO CAMPO OFICIAL : Medida máxima de 40 metros de comprimento x 20m de Largura e mínima de 27 metros de comprimento x 13 m de largura, sendo que à medida padrão a ser utilizada deverá ser de 34 metros de comprimento x 18 metros de largura na sua totalidade e de campo de jogo sendo 32 metros de comprimento x 16 metros de largura, tendo de aérea de escape em seu redor 01 metro ou poderá ser utilizado o campo sem laterais e sem linha de fundo, sendo utilizado como campo/bola em jogo as laterais e linha de fundo.
02. MEDIDA DA TRAVE: Medida padrão de 4metros de largura x por 2 metros de altura com postes de 08 a 10 cm de diâmetro, podendo também ser com Gol mini (caixote), embutido com tamanho a escolher pelo regulamento do torneio.
03. MEDIDA DA ÁREA de META: Medida padrão de 10 metros de largura x por 6 metros de comprimento (campo à dentro).
04. NÚMERO DE ATLETAS Jogado com 05 atletas para cada equipe, sendo 01 deles o goleiro.

FUT 6

01. MEDIDA DO CAMPO OFICIAL: Medida máxima de 47 metros de comprimento x 27m de Largura e mínima de 38 metros de comprimento x 20 m de largura.
02. NÚMERO DE ATLETAS – Jogado com 06 atletas para cada equipe, sendo 01 deles o goleiro.

FUT 8 e FUT 9

01. MEDIDA DO CAMPO OFICIAL: Medida máxima de 65 metros de comprimento x 35m de Largura e mínima de 55 metros de comprimento x 35 m de largura.
02. NÚMERO DE ATLETAS Jogado c/ 08/09 atletas para cada equipe, sendo 01deles o goleiro.

Obs: As demais regras do FUT 5, FUT 6, FUT 8, FUT 9 e outras variações são iguais ao do Futebol 7 recomendadas pela FIFOS ou conforme algumas regras específicas que serão aprovadas no regulamento do torneio.

BEACH SOCCER

01. MEDIDA DO CAMPO OFICIAL: Medida máxima de 37 metros de comprimento x 28m de Largura e mínima de 35 metros de comprimento x 26 m de largura.
02. NÚMERO DE ATLETAS – Jogado com 05 atletas para cada equipe, sendo 01 deles o goleiro.
03. TRAVES: 5,50m de distância entre os postes x 2,20m de altura

Obs: Demais regras do Beach Soccer são iguais às recomendadas pela FIFA.

FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FOOTBALL SOCCER SOCIETY

FUNDADA EM 2004

FUTEBOL 7 SOCIETY



“Nossa homenagem especial ao grande e único mestre criador dessa modalidade que não mediu esforços para nos deixar mais este legado, obrigado Prof. Milton Mattani! Tenha a certeza, que o seu esporte e seu legado serão multiplicado por gerações.”

**Este Livro foi elaborado e aprovado na administração do mandato do
Presidente da FIFOS Marcello Cordeiro Sangiovanni
em março/2024**