

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL 7 SOCIETY



FILIADA À FIFO7S

**RECONHECIDA PELA SECRETARIA NACIONAL DE ESPORTE
ÓRGÃO DO MINISTÉRIO DO ESPORTE E TURISMO**

Filiada a

UFEESP - União das Federações Esportivas do Estado de São Paulo

ONED - Organização Nacional das Entidades do Desporto

FIFO7S – Federação Internacional de Football 7 Society

REGRAS OFICIAIS INTERNACIONAIS
APROVADAS PELA FIFO7S

***** EM VIGOR DESDE 01 de JANEIRO de 2011 *****

Prof. Milton Mattani

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL 7 SOCIETY

EDIÇÃO 2011

Administração: Eng. Marcello Cordeiro Sangiovanni

DIRETORIA EXECUTIVA

- *Presidente:* Eng. Marcello Cordeiro Sangiovanni
- *Vice-Presidente:* Prof. Milton Mattani
- *Diretor Administrativo:* Wilson da Rocha Vilela
- *Presidente do STJD:* Dra. Solange Maria Crystal
- *Diretor Depto. Técnico:* João Felix Marinho Boteselle
- *Diretor Depto. Árbitros:* Gilberto Gomes de Almeida
- *Diretor Jurídico:* Dr. Jorge Antonio Gallafassi

COMISSÃO DE ASSENTAMENTOS, AJUSTAMENTOS E ALTERAÇÕES

- Milton Mattani *Presidente FIF07S*
- Marcello Cordeiro Sangiovanni *Presidente CBF7S*
- Lauro Henrique Andrade *Instrutor ENOAF7S*
- Gilberto Gomes de Almeida *Diretor Depto. Árbitros*
- João Felix Marinho Boteselle *Diretor Depto. Técnico*
- Wilson da Rocha Vilela *Diretor Administrativo*
- Dante Turra *Técnico Seleção Brasileira*
- Paulo Roberto Pinto de Souza *Jornalista*
- José Antonio Lourenço *Árbitro*
- Rene Djekeim *Colaborador*

○ **CÓDIGO DESPORTIVO, o ESTATUTO SOCIAL e a ENOAF7S** são partes integrantes das normas que regem esta Entidade.

**“PRATIQUE ESPORTE DISCIPLINADO,
PRATIQUE FUTEBOL 7 SOCIETY”**

SETE é SOCIETY!

Em nível nacional, está registrado na, SECRETARIA NACIONAL DE ESPORTE, órgão do MINISTÉRIO DO ESPORTE E TURISMO onde o esporte é denominado **FUTEBOL SETE**.

Deu-se este nome à primeira Federação fundada no Brasil, a **Federação Gaúcha de Futebol Sete**, porque o CND não permitia o registro de entidade desportiva com nome em outro idioma.

A Confederação foi oficializada como Futebol Sete, seguindo normas oficiais, porém solicitou ao mesmo órgão, na época, a utilização do nome **SOCIETY** como sendo fantasia, e assim foi oficializada e registrada a nível Nacional.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL SETE/SOCIETY

Prof. Milton Mattani

Criador das Regras Oficiais	[1988]
Fundador da Federação Paulista de Futebol 7 Society	[1988]
Fundador da Confederação Brasileira de Futebol 7 Society	[1996]
Criador da Escola Nacional de Oficiais de arbitragem (ENOAF7S)	[2002]
Fundador da Federação Internacional de Football 7 Society	[2004]
Coordenador do livro internacional com 04 idiomas	[2007]

AGRADECIMENTOS

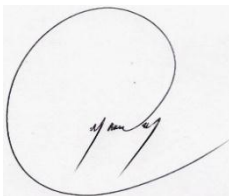
As Regras Oficiais do Futebol 7 Society foram elaboradas, única e exclusivamente, voltadas para a prática deste portentoso esporte.

Em atenção à extraordinária demanda nacional e internacional de nosso esporte, capacitados e eficientes mandatários formadores de opiniões, reuniram-se para novos assentamentos, atualizações e alterações das regras, visando dinamizar ainda mais o Futebol 7 Society, tornando-o um esporte vibrante, competitivo e altamente social.

Foi um envolvimento de todas as partes, do Brasil e do Mundo, que nos levou a realizar este trabalho gratificante.

A todos aqueles que atenderam ao nosso chamado, colaborando com este trabalho para a grandeza do Futebol 7 Society, nosso profundo respeito e agradecimentos, além da certeza de que poderemos contar com a participação de todos nas próximas edições.

“O esporte é a cristalização do belo, o equilíbrio da moral, da ética e da dignidade humana”.

