REGRAS OFICIAIS INTERNACIONAIS FOOTBALL 7 SOCIETY

Prof. Milton Mattani

DIRETORIA EXECUTIVA

- Presidente: Milton Mattani
- Vice Presidente: Marcello Cordeiro Sangiovani

Paises Fundadores:
Brasil e Paraguai

Paises de Apoio à Fundação:
Uruguai, Argentina, Chile, Peru, México, Canadá, Estados Unidos, Portugal, Inglaterra, Itália, Espanha, Alemanha, Austrália, Suíça, Bélgica, Grécia, Tailândia e Japão.

Av. Prestes Maia, 241 CJ 814/1314 São Paulo – 01031-001

Fone: 55 11 3313-8351 – www.fifo7s.com.br

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

Prof. Milton Mattani

COMISSÃO DE ASSENTAMENTOS, AJUSTAMENTOS E ALTERAÇÕES

- Milton Mattani — Presidente Fed. Internacional FIFO7S
- Marcello Cordeiro Sangiovanni — Presidente Conf. Brasileira de S.Society
- Lauro Henrique Andrade — Presidente Federação Pta Fut. 7 Society
- Lucelena da Silva Lima — Instrutora
- Vinicius Santos dos Santos — Presidente Federação Soccer Society RS
- João Tiska — Diretor de Arbitragem RS
- José Maria Lopes Martin — Presidente Federação Goiana 7 Society
- José de Souza Sandes Filho — Presidente Fed. Bahiana Soccer Society
- Marcio Bitar Neves — Pres. Fed. Paranaense Soccer Society
- Salvio José Rodrigues Junior — Pres. Fed. Catarinense Soccer Society
- Israel Martins Veiga — Pres. Fed. Rondoniense Fut. 7 Society
- Alex Francisco Gomes — Pres. Fed. Capixaba Soccer Society
- Ozenildo Silva de Oliveira — Pres. Fed. Amazonense Fut. 7 Society

O **CÓDIGO DESPORTIVO,** o **ESTATUTO SOCIAL** e a **EBRA** são partes integrantes das normas que regem esta Entidade.

ÍNDICE

- Logo e diretoria executiva
- 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

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 – Técnicas/Disciplinar/Pessoal

Regra 10 - Tiro Livre

Regra 11 - Penalidade Máxima

Regra 12 - Arremesso Lateral

Regra 13 - Tiro e Arremesso de Meta

Regra 14 - 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

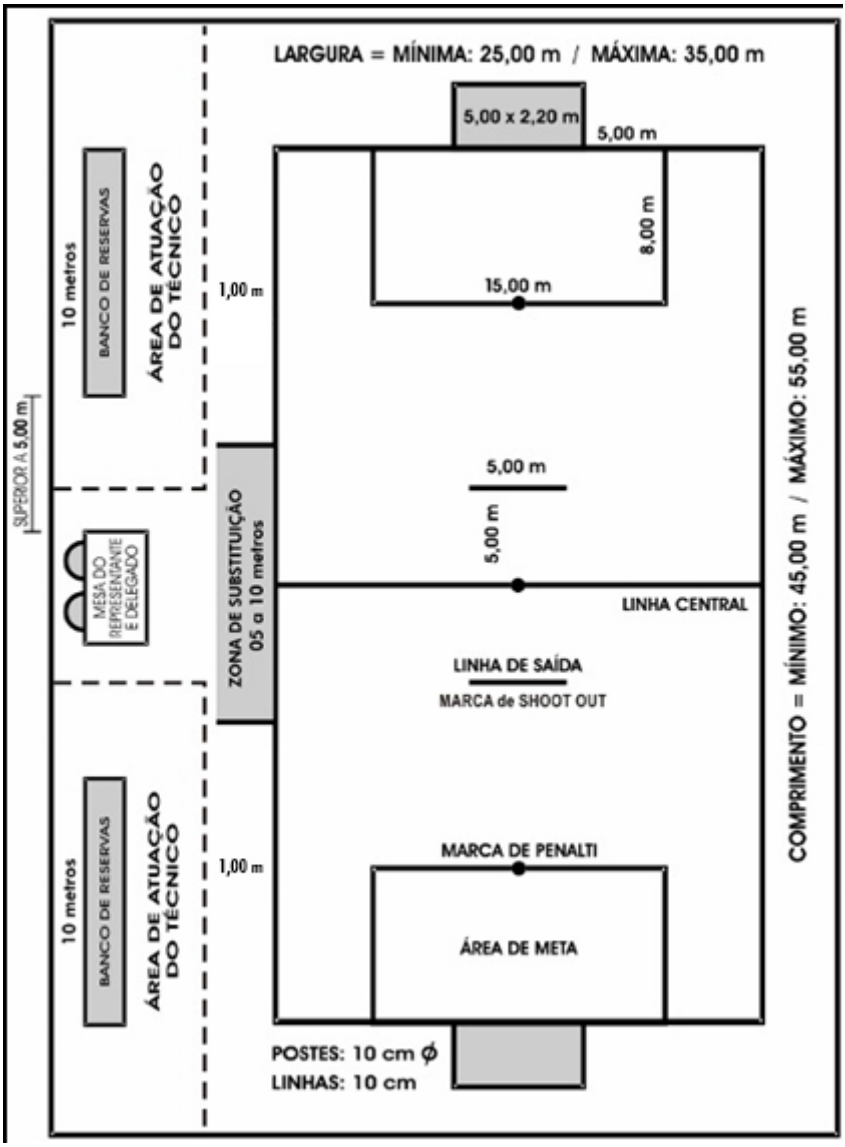
Anexo V - Relatório de Árbitro

Anexo VI - Súmula Oficial

Anexo VII - Perguntas e Respostas

FIF 07S
FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FOOTBALL 7 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 eqüidistantes em 5 m da linha central devem ser traçadas duas linhas de 5 m, uma em cada metade do campo, de forma que, se for traçada uma linha perpendicular na metade desta linha, coincidirá com o centro do campo e serão chamadas Linhas de Saída e Shoot Out.