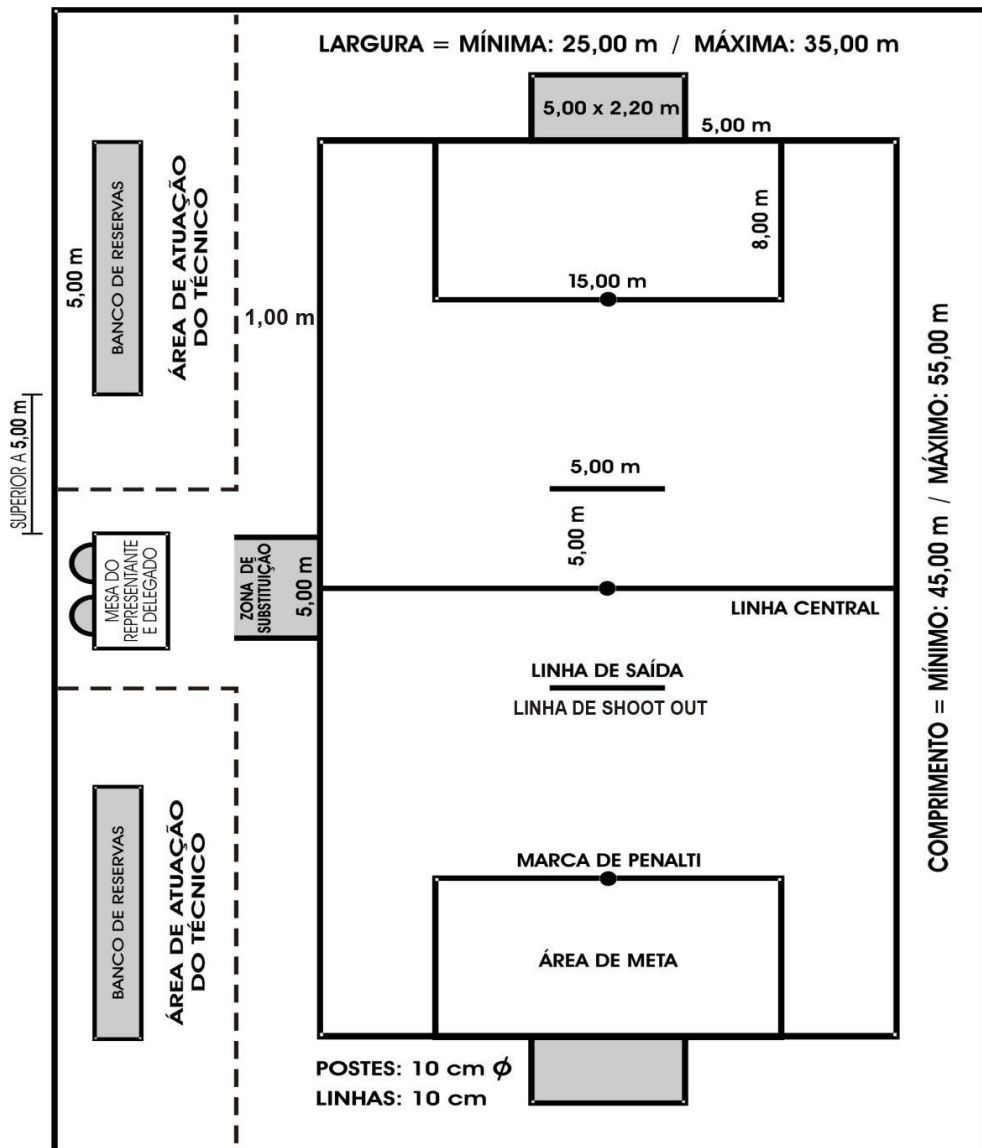
A square box containing a handwritten signature in black ink. The signature is stylized and appears to be 'Milton Mattani'.

Milton Mattani
Presidente FIF07S

ÍNDICE

• Logotipo da Confederação	01
• Diretoria Executiva	02
• Sete é Society?	03
• Agradecimentos	04
• Índice	05
• Marcação do Campo de Jogo	06
Regra 01 - O Campo de Jogo	07
Regra 02 - A Bola	09
Regra 03 - Número de Atletas	10
Regra 04 - Uniforme de Atletas Com. Técnica e Oficiais de Arbitragem	11
Regra 05 - Tempo de Jogo e Categorias	13
Regra 06 - Início do Jogo	15
Regra 07 - Condições de Jogo e Fora de Jogo	16
Regra 08 - Soma de Tentos	18
Regra 09 - Infrações	19
Regra 10 - Tiro Livre	24
Regra 11 - Penalidade Máxima	25
Regra 12 - Arremesso Lateral	26
Regra 13 - Tiro e Arremesso de Meta	27
Regra 14 - Arremesso de Canto	28
Regra 15 - Árbitro/ Oficiais de Arbitragem	29
Regra 16 - Desempate	32
Anexo I - Código de Sinais	35
Anexo II - Manual de Padronização e Procedimento de Oficiais	36
Anexo III - Normas de Conduta para Oficiais	40
Anexo IV - Modelos para Relatórios	43
Anexo V - Relatório de Árbitro	46
Anexo VI - Súmula Oficial	48
Anexo VII - Perguntas e Respostas	50

MARCAÇÃO DO CAMPO DE JOGO



- **Recomendações:**

- As linhas laterais e de fundo devem ter um espaço livre (recuo) de pelo menos 2 m.
- A altura das redes de proteção deve estar acima de 10 m.



REGRA 01 O CAMPO DE JOGO

01 - Dimensões:

O campo de jogo deve ser 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 a largura.

02 - Marcação do Campo:

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

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

Na metade do campo será traçada uma linha transversal, de lado a lado, chamada linha central.

O centro do campo será marcado por um ponto bem visível, exatamente na metade da linha central, com 10 cm de raio.

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

03 - 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.

04 - 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.

05 - Zona de Substituição:

Localizada em frente à mesa do representante, junto à linha lateral, no meio do campo e demarcada por duas linhas paralelas de 0,50cm, tendo 5m de distância entre elas.