FIFO 7S
FEDERAÇÃO
INTERNACIONAL
DE FOOTBALL 7 SOCIETY

03 – Rede Superior:

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

04 - Área de Meta e Marca de Pênalti:

De cada extremidade do campo devem ser traçadas duas linhas perpendiculares à linha de fundo, a uma distância de 5 m de cada poste de meta. Essas linhas avançarão 8 m pelo campo adentro e serão unidas, em suas extremidades, por uma linha transversal paralela à linha de fundo e com 15m de comprimento.
A marca de pênalti será definida por um ponto bem visível, com 10 cm de raio, na metade da linha frontal da área de meta, e a distância de 8m da linha de fundo.

05 - Metas:

As METAS devem ser colocadas no centro de cada linha de fundo, sendo formadas por dois postes verticais distantes 5m entre si medidos por dentro e ligados por uma barra horizontal cuja face interior ficará a altura de 2,20 cm do solo.
O diâmetro dos postes e da barra transversal deve ser de 10 cm e pintados na cor branca.
Por trás das metas devem ser colocadas obrigatoriamente redes presas nos postes, na barra transversal e no solo, devendo estar convenientemente sustentadas e colocadas de modo a dar bastante espaço ao goleiro.
As redes devem ser confeccionadas com material adequado e que não ofereçam perigo aos praticantes, tendo pequenas aberturas que não permitam a passagem da bola.

06 - Zona de Substituição:

Localizada em frente à mesa do representante, junto à linha lateral, no meio do campo e demarcada por duas linhas paralelas de 50 cm, tendo 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, 10m em cada lado do campo, destinados aos atletas reservas e componentes da comissão técnica, e uma mesa com duas cadeiras para as funções de representante e delegado de jogo. Os bancos de reservas devem estar a uma distância superior a 5m da mesa do representante.

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

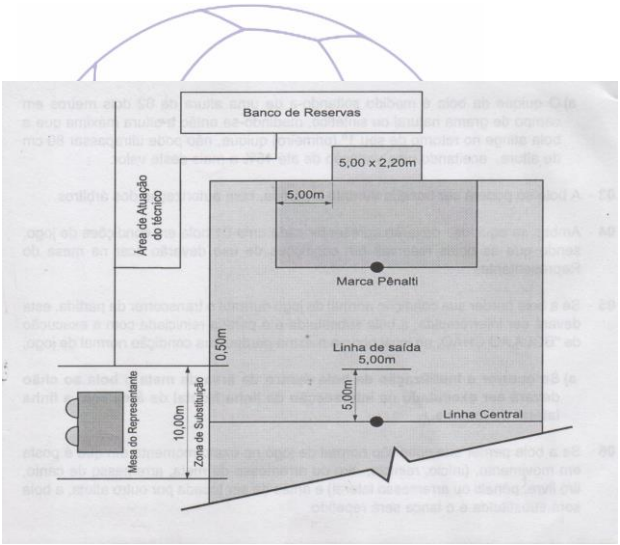
- Atletas em aquecimento deverão postar-se atrás do banco de reservas e com coletes de cores diferentes

08 - Área de Atuação do Técnico:

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

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

- Se o banco de reservas estiver postado na linha de fundo, o técnico só poderá atuar no espaço compreendido entre a linha de fundo, 5m distante da trave, e a linha lateral até o limite da marca da área conforme desenho abaixo.



.

09 - Recomendações:

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

REGRA 02
A BOLA

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

CATEGORIAS	CIRCUNFERÊNCIA	PESO	PRESSÃO
Sub 07 **Sub 09** **Sub 11** **Sub 13** ***Feminino Sub 15***	**68 a 69 cm**	**320 a 350 gramas**	**06 a 08 libras**
Sub 15 **Sub 17** **Sub 20** **Principal** **Veterano** **Máster** ***Feminino Principal***	**68 a 69 cm**	**420 a 450 gramas**	**08 a 10 libras**

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

FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FOOTBALL 7 SOCIETY

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 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 pelo mesmo.

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

c) 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

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

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

03 - Quando uma equipe, ou ambas, ficarem reduzida a 03 atletas, seja por qualquer motivo, a partida deverá ser encerrada imediatamente, inclusive quando e durante as cobranças de penalidades máximas e shoot out.

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

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

07 - Qualquer um dos atletas poderá trocar de posição com o goleiro, desde que autorizado pela Arbitragem e com a bola fora de jogo.
Quando a troca for com jogador postado no banco de reservas, poderá ser realizada com 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 do mesmo, desde que autorizado por um dos Árbitros, podendo ser substituído imediatamente.
O atleta lesionado estará apto a retornar somente quando da próxima posse de bola de sua equipe e com autorização do Árbitro, exceto o goleiro que poderá continuar no jogo, sem a obrigatoriedade de ser substituído.

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 pelos seguintes membros:

- Técnico ou Treinador, Massagista, Fisicultor 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 DOS ATLETAS E DA COMISSÃO TÉCNICA

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

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

02 - Os atletas podem se apresentar em campo, usando camisas de mangas curtas e outros 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.

FIFO7S
FEDERAÇÃO
INTERNACIONAL
DE FOOTBALL 7 SOCIETY

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 e meiões levantados, sendo que no decorrer da mesma, a camisa poderá ser usada para fora do calção, porém, as meias deverão estar sempre levantadas.

07 – Os capitães das equipes, devem ser identificados com uma tarja fixada em um dos braços de cor diferente do uniforme, podendo estar ou não dentro do campo.
Se expulso, 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 - Caso a equipe não tenha goleiro reserva, a mesma deve apresentar outra camisa de goleiro com número diferente de seus atletas registrados em súmula.

a) Se a equipe for utilizar um atleta já inscrito em súmula, como goleiro reserva o mesmo só poderá atuar com camisa de cor diferente, mas com a mesma numeração que se inscreveu anteriormente.

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

11 – Os atletas não poderão usar ataduras e esparadrapo por fora das meias para segurar as caneleiras, exceto se for da cor dos mesmos.

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

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, sapato, tênis, meias ou chuteira apropriados.
Quando da utilização de bermuda, esta deverá ser representativa de sua equipe.

REGRA 05
TEMPO DE JOGO E CATEGORIAS

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

CATEGORIAS	IDADES	TEMPO
Sub 07	06/07 anos	15 X 15
Sub 09	08/09 anos	15 X 15
Sub 11	10/11 anos	15 X 15
Sub 13	12/13 anos	15 X 15
Sub15 Feminino	Até 15 anos	15 X 15
Sub15	14/15 anos	20 X 20
Sub 17	16/17 anos	20 X 20
Principal/Feminino	Acima de 18 anos (15 anos com autorização)	20 X 20
Sub 20	18/19/20 anos	25 X 25
Principal	Acima de 18 anos (16 anos com autorização)	25 X 25
Veterano	De 35 a 40 anos	25 X 25
Máster	Acima de 40 anos	25 X 25
Categorias a serem criadas deverão seguir orientação da FIFO7S		

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

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

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

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

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

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.

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

FIFO7S
FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FOOTBALL 7 SOCIETY

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 representante do jogo, 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 da prorrogação, não poderá ser maior do que 10 minutos em todas as categorias, sendo dividido em 02 períodos de 05x05 minutos sem intervalo, apenas com mudança de lado das equipes, continuando valendo as somatórias de infrações individuais e coletivas, e de todos os cartões disciplinares.

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

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

FIFOTS
FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FOOTBALL TOUCH SOCIETY

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.

REGRA 06
INÍCIO DO JOGO

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

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

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

OBS: Não valerá gol DIRETAMENTE de início, reinício ou após a marcação de um gol.

a) 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.

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

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

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

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

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

03 - Quando das bolas de início e reinício de jogo, ou após marcação de um gol, o atleta deve colocar a bola em jogo, no máximo, em 05 segundos, caso contrário será punido com infração pessoal, porém, sem perder a posse de bola.

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

FIFO 7S
FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FOOTBALL / SOCIETY

REGRA 07
CONDIÇÕES DE JOGO E FORA DE JOGO

01 - A bola está fora de jogo quando:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

FIFO 7 FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FOOTBALL 7 SOCIETY

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

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

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

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

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

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

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

FIFO 7S
FEDERAÇÃO

REGRA 08
SOMA DE GOLS

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

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

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

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

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

Penalidade: Tiro ou 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 valido.

FIFO 7S
FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FUTEBOL DE 7

REGRA 09
INFRAÇÕES

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

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

► **INFRAÇÕES TÉCNICAS**

01 - Estará cometendo Infração Técnica o atleta que:

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

FIFO7s
FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FOOTBALL 7 SOCIETY

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

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

► **INFRAÇÕES DISCIPLINARES**:

01 - Estará cometendo Infração disciplinar o atleta que:

a) Incorporar-se ou reincorporar-se à sua equipe depois de reiniciada a partida sem se apresentar ao árbitro ou dele receber ordem para tanto.
b) Infringir persistentemente as regras do jogo.
c) For culpado de conduta indisciplinar.
d) Demonstrar por palavras ou atos divergências das decisões do árbitro.
e) Usar de táticas antidesportivas.

f) Trocar seu número de camisa sem avisar ao representante ou ao árbitro.
g) Discutir com o público, oficiais, companheiros ou adversários.
h) Entrar no campo para ministrar instruções
i) Tirar a camisa por completo em qualquer momento da partida.
j) Fazer uso de álcool ou tabaco no campo de jogo.
k) Retardar propositadamente o reinício do jogo ao se afastar ou deixar a bola passar, quando de uma interrupção da partida.
l) Usar de palavras ou 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 individual e 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.

OBS: 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.

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

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

02 - COMPONENTES DO BANCO DE RESERVAS:

- As infrações para atletas somam como individual e coletiva, para membros da comissão técnica somente coletiva.
- As infrações, após a 5ª coletiva, quando dos atletas somam apenas como individual, além de passíveis de punições maiores, para membros da comissão técnica, cabe somente a sua expulsão

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

FIFO 7s FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FOOTBALL 7 SOCIETY

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

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

b) Os atletas advertidos com cartão amarelo postados no banco de reservas, não cumprirão a pena de 02 minutos cronometrados de cartão, poderá participará do jogo a qualquer momento.