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

O campo de jogo deve ter bancos com, no mínimo, 5m em cada lado do campo, destinados aos atletas reservas e componentes da comissão técnica. Além de uma mesa com duas cadeiras para as funções de representante e delegado de jogo. Os bancos de reservas devem estar a uma distância superior a 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 fase de aquecimento deverão postar-se atrás do banco de reservas e com coletes de cores diferentes.

07 - Área de Atuação do Técnico:

Localizada em frente aos bancos de reservas, deve estar a uma distância mínima de 01 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.

- Se do banco de reservas estiver postado na linha de fundo, o técnico só poderá atuar na frente dos bancos a uma distancia igual ou superior a 01m da linha de fundo.

08 - Recomendações:

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



REGRA 02 A BOLA

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

Especificações da Bola e suas Categorias:

CATEGORIAS	CIRCUNFERÊNCIA	PESO	PRESSÃO
Sub 09 Sub 11	61 a 62 cm	270 a 310 gramas	05 libras
Sub 13 Sub 15 Feminino Sub 15	63 a 65 cm	320 a 350 gramas	06 libras
Sub 17 Sub 20 Principal Veterano Máster Feminino Principal	67 a 69 cm	420 a 450 gramas	06 a 10 libras

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

03 - Ambas as equipes devem se apresentar, no mínimo, com uma bola nova ou em condições de jogo (com suas marcações e desenhos legíveis).

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

Se ocorrer dentro da área de meta, o “bola-ao-chão” deve ser executado na linha frontal desta, na direção mais próxima de onde ocorreu a inutilização.

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



REGRA 03

NÚMERO DE ATLETAS

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

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

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

04 - Na súmula de jogo deve ser registrado o máximo de 15 atletas por equipe, podendo ser completada até o final da partida, inclusive na prorrogação.

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

06 - Quando do atendimento a qualquer atleta lesionado, este obrigatoriamente deverá deixar o campo de jogo, podendo ser substituído imediatamente, e o atleta em questão estará apto a retornar somente quando da próxima posse de bola de sua equipe e com autorização do árbitro, exceto o goleiro que poderá continuar no jogo, sem a obrigatoriedade de ser substituído.

07 – Em caso de sangramento ou lesão grave o atleta deve deixar o campo de jogo, podendo ser substituído imediatamente.

08 – A comissão técnica das equipes será composta pelos seguintes membros:

- Técnico ou Treinador
- Massagista
- Fisicultor
- Médico

09 – 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 / COMISSÃO TÉCNICA OFICIAIS DE ARBITRAGEM

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.

02 - Os atletas podem se apresentar em campo, usando camisas de mangas curtas, e outros usando mangas cumpridas, desde que sejam da mesma cor das mangas das camisas de mangas curtas.

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

04 - As camisas devem ser numeradas nas costas (de 01 a 99) sem repetição de números na mesma equipe. A cor dos números deve ser diferente em relação à da camisa e estes devem ter de 0,20 a 0,30cm de altura.

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

06 - O atleta deve estar sempre bem uniformizado, com a camisa dentro do calção e meiões levantados, caso contrário, será retirado temporariamente do campo, podendo voltar após o árbitro verificar as condições normais do uniforme.

07 - O capitão deve ser identificado com 01 tarja fixada em um dos braços de cor diferente do uniforme, se substituído, deve entregá-la a seu substituto.

08 - O atleta pode jogar de óculos, 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.

10 - O uso de bermuda térmica está condicionado a sua cor ser idêntica à cor predominante do calção ou no caso de toda equipe se utilizar desta peça na mesma cor, ainda que diferente da cor predominante do calção, esta deverá ser uniformizada, não importando quantos atletas utilizem na mesma equipe.

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

UNIFORME DA COMISSÃO TÉCNICA

01 – Os membros da comissão técnica devem estar vestidos com calça ou agasalho, camisa com mangas ou similares, sapato, tênis ou chuteira apropriados. É recomendável a utilização de material representativo do seu clube.

UNIFORME DOS OFICIAIS DE ARBITRAGEM

01 - O uniforme dos árbitros consiste de: camisa de meia manga ou manga comprida oficializada pela Confederação ou suas Federações, 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.



REGRA 05 TEMPO DE JOGO E CATEGORIAS

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

CATEGORIAS	IDADES	TEMPO
Sub 09	07/08/09 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 CBF7S		

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

03 - Para as categorias Sub 09, 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- A duração do tempo técnico é de 01 minuto sendo concedido na próxima paralisação da partida, que será acrescido ao término do período.

08 - Quando do pedido de tempo técnico, as equipes devem se reunir dentro de sua área de meta, sendo permitida somente a entrada em campo do técnico e do massagista, nesta paralisação o árbitro deve informar se solicitado, o tempo de jogo, apenas ao capitão da equipe.

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

10 - O tempo de jogo, em qualquer dos períodos, deve ser prorrogado para a execução de um pênalti.

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

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

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



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 a escolha, sendo que a utilização do banco de reservas deve ser do lado que a equipe defende.

02 - A partida terá início, após autorização do árbitro, quando um atleta movimentará a bola, que deve estar imóvel no centro do campo, em direção ao campo contrário.

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 tento, a partida será reiniciada da mesma forma por um atleta da equipe que sofreu o tento.

c) Após o intervalo as equipes trocam de lado e o reinício 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 sofreu o tento.
- No caso de consignação de 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 tento, 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.