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

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

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

3) Praticar falta por trás no adversário;

4) Aplicar o carrinho, ou seja, lançar-se pelo solo com 01 ou os 02 pés de maneira deslizante estando o adversário de posse ou na disputa da bola;
5) Impedir, tentar impedir ou dificultar a cobrança de um tiro livre ou arremesso contra sua equipe;
6) Sendo goleiro, intervir fora de sua área de meta com as mãos.

OBS.: Caso seja uma situação clara de gol o goleiro deverá receber o cartão vermelho.

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

FIFA 07S
INTERNACIONAL
DE FOOTBALL 7 SOCIETY

c) **CARTÃO VERMELHO** - O atleta é expulso e deverá deixar o campo pela zona de substituição, e não poderá permanecer no banco de reservas. Sua equipe ficará com 01 atleta a menos e só poderá se recompor com outro somente APÓS 02 MINUTOS CRONOMETRADOS de bola em jogo, com a mesma fora de jogo e posse de sua equipe, após receber autorização do árbitro.

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

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

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

2) Usar de palavras ou ato de racismo deverá ser expulso imediatamente.

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

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

06 - O atleta reincidente da mesma infração deve ser expulso do campo de jogo.

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

08 - 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 individuais e coletivas.

FIFO7S
FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FOOTBALL 7 SOCIETY

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

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

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

Procedimentos da cobrança do shoot out, durante o jogo.

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

b) Após a autorização do arbitro para a cobrança, 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 e infração individual do atleta cobrador.

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

d) 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 10m 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.

11 - 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.

FIFO 7S
DE FOOTBALL 7 SOCIETY

12 – Os cartões disciplinares não deverão ser aplicados após o encerramento definitivo do jogo, porém o árbitro deve relatar o ocorrido e afirmar que o atleta é considerado expulso. Obs; Fazer constar em súmula esta ocorrência

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

► **INFRAÇÕES PESSOAIS**:

01 - Estará cometendo infração pessoal o atleta que:

a) Tocar na bola sem estar devidamente uniformizado.
b) Usar expressão verbal e/ou gestual para iludir o adversário.
c) 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, a 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, 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 tiro ou arremesso de meta, sem que toque antes no solo ou em qualquer outro atleta.

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

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.

FIFO7S FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FOOTBALL 7 SOCIETY

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

OBS: Quando do arremesso do goleiro com a bola em jogo, o mesmo 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 ou de forma involuntária.

Obs; O recuo de bola com a cabeça não pode ser forçada "Anti Jogo".

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

- **PENALIDADE:** Tiro livre em favor do adversário na intersecção da área e Infração pessoal do goleiro.

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.

q) Todo atleta encarregado de colocar a bola em jogo, no inicio e reinicio de jogo ou após consignar um gol, de lateral, de arremesso de canto, de tiro ou arremesso de meta, de tiro livre, de Penalidade Máxima ou Shoot Out, que demorar mais de 5 segundos, será punido com infração pessoal.

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

FIF 07S
FEDERAÇÃO
DE FOOTBALL 7 SOCIETY

REGRA 10
TIRO LIVRE

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

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

03 - Quando da execução de tiro livre fora da área de meta, os atletas adversários devem estar a pelo menos 5m de distância da bola, até a execução.

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

05 - Toda cobrança deve ser executada, no máximo, em 05 segundos após autorização. Caso contrário, a posse de bola deve ser revertida em arremesso lateral em favor do adversário no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração.

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

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

REGRA 11
PENALIDADE MÁXIMA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

i) O pênalti é considerado como um tiro livre.

FIFO7S
FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FOOTBALL 7 SOCIETY

REGRA 12
ARREMESSO LATERAL

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

a) O executor, no momento do arremesso, deve estar fora, de frente ou na diagonal para o campo, podendo ter parte dos pés 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 pode ser consignado um gol **DIRETAMENTE**.
Obs. Caso haja o 2º toque o gol será válido.

e) Se não houver a participação do goleiro, o reinicio 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 arremesso de canto ao adversário.

FIF 07S
FEDERAÇÃO
INTERNACIONAL
DE FOOTBALL 7 SOCIETY

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

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

REGRA 13
TIRO E ARREMESSO DE META

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

a) O tiro de meta deve ser executado com a bola parada por qualquer atleta.

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 tão logo ultrapasse as linhas da área de meta.

d) Quando das cobranças a bola não poderá atingir a área de meta 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.

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

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.

FIFO7s
FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FUTEBOL / SOCIETY

REGRA 14
ARREMESSO DE CANTO

01 – Será concedido 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.

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

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 o gol será válido.

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

f) Caso o atleta arremesse a bola **DIRETAMENTE** em sua própria meta, será concedido arremesso de canto ao adversário

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

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

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

FIFO 7S
FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FOOTBALL 7 SOCIETY

REGRA 15
ÁRBITRO / OFICIAIS DE ARBITRAGEM

VANTAGEM

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

UNIFORME DOS OFICIAIS DE ARBITRAGEM

01 - O uniforme dos árbitros consiste de: camisa de meia manga ou manga comprida oficializada pela Federação Internacional, bermuda, meias de cano longo e tênis ou chuteira apropriados de cor preta.