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 linha frontal da mesma. A bola será considerada em jogo assim que tocar no solo.
- b) Após sua execução, caso a bola saia de campo sem ter sido tocada por qualquer atleta, repete-se o lance.
- c) Os atletas envolvidos na execução não podem tocar na bola enquanto esta não tocar no solo. Caso ocorra, repete-se o lance.
- d) Caso um atleta cometa qualquer ato de indisciplina, este deve ser advertido disciplinarmente de acordo com a infração cometida, e repete o lance.
- e) Todos os atletas não envolvidos na execução devem estar a uma distância mínima de 5m da bola.

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

- a)** Caso ocorra com a bola em jogo a partida deve ser paralisada para sua remoção e reiniciada com “bola-ao-chão” no local onde este tocou a bola.
- b)** Se dentro da área de meta, deve ser executado na linha frontal desta.
- c)** Quando na cobrança de um pênalti, repete-se a penalidade.



REGRA 08

SOMA DE TENTOS

01 - A não ser quando das exceções previstas nas regras da modalidade, o tento 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 tento seja marcado ou ambas equipes somem igual número de tentos, a partida é considerada empatada.
- b)** Caso uma das equipes consigne maior número de tentos, 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 tento pode ser validado diretamente de arremesso do goleiro, ainda que a bola toque no solo fora da área de meta, mesmo com a participação do goleiro adversário, este postado dentro de sua própria área de meta.

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

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

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



REGRA 09 INFRAÇÕES

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 exceto se este estiver obstruindo a jogada.
- 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) Mão na Bola
- k) Carrinho: (Projetar-se de forma deslizante ao solo na disputa de bola com a participação de outro atleta na jogada).

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.

03 – MÃO NA BOLA: O atleta que cometer esta infração, deverá obrigatoriamente receber o cartão disciplinar. Quando for o amarelo poderá ser substituído imediatamente, devendo deixar o campo de jogo e cumprir os 02 minutos regulamentares.

04 – CARRINHO: Quando um atleta se projetar de forma deslizante ao solo na disputa de bola com a participação de outro atleta na jogada, deverá obrigatoriamente receber o cartão disciplinar, ficando esta equipe com 01 atleta a menos de acordo com as regras dos cartões disciplinares.

► **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 (antes, durante ou no final da partida).
- j) Fazer uso de álcool ou tabaco no campo de jogo.
- k) Retardar propositadamente o reinício do jogo ao se afastar ou deixar a bola passar, quando de uma interrupção da partida.

PENALIDADES:

- **COM A BOLA EM JOGO:** Se o árbitro paralisar a partida para aplicação de cartão disciplinar, será considerada como infração técnica.
- Anota-se em súmula infração individual e coletiva.
- Tiro livre direto em favor a equipe adversária no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação.
- Se dentro de sua própria meta, será punido com pênalti.

- **COM A BOLA FORA DE JOGO:** O árbitro dará a advertência que julgar necessária.
- Anota-se em súmula infração individual e coletiva até a 7ª infração.
- 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 7ª coletiva, quando dos atletas somam apenas como individual, além de passíveis de punições maiores.
- Aos membros da comissão técnica, após a 7ª coletiva deve ser aplicada a pena de expulsão.

PENALIDADE: Se a partida for paralisada para aplicação de cartão disciplinar aos componentes do banco de reservas, 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 linha frontal desta.

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

- a) **CARTÃO AMARELO** – O atleta é advertido e deve deixar o campo de jogo pela zona de substituição, permanecer no banco de reservas, podendo retornar ou ser substituído após 02 minutos cronometrados de bola em jogo, quando for informado e receber autorização do árbitro, exceto quando for advertido por mão não bola, que poderá ser substituído imediatamente.
- b) **CARTÃO AZUL** - O atleta é desqualificado, devendo deixar o campo de jogo pela zona de substituição, não poderá retornar nem permanecer no banco de reservas, e seu substituto deve aguardar por 02 minutos cronometrados de bola em jogo, até receber autorização do árbitro para recompor sua equipe.
- c) **CARTÃO VERMELHO** - O atleta é expulso e deve deixar o campo pela zona de substituição e não pode permanecer no banco de reservas e nem ser substituído.

04 - Aos componentes do banco de reservas devem ser aplicados os seguintes cartões disciplinares: amarelo para advertência e vermelho para expulsão. Os membros da comissão técnica, quando expulsos, deverão deixar o campo de jogo imediatamente.

05 - Os cartões disciplinares aplicados no intervalo da partida são os mesmos utilizados aos componentes dos bancos de reservas, não acumulando infrações coletivas.

06 - O atleta cumprindo punição por cartão amarelo no banco de reservas, quando expulso poderá ser substituído.

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

08 - Todo cartão disciplinar deve constar em súmula como individual e coletiva até a 7ª infração.

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

- Para o mesmo atleta, somente anota o cartão na súmula.
- Para os demais membros da equipe, anota os cartões acumulando individual e coletiva até a 7º infração.

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

11 – As equipes que cometerem 07 infrações técnicas por período sofrerá um pênalti a cada infração posterior, sendo estas zeradas ao final do período.

► **INFRAÇÕES PESSOAIS:**

01 - Estará cometendo infração pessoal o atleta que:

- a) Tocar na bola sem estar devidamente uniformizado.
- b) Usar expressão verbal e/ou gestual para iludir o adversário.
- c) Sendo o goleiro, após a defesa, soltar a bola e tocá-la novamente sem que tenha sido tocada por qualquer outro atleta.
- d) Sendo o goleiro, postado fora de sua área de meta, receber a bola de seus companheiros, a conduzir para dentro de sua área e pegá-la com as mãos.
- e) Sendo o goleiro, com domínio da bola, conduzi-la para fora de sua área, retornar e pegá-la com as mãos.
- f) Sendo o executor de arremesso lateral, de canto, de goleiro, tiro livre ou tiro inicial, tiro ou arremesso de meta, tocar na bola antes que outro atleta o faça.
- g) Obstruir a jogada prendendo a bola com os pés ou evitando com o corpo sua movimentação, exceto o goleiro caído dentro de sua área de meta.
- h) Obstruir intencionalmente adversário sem posse ou domínio da bola ou interpor-se de modo a obstruir as pretensões deste em relação à jogada.
- i) Levantar os pés para chutar com o calcanhar ou 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 linha frontal 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) Sendo o goleiro, permanecer de posse ou domínio da bola dentro de sua área de meta por mais de 05 segundos.

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

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

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) Sendo o goleiro com a bola em jogo, recebe-la com as mãos de seus companheiros que não tenha sido jogada com a cabeça ou de forma involuntária. A jogada com a cabeça não pode ser forçada “Anti-Jogo”.

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

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

- Se de dentro da área de meta, cobrar na linha frontal desta.
- Se de arremesso lateral, reversão em arremesso lateral, que será cobrado na direção da linha frontal de sua área
- Se de arremesso de canto, reversão em arremesso lateral, que será cobrado na direção da linha frontal de sua área

- 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 linha frontal.

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

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



REGRA 10 **TIRO LIVRE**

01 - Tiro Livre é aquele através do qual pode ser marcado um tento diretamente, e se cobrado contra sua própria meta o gol é válido.

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, 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 - 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 tento é válido.
- f)** Caso haja irregularidade por parte do quadro defensor e a cobrança não tenha resultado em tento, deve ser repetida a cobrança.
- g)** Caso haja irregularidade por parte do quadro atacante e a cobrança resulte em tento, 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.



REGRA 12

ARREMESSO LATERAL

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

- a) O executor, no momento do arremesso, deve estar fora e de frente para o campo, podendo ter parte dos pés sobre a linha.
- b) O atleta deve usar ambas as mãos, executando o arremesso de forma que a bola venha de trás do seu corpo, passando sobre sua cabeça. A bola estará em jogo assim que ultrapassar as linhas laterais do campo.
- c) Caso a bola seja arremessada de forma irregular, deve ser concedida reversão em favor do adversário.
- d) De arremesso lateral não pode ser consignado um tento diretamente, mesmo com a participação do goleiro adversário em qualquer circunstância, desde que este esteja dentro de sua área de meta, sendo concedido arremesso de canto em favor do adversário.
- e) Caso não haja participação do goleiro, o reinício deve ser com tiro ou arremesso de meta em favor do adversário.
- f) Caso o atleta coloque a bola diretamente em sua própria meta, mesmo com a participação do goleiro em qualquer circunstância, desde que este esteja dentro de sua área, deve ser concedido arremesso de canto ao adversário.
- g) Caso o goleiro jogue a bola intencionalmente dentro de sua própria meta o tento deve ser válido.

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

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



REGRA 13

TIRO E ARREMESSO DE META

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

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

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

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

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

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

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



REGRA 14

ARREMESSO DE CANTO

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

- a) O executor, no momento do arremesso, deve estar na interseção das linhas lateral e de fundo, fora e de frente para o campo, podendo ter parte dos pés sobre as linhas demarcatórias.
- b) O atleta deve usar ambas as mãos, executando o arremesso de forma que a bola venha de trás do seu corpo, passando sobre sua cabeça. A bola está em jogo tão logo ultrapasse as linhas demarcatórias do campo.
- c) Caso a bola seja arremessada de forma irregular, deve ser concedida reversão em tiro ou arremesso de meta a favor do adversário.
- d) Caso o atleta arremesse a bola diretamente em sua própria meta, mesmo com a participação do goleiro em qualquer circunstância, desde que este esteja dentro de sua área, deve ser concedido arremesso de canto ao adversário.
- e) Caso o atleta arremesse a bola diretamente na meta adversária, o tento não é válido e o reinício deve ser com tiro ou arremesso de meta em favor a equipe adversária.
- f) Caso o goleiro jogue a bola intencionalmente dentro de sua própria meta o tento deve ser validado.

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

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

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



REGRA 15

ÁRBITRO / OFICIAIS DE ARBITRAGEM

VANTAGEM

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

OFICIAIS DE ARBITRAGEM

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, poderá ser utilizado o 4º oficial de arbitragem, visando o melhor andamento do jogo.

DEVERES DOS ÁRBITROS

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

02 - A partir da autorização para início do jogo, seu poder de penalização é extensivo às infrações cometidas mesmo quando temporariamente suspenso.

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

04 - Interromper o jogo em virtude de qualquer infração das regras. Suspender a partida por motivo de más condições atmosféricas, interferência de espectadores ou de qualquer outra causa que imponha tal medida, sempre que seu critério assim julgar conveniente. O tempo para reiniciar a partida, devido a intempéries ou outras paralisações, será de 30 minutos no máximo, neste caso, deve relatar o ocorrido com precisão, observando o prazo estipulado para a entrega do mesmo a quem de direito.

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

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

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

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

09 - Ao marcar uma infração, solicitar ao 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 - MECÂNICA DE ARBITRAGEM - O árbitro deve acompanhar o jogo, correndo por toda a extensão do campo, sempre próximo da jogada para não permitir dúvidas nas marcações.