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

03 - O uniforme do representante consiste de: camisa de meia manga ou manga comprida oficializada pela confederação ou suas federações, bermuda ou calça escura, meias de cano longo e tênis ou chuteira apropriados de cor preta.

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

FIFO7S
FEDERAÇÃO
INTERNACIONAL
DE FOOTBALL 7 SOCIETY

05 - Para todas as categorias, os responsáveis pelo controle da partida são três Oficiais de Arbitragem, sendo dois árbitros e um representante. A principal responsabilidade cabe aos árbitros, os quais dirigem o jogo dentro do campo e são autoridades máximas da partida, tendo ambos os mesmos poderes.
OBS: Em casos excepcionais e determinados pela entidade oficial poderão ser utilizados o 4º oficial de arbitragem, visando o melhor andamento do jogo.

DEVERES DOS ÁRBITROS

01 - Aplicar as regras e decidir quaisquer divergências oriundas da prática do Futebol 7 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 reinicio do jogo depois de todas as interrupções.

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

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

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

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

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

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

15 - Substituir o **REPRESENTANTE** quando necessário.

16 - **MECÂNICA DE ARBITRAGEM** - O árbitro deve acompanhar o jogo, correndo por toda a extensão do campo, sempre próximo da jogada para não permitir dúvidas nas marcações.
Pode eventualmente, trocar a diagonal ou o lado, desde que com bola fora de jogo e um dos oficiais esteja sempre próximo ao representante.
No pedido de tempo e final de partida, deve se postar no centro do campo.

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

DEVERES DOS REPRESENTANTES

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

FIF 07S FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FOOTBALL 7 SOCIETY

05 - Preencher a súmula com cores diferentes de caneta em cada período.

06 - Utilizar placar eletrônico, quando houver, cronômetro e apito de silvo diferente ao dos árbitros.

07 - Avisar ao árbitro quando da 4ª infração individual do atleta e da 5ª infração coletiva da equipe.

08 - Marcar o pedido de tempo técnico das equipes.

09 - Cronometrar as punições dos cartões disciplinares.

10 - Auxiliar os árbitros, quando do retorno dos atletas dos cartões disciplinares e substituições.

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

12- Substituir o **ÁRBITRO** quando necessário.

FIF 07S
FEDERAÇÃO
INTERNACIONAL
DE FOOTBALL 7 SOCIETY

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 participar das penalidades, havendo obrigatoriedade de troca para as cobranças até o ultimo atleta. OBS. As equipes não igualam o número de atletas.

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

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

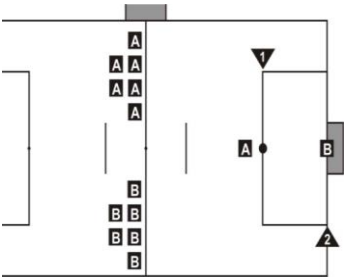
05 - A cobrança deve ser executada no máximo em 5 segundos após autorização, caso ultrapasse a equipe perderá a cobrança.

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

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

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

Procedimentos da cobrança:



a) **Na decisão por penalidade máxima, o árbitro chefe de equipe (1) deve verificar o posicionamento dos atletas, postado na linha frontal da área de meta, de frente para a cobrança e deverá cronometrar os 05 segundos, enquanto ao segundo árbitro (2) cabe fiscalizar a ação do goleiro e a meta, posicionado na linha de fundo e na diagonal do primeiro.**
b) **Se houver invasão dos atletas e membros da comissão técnica, não participantes da cobrança da equipe atacante, e o tiro resultar em gol, será cobrado novamente.**
c) **Se for da equipe defensora, e o tiro não resultar em gol, será cobrado novamente.**

DECISÃO POR SHOOT OUT

01 – 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 participar do shoot out, havendo obrigatoriedade de troca para as cobranças até o ultimo atleta. OBS. As equipes não igualam o número de atletas.

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

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

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

06 - Após autorização, o executor terá 05 segundos para chutar a bola ao gol, podendo movimentá-la livremente em qualquer direção dentro do limite de tempo.
07 - Ao final dos 05 segundos, caso o executor tenha efetuado o chute e a bola estiver em direção ao gol, o lance será válido até o término de sua trajetória mesmo se a bola bater nas traves ou no goleiro antes de entrar no gol.

FIFO7S FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FUTEBOL DE 7 SOCIETY

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

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

OBS: Qualquer atleta poderá cobrar esta penalidade.

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

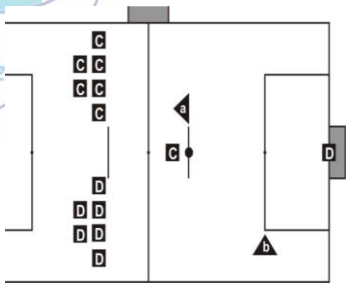
11 - Nestes casos não deve ser aplicado cartão disciplinar, basta comunicar aos capitães das equipes a infração e a desqualificação do atleta.

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

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

Procedimentos da cobrança:

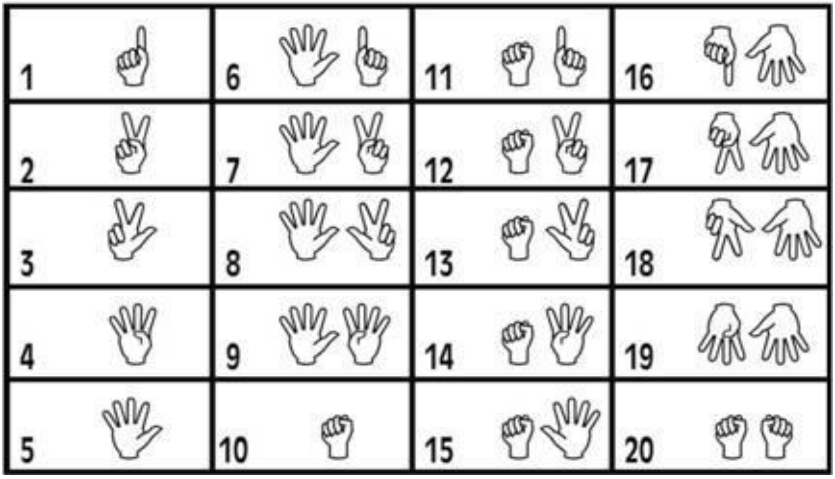
a) Na decisão por shoot out, um dos árbitros (a) deve ser responsável pela autorização e marcação do tempo, postado na linha de saída e de costas para a meta, enquanto ao outro (b) cabe fiscalizar a cobrança e confirmar o gol, posicionado na linha frontal da área, de frente para o campo e na diagonal do primeiro e ambos deverão fiscalizar a invasão.
O árbitro (b) deverá encerrar a cobrança após a posse definitiva de bola do goleiro, quando a bola sair fora do campo e o fim dos 5 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 shout out resultar em gol, será cobrado novamente.

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

ANEXO I - CÓDIGO DE SINAIS



<u>ANEXO II</u> - 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. Ambos os árbitros tem os mesmos poderes, porém, se houver discordância quanto às marcações prevalecerá sempre a decisão do chefe de equipe.

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

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

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

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

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

FIFO 7S
FEDERAÇÃO INTERNACIONAL

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

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

Procedimento do W.O

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

11. Examine os calçados dos atletas antes de iniciar a partida, durante ou no intervalo desta.
    - Sempre que achar necessário, ou se tiver motivo, examine qualquer outra parte do equipamento.
    - Não permitir que os atletas usem ataduras por fora dos meiões e nem esparadrapo de cor diferente, para segurar as caneleiras.
    - Havendo irregularidades, exija imediatamente o cumprimento das determinações.
    - Não sendo obedecido, ordene que deixe o campo até a sua regularização.

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

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

14. Lembre-se de que sempre deverá ter um atleta como capitão de cada equipe dentro de campo.

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

FIF07S
FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FOOTBALL 7 SOCIETY

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 e o descanso dos atletas.

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

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 novas determinações:
    - Providencie sua remoção, permita sua substituição imediata e prossiga com a partida. O retorno deste atleta somente deve ocorrer quando da próxima posse de bola da sua equipe.
    - Se for o goleiro não é necessário sua substituição.

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, pode transmitir suas orientações em frente ao banco de reservas.
    - Se o banco de reservas estiver postado na linha de fundo, o técnico só poderá atuar na frente dos bancos na linha de fundo podendo se movimentar pela linha lateral até linha frontal da área de meta.

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 individuais (total) e coletivas (2º período) e os cartões.

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

FIFO7S
FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FOOTBALL 7 SOCIETY

35. Aguarde o atleta punido com cartão amarelo ou 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, uniforme pré-determinado, limpo e barbeado.

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

05. Ter uma bolsa para o seu uniforme com no mínimo 03 cores diferentes de camisas.

06. Utilizar o distintivo da confederação 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 representante, condições da bola, objetos perigosos (garrafas, latas, pedaços de madeira e ferro etc..).

10. Conferir os documentos, RG ou Carteirinha da CBSS, e de todos os envolvidos na partida.

FIF 07S
FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FOOTBALL 7 SOCIETY

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 identificado com tarja de cor diferente da camisa.

11. Verificar os uniformes dos atletas: numeração das camisas, calção térmico, exigir conforme a regra, camisa reserva de goleiro diferente sua numeração e cor das 02 equipes, calçados (chuteira Society ou tênis) chuteira de cravo não pode, objetos que possam causar danos aos atletas (anéis, pulseiras, brincos, gessos; piercings, calça de goleiro com zíper etc.).

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

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

14. Fazer sempre cumprir as regras oficiais.

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

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

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

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

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

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

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

22. Emitir sempre relatório detalhado das ocorrências, quando houver usar o Modelo de Relatórios.

23. Entregar o relatório no prazo legal estipulado pela confederação

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

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

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

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

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

29. 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.

FIF07S
FEDERAÇÃO
DE FOOTBALL 7 SOCIETY

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.
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 <u>muito</u> <u>importante</u>. 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 continuo, expulsei-o também.

5. Expulsos por haverem se atingido mutuamente com...(socos, pontapés, etc...) o Sr....., nº..., registro º...., da equipe..... e o Sr. ....., nº..., registro º...., 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 º...., da equipe.....

<u>Obs:</u> 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 , acintosamente,..... (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 fax ou por e-mail com assinatura digital.