Pode eventualmente, trocar a diagonal ou o lado, desde que com bola fora de jogo e um dos oficiais esteja sempre próximo ao representante.

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

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

DEVERES DOS REPRESENTANTES

01 - Manter par de plaquetas numeradas de 01 a 07, com suporte de sustentação para as mesmas, com a finalidade de anunciar infrações coletivas.

Estas devem ter o fundo branco, números 01 a 06 em preto e 07 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 7ª infração coletiva, a plaqueta deve ser mantida até o final do período.

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

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

06 - Utilizar cronômetro e apito de silvo diferente ao dos árbitros.

07 - Avisar ao árbitro quando da 4ª infração individual e da 7ª infração coletiva.

08 - Marcar o pedido de tempo técnico das equipes.

09 - Cronometrar as punições dos cartões disciplinares.

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

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

.



REGRA 16 DESEMPATE

DECISÃO POR PENALIDADE MÁXIMA

01 - A disputa de penalidades máximas deve ser em número de 03 (três) para cada equipe, executadas alternadamente, Permanecendo o empate, as cobranças devem ser alternadas por equipe, até que uma obtenha vantagem sobre a outra.

02 - Qualquer atleta registrado em súmula poderá participar das penalidades, não havendo obrigatoriedade de troca para as cobranças.

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

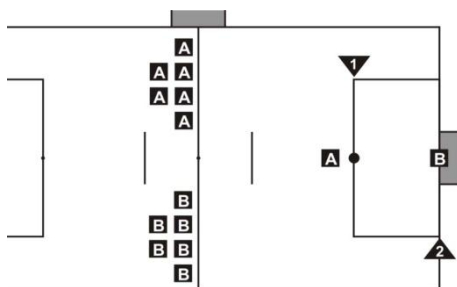
04 - Quando da decisão por penalidades, todos os membros da comissão técnica e os atletas não envolvidos na cobrança devem se postar atrás da linha central, conforme ilustração.

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

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

Procedimentos:

- a) Na decisão por penalti, 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 - As cobranças devem ser em número de 03 (três) para cada equipe, executadas alternadamente, permanecendo o empate, as cobranças devem ser alternadas por equipe, até que uma obtenha vantagem sobre a outra.

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

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.

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.

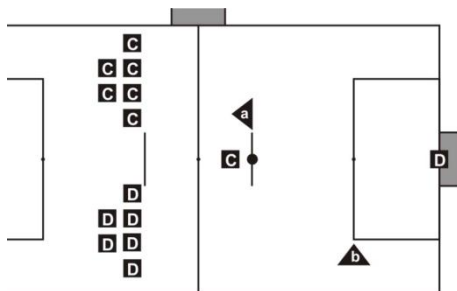
OBS: Qualquer atleta poderá cobrar esta penalidade.

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.





















Procedimentos:

- a) Na decisão por shoot out, um dos árbitros **(a)** deve ser responsável pela autorização e marcação do tempo, postado na linha de saída e de costas para a meta, enquanto ao outro **(b)** cabe fiscalizar a cobrança e confirmar o gol, posicionado na linha frontal da área, de frente para o campo e na diagonal do primeiro e ambos deverão fiscalizar a invasão.
- b) Se houver invasão dos atletas e membros da comissão técnica, não participantes da cobrança da equipe atacante, antes do árbitro encerrar o tempo, e o shout out resultar em gol, será cobrado novamente.
- c) Se for da equipe defensora, e o shoot out não resultar em gol, será cobrado novamente.



ANEXO I - CÓDIGO DE SINAIS

 4º FALTA INDIVIDUAL	 5º FALTA INDIVIDUAL	 ANOTADO	 NÃO VALEU	 GOL CONTRA
 5 SEGUNDOS	 CARTÕES DISCIPLINARES	 INDICA LADO ou DIREÇÃO	 PEDIDO DE TEMPO	
 REVERSÃO	 FINAL DE PERÍODO	 7º FALTA COLETIVA	 PÊNalti (APÓS 7º)	

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



ANEXO II - MANUAL DE PADRONIZAÇÃO E PROCEDIMENTOS DE OFICIAIS

1. No ato de sua escalação, verifique data, local e horário da partida. Não conhecendo o local, informe-se sobre o melhor itinerário.
2. Chegue ao local da partida 30 minutos antes do horário da tabela, familiarize-se com o ambiente, apresente-se ao responsável do complexo, providencie estacionamento e vestiário.
3. 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. Inspeccione o campo de jogo 15 minutos antes do início da partida:
 - Verifique as marcações do campo, os postes das metas e os bancos de reservas.
 - Examine as redes e verifique se estão firmes e se as aberturas não permitem a passagem da bola.
 - Certifique-se de que haja mesa e cadeira em local adequado ao representante e delegado.
6. O delegado da partida, devidamente autorizado, pode utilizar a cadeira ao lado do representante.
7. Antes de iniciar a partida, examine as bolas e verifique se estão em condições de jogo.
 - Escolhida a bola do jogo, as demais deverão ficar junto à mesa do representante, ou fora do campo.
 - Somente pode ser utilizada a bola oficial da entidade sob cuja jurisdição estiver sendo realizada a partida.
 - Esta recomendação serve, inclusive, para o aquecimento no campo de jogo.
8. Observe quais atletas serão os goleiros. Não permita que outro atleta tenha os privilégios destes.
9. Nunca inicie uma partida com menos de 07 atletas e nem a prossiga se uma ou ambas ficarem reduzidas a 03 atletas, seja por qualquer motivo.
10. Quando do WO, não fazer a simbólica saída de bola, basta comunicar ao capitão da equipe presente.