FIF 07S
FEDERAÇÃO
INTERNACIONAL
DE FOOTBALL 7 SOCIETY

ANEXO V - RELATÓRIO DO ÁRBITRO

		X		

Competição:_____ Data:____/____/____
Categoria:_____Divisão:_____
Início:_____Término:_____Local:_____
Árbitro1:_____
Árbitro2:_____
Representante:_____

EQUIPE:					
Registro/RG	Jogadores	Nº	Am	Ver	Obs:
	Técnico:				
	Prep.Físico:				
	Massagista:				
	Médico:				

EQUIPE:					
Registro/RG	Jogadores	Nº	Am	Ver	Obs:
	Técnico:				
	Prep.Físico:				
	Massagista:				
	Médico:				

FIFO7S
FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FOOTBALL 7 SOCIETY

INFORMAÇÕES:

OCORRÊNCIAS:

__________,______/______/______   ________________________________

Assinatura do Árbitro1
(Chefe de Equipe)

____

Assinatura do Árbitro 2

____

Representante

<u>Entregar este Relatório até 01º dia útil após o jogo, no horário 9:00 às 18:00</u> (Pessoalmente ou via Fax)
<u>Se jogos internacionais imediatamente após a partida</u>

SUMULA OFICIAL

FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FOOTBALL 7 SOCIETY

Av. Prestes Maia, nº 241 -8ºAndar - Cj. 814 Centro CEP 01031-902 São Paulo-SP - Fone - Fax: 55 (11) 3313-8351
Site www.fifo7s.com.br

SUMÚLA OFICIAL DE FUTEBOL 7

EQUIPE:		Cartões AM	Cartões VE
TREINADOR:	REG.		
MASSAGISTA:	REG.		
PREP. FÍSICO:	CREF.		
MÉDICO:	CRM.		
REPRESENTANTE:	REG.		
ASSINATURA DO CAPITÃO:	Nº		

Data: ____/____/____ Horário: _____

Local _____

Competição: _____

Categoria: _____

X

HORÁRIO	INICIO	TÉRMINO	CONTAGEM		
1º PERÍODO				x	
2º PERÍODO				x	
Período Extra				x	
PLACAR FINAL				x	
Desempate: Pênaltis/Shot Out				x	

EQUIPE		Cartões AM	Cartões VE
TREINADOR:	REG.		
MASSAGISTA:	REG.		
PREP. FÍSICO:	CREF		
MÉDICO:	CRM		
REPRESENTANTE:	REG		
ASSINATURA DO CAPITÃO:	Nº		

Equipe:			Gols			Individuais					CARTÕES		COLETIVAS
Registro	Nome dos Atletas	Nº	1ºP	2ºP	P.EX	1	2	3	4	5	AM	VM	1º PERIODO
													1
													2
													3
													4
													5
													2º PERIODO
													1
													2
													3
													4
													5

GOLS CONTRA								PEDIDOS DE TEMPO	1º PER.		2º PER.	
GOLS												
TEMPO												

Árbitro: Ass.:

Árbitro: Ass.:

Representante: Ass.:

Delegado: Ass.:

Equipe:			Gols			Individuais					CARTÕES		COLETIVAS
Registro	NOME DOS ATLETAS	Nº	1ºP	2ºP	P.EX	1	2	3	4	5	Am	VM	1º PERIODO
													1
													2
													3
													4
													5
													2º PERIODO
													1
													2
													3
													4
													5

GOLS CONTRA								PEDIDOS DE TEMPO	1º PER.		2º PER.	
GOLS												
TEMPO												

Ocorrências:

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, distancia do penalti 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 representante e delegado?
R. No centro de cada linha de fundo, na frente do representante, a 5m da mesa do 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

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.

FIF 07S
FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FOOTBALL 7 SOCIETY

REGRA 02 – A BOLA

01 – Poderá colocar bolas em redor do campo para utilização durante a partida?
R. Pode desde que fique sob controle dos árbitros.

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 providencia?
R. Se acontecer com a bola em jogo, paralisa o jogo troca a bola e prossegue com bola ao chão, se dentro da área de meta o bola ao chão deverá ser executado na intersecção da mesma, se durante uma interrupção de jogo, troca a bola e reinicia a partida.

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 seja efetuada a substituição, com a obrigatoriedade de sua entrada em campo.

03 – Com quantos atletas obrigatoriamente inicia-se o jogo? Com quantos atletas poderá ficar reduzida? Com quantos atletas a partida encerra? È necessária a paralisação da partida para substituir o goleiro?
R. 07, 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, poderá ser substituído imediatamente, podendo retornar somente após a 1ª posse de bola de sua equipe, exceto o goleiro que poderá continuar no campo de jogo, sem a obrigatoriedade de ser substituído.

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?

FIFO7S
FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FOOTBALL 7 SOCIETY

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 pelo 8º atleta, anula-se e o expulsa, prosseguindo com bola ao chão, caso contrário confirma o gol e somente o expulsa.

10 – É permitido substituir membros da comissão técnica?
R. Sim, apenas uma única vez

11 - Porque uma equipe será composta por 07 atletas, sendo que um dos quais obrigatoriamente tem que ser o goleiro?
R. Porque quando da bola jogada 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 E DA COMISSÃO TÉCNICA

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 e leva por baixo outra idêntica?
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 - Caso uma equipe não tenha goleiro reserva, qual a providência?
R. Deverá ter uma camisa de goleiro no banco de reservas com numeração diferente de seus atletas registrados em súmula.

07 – É permitido o uso de qualquer jóia, 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, 20x20 e 25x25.

02 – Quando o lance deverá ser prorrogado o tempo para a cobrança?
R. 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 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 – Qual equipe poderá solicitar tempo técnico na prorrogação?
R. A equipe que não solicitou no 2º tempo do jogo.