Procedimento do W.O

- Avisar o capitão da equipe presente apenas que a equipe não compareceu, ou não tenha atletas suficientes para iniciar a partida, se for o caso.
 - Relatar a equipe presente em súmula.
 - Não colocar o W.O na súmula.
 - Relatar na súmula que a equipe não compareceu no horário previsto para a realização da partida, se for o caso
 - Enviar relatório detalhado a entidade organizadora da competição
11. Examine os calçados dos atletas antes de iniciar a partida, durante ou no intervalo desta.
 - Sempre que achar necessário, ou se tiver motivo, examine qualquer outra parte do equipamento.
 - Não permitir que os atletas usem ataduras por fora dos meios e nem esparadrapo de cor diferente, para segurar as caneleiras.
 - Havendo irregularidades, exija imediatamente o cumprimento das determinações.
 - Não sendo obedecido, ordene que deixe o campo até a sua regularização.
 12. Da mesma forma e atitude, verifique se os atletas estão usando peças que possam causar danos a si ou aos demais, tais como anéis, pulseiras, brincos, piercings ou qualquer tipo de gesso ou atadura com talas de metal, plástico ou madeira.
 13. Exija que todas as pessoas intervenientes da partida, atletas e comissão técnica, sejam registradas em súmula, pois só assim terão condições de participação.
 14. Lembre-se de que sempre deverá ter um atleta como capitão de cada equipe dentro de campo.
 15. Solicite ao representante anotar a equipe que iniciou o primeiro período, evitando confusão na etapa complementar.
 16. Exija que todos os atletas estejam em seu campo de defesa quando da saída de bola, obedecendo à distância regulamentar, permitindo a invasão somente quando o atleta encarregado do pontapé inicial tocar na bola.

17. Use sempre relógio com cronômetro para marcar os períodos da partida 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 tentos, portanto, estude bem a regra que o determina, pois uma partida pode ser decidida através de um tento accidental. O tento só é válido quando ultrapassar inteiramente a linha de gol.
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 7ª infração coletiva, por período, a equipe infratora sofrerá uma penalidade máxima a cada infração técnica cometida, seja qual for a posição da bola neste momento, desde que esteja em jogo.
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 7ª coletiva, mas deve ser cobrada a penalidade máxima.
 - 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.
 - 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 a uma distancia igual ou superior a 01m da linha de fundo.
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 7º.
35. Aguarde o atleta punido com cartão amarelo, azul 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.



ANEXO III - NORMAS DE CONDUTA PARA OFICIAIS DE ARBITRAGEM

01. Comparecer ao local da partida 01 hora antes do jogo, para os jogos da CBF7S e FIFO7S.
02. Comparecer ao local da partida 30 minutos antes do horário do jogo, 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 em seu uniforme (mala) no mínimo 03 cores diferentes de camisas.
06. Utilizar o distintivo da ENOAF7 em jogos normais, em jogos Oficiais usar o Distintivo da Federação, CBF7S ou da FIFO7S.
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 Carteira da Federação, CBF7S e FIFO7S, e de todos os envolvidos na partida.
 - a) Verificar antes de inserir na súmula do jogo se os atletas ou membros da comissão técnica estão inscritos na Ficha de Inscrição Coletiva da Equipe.
 - b) Conferir as fotos e nome dos atletas, certificando-se que todos estão relacionados, e solicitar ao capitão das equipes para assinar a súmula.
 - c) Verificar se as equipes possuem tarja de capitão.
 - d) Verificar para que sempre haja dentro do campo, um capitão identificado com tarja de cor diferente da camisa.
11. Verificar os uniformes dos atletas: numeração das camisas, calção térmico, exigir conforme a regra, camisa reserva de goleiro diferente sua numeração e cor das 02 equipes, calçados (chuteira Society ou tênis) chuteira de cravo não pode, objetos que possam causar danos aos atletas (anéis, pulseiras, brincos, gessos; piercings, calça de goleiro com zíper etc..).

-
12. Não permitir entrada no campo de jogo elementos ou pessoas estranhas que não estiverem envolvidos no jogo.
 13. Não permitir a presença de pessoas estranhas dentro do campo sem sua autorização.
 14. Fazer sempre cumprir as regras oficiais.
 15. Tratar sempre atletas, membros da comissão técnica com respeito e educação.
 16. Nunca responder às provocações de atletas, membros da comissão técnica ou torcida.
 17. Ter atenção nas substituições e ao comportamento dos atletas postados no banco de reservas.
 18. Usar, obrigatoriamente, cronômetro para marcar o tempo de jogo (os 02 árbitros).
 19. Em caso de divergência com outros oficiais, procurar resolver no vestiário, caso tenham que definir algum lance 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 Federação, CBF7S e FIFO7S.
 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.