06 – 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 sentam no 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 – Uma equipe se nega a participar do bola ao chão, como deverá proceder o árbitro? E se ambas equipes se recusarem participar do bola ao chão?
R.1- O árbitro deverá aplicar o bola ao chão, já que não é necessário ambas as equipes participarem do procedimento.
R. 2- O árbitro deverá suspender a partida e relatar os fatos.

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

FIFO 7S
FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FOOTBALL 7 SOCIETY

R. 5m.

05 – 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.

06 – 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.

07 – Qual o tempo regulamentar para o atleta colocar a bola em jogo após a consignação de um gol?
R. No máximo em 05 segundos, sendo punido com infração pessoal e sua equipe não perde a posse de bola.

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 outras ocasiões, inclusive se bater no árbitro este dentro do campo, 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 que no momento encontram-se no campo de jogo, atletas e árbitros. 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

FIF 07S
FEDERAÇÃO INTERNACIONAL BALL 7 SOCIETY

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 ou tiro de meta diretamente?
R. Não.

03 – Vale gol diretamente de bolas de saída, início, reinício de jogo, lateral ou arremesso de canto?
R. Não.

04 – Se o árbitro confirma um gol antes que a bola tenha ultrapassado por completo a linha de meta, e imediatamente se da conta de seu equivoco como proceder?
R. O jogo devera ser reiniciado com bola ao chão.

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 auxilio das mãos ou braços.
3º - Aplicar o carinho.
4º - Toque de mão na bola intencionalmente.

03 – Qual é a penalidade aplicada quando a Infração Técnica?
R. Tiro Livre em favor do adversário, ou pênalti se cometida dentro da área de meta do infrator, marcação de infração coletiva e individual.

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 individual e 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 sumula infração individual e coletiva.

FIFO7S
FEDERAÇÃO
DE FOOTBALL 7 SOCIETY

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. Não, apenas relata os fatos.

INFRAÇÕES PESSOAIS

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 e marcação de infração individual.

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, rebate ou chuta 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 e suas penalidades?
R. Cartão AMARELO: Atleta deixa o campo de jogo sendo substituído imediatamente, e só poderá retornar após 02 minutos cronometrados de bola em jogo.
**Cartão VERMELHO: Atleta expulso deve deixar o campo e poderá ser substituído após 02 minutos cronometrados.

02 – Atleta comete 05 infrações e a equipe com 05 coletivas, quais os procedimentos dos árbitros?
R. O atleta é desqualificado e deverá deixar o campo de jogo podendo ser substituído imediatamente.
A equipe com 05 infrações coletivas, todas a seguir até o final do período, sofrerá 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 adversária 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 mesmo colocar a bola em jogo.

FIF 07S
INTERNACIONAL
DE FOOTBALL 7 SOCIETY

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 sua equipe com tiro livre e infração pessoal.

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 direto 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. No máximo 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. Em qualquer ponto da mesma.

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.

FIF 07S
FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FOOTBALL 7 SOCIETY

06 – Um tiro livre é executado de forma rápida por um atleta, com autorização do árbitro, um adversário esta a menos de 05m da bola impede deliberadamente esta execução rápida, que decisão tomara o árbitro?
R. Advertirá o atleta por retardar o reinicio 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. Com 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 valido, se não entrar na meta e estourar, substitui a bola e será reiniciado o jogo com bola ao chão.

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. Marcar infração pessoal do atleta que tocou na bola pela 2º 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

FIFO7S
FEDERAÇÃO
INTERNACIONAL
DE FOOTBALL 7 SOCIETY

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. Não.

03 – Um atleta efetua um tiro ou arremesso de meta e a bola sai pela linha de fundo ainda dentro da área, como procede 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.

05 – Depois de executado um tiro ou arremesso de meta, antes da bola sair da área, um adversário entra na mesma onde um defensor o agride, como deverá proceder o árbitro?
R. O atleta infrator deverá ser expulso, e se executará novamente o tiro de meta.

REGRA 14 – ARREMESSO DE CANTO

01 – Como é caracterizado o arremesso de canto e como efetua a cobrança?
R. Um 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 arremesso de canto como deve proceder o árbitro?
R. Será concedido tiro ou arremesso de meta ao adversário.

03 – No caso do 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 – OFICIAÍS DE ARBITRAGEM

01 – Existe a lei da vantagem? Porque?
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 representante e 02 árbitros.

03 – Quais são os principais deveres dos oficiais?

R. Aplicar as regras oficiais, Anotar todas as ocorrências em relatório, Expulsar sem previa advertência culpados violência, Cumprir a mecânica de arbitragem determinada, Colocar-se conforme determina as leis quando da execução do pênalti ou shoot out, Substituir o 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 representante?

FIFO7S
FEDERAÇÃO
INTERNACIONAL
DE FOOTBALL 7 SOCIETY

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 e representante?
R. A 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 e quais são os impedimentos?
R. Poderão cobrar todos os atletas registrados em sumula, a não ser aqueles cumprindo punição de cartão disciplinar, 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. A bola 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.

FIFO7S
FEDERAÇÃO INTERNACIONAL

ANOTAÇÕES

FIF07S
FEDERAÇÃO
INTERNACIONAL
DE FOOTBALL 7 SOCIETY

ANOTAÇÕES

SOCCER GRASS
PISOS ESPORTIVOS
www.soccergrass.com.br

zonalivre
SPORTS
www.zonalivresports.com.br