ANEXO IV - MODELOS PARA RELATÓRIOS

OBSERVAÇÕES GERAIS:

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

EXEMPLOS:

JOGO BRUSCO GRAVE

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

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

POR RECEBER 2ª ADVERTÊNCIA

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

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

POR CONDUTA VIOLENTA

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

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

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

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

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

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

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

POR LINGUAGEM OFENSIVA, GROSSEIRA, OBSCENA

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

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

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

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



ANEXO V - RELATÓRIO DE ÁRBITRO

		X		
--	--	----------	--	--

Competição: _____ **Data:** ___/___/___
Categoria: _____ **Divisão:** _____
Início: _____ **Término:** _____ **Local:** _____
Árbitro1: _____
Árbitro2: _____
Representante: _____

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

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

MODELO DE SÚMULA PREENCHIDA

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL SETE SOCIETY

Av. Freixo Maia, nº 241 C.J. - 84 Centro CEP 01041-902 São Paulo/SP - Fone/Fax: 55 (011) 3014-8351
Site: www.cb7s.com.br E-mail: cb7s@terra.com.br

SUMÍLIA OFICIAL DE FUTEBOL 7 SOCIETY



FILADELFA A. FIDELIS

EQUIPE:	SERC - MS	Cartões AM	VE
TREINADOR:	ANTONIO C. SANTOS REG. #932	D	—
MARCADEIRA:	GABRIEL MAGALHÃES REG. #104	—	D
PREP. FÍSICO:	JUÃO DE A. S. LOPES REG. 30.104.9519	—	—
MÉDICO:	BARÃO DE GOLARAT REG. (CRM) 21/084	—	—
ASSINATURA DO CAPTÃO:	_____	Nº	10

(01) X (00) O6

Data: 16/05/2010 Horário: 19:00

Local: PLAYBALL POMPEIA

Competição: CAMPEONATO BRASILEIRO

Categoria: PRINCIPAL

(00) X (06)

HOSIÁRIO	INÍCIO	TERMINO	CONTAGEM
1º PERÍODO	19:10	19:38	O3 X O2
2º PERÍODO	19:48	20:16	X O3
Período Extra	20:21	20:31	O1 X O1
PLACAR FINAL			O6 X O6
Desempate: Pênaltis/Shot Out			O1 X O0

EQUIPE	ACADEMICOS DA BOLA - RS	Cartões AM	VE
TREINADOR:	GENIS AP. DE OLIVEIRA REG. 0801	—	—
MARCADEIRA:	EDUARDO DA SILVA REG. 1015	—	—
PREP. FÍSICO:	_____	—	—
MÉDICO:	_____	—	—
ASSINATURA DO CAPTÃO:	_____	—	—
		Nº	01

Equip.:	SERC - MS				Individuals					Gols		Cartões		
	Nome dos Atletas	Nº	1º P	2º P	EX	1	2	3	4	5	Am	Az	Ve	1º PER.
O185	RAI DE BARRROS PRADO	6	—	—	P	2	—	—	—	—	—	—	—	—
38.1488.526-9	BRUNO O. R. TEIXEIRA	02	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1 O4
37.372.614-4	FELIPE M. LEE	04	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2 O1
O123	LEANDRO G. ALANO	05	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	3 TEC
34.166.618-5	EDUARDO B. VIETTEL	06	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	4 O4
O149	VINICIUS C. SANTOS	08	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5 MAS
39.104.061-3	ISRAEL A. CHALUPE	09	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	6 —
O201	LUCAS H. R. DA SILVA	10	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	7 —
O331	FERNANDO MACHADO	11	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2º PER.
O156	BRYAN SHIMADA	13	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1 O10
O334	VITOR PORTO KALAF	15	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2 13
O112	MURILO A. LEAL	22	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	3 11
			—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	4 11
			—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5 O5
			—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	6 11
			—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	7 15
GOLS CONTRA			1º PER.		12:31	2º PER.		06:12						
GOLS	04	13	10	10	15	11								
TEMPO	12:30	15:21	21:53	18:50	36:10	30:13								

Arbitro: LUAN DE MATOS (001) - CBFTS
 Ass.: _____
 Arbitro: ROBERTO ROTTA (015) - CBFTS
 Ass.: _____
 Representante: CLAUDIO PEREIRA (009) - CBFTS
 Ass.: _____
 Delegado: AFONSO TOLEDO
 Ass.: _____

Ocorrências: O atraso na partida se deve a conferências dos documentos de ambas as equipes.
 Foi advertido com cartão amarelo o Sr. Antonio C. Santos, Técnico da equipe SERC - MS, por reclamação scintosa, após marcação de falta contra sua equipe.
 Informo que o atleta de nº 11 fez gol contra a sua equipe SERC - MS aos 22:42 do 1º período de jogo.

Expulso o Sr. Gabriel Magalhães Massagista da equipe SERC - MS, segue relatório do árbitro anexo.
 Informo que o cartão amarelo para o atleta de nº 08 da equipe SERC - MS, foi aplicado no intervalo da partida.
 Expulso o atleta Sr. Alex da S. Marques nº 10 da equipe ACADEMICOS DA BOLA - RS, segue relatório do árbitro anexo.
 A partida terminou empatada e seguindo o regulamento houve necessidade de prorrogação, acrescento que a mesma terminou empatada, havendo também necessidade de SHOOT OUT sendo o resultado final:
 SERC - MS (01) X (00) ACADEMICOS DA BOLA - MS
 SERC - MS - Nº 08 NÃO CONVERTEU - Nº 11 CONVERTEU - Nº 15 NÃO CONVERTEU - Nº 02 NÃO CONVERTEU
 ACADEMICOS DA BOLA - RS - Nº 01 NÃO CONVERTEU - Nº 15 NÃO CONVERTEU - Nº 02 NÃO CONVERTEU



PERGUNTAS E RESPOSTA

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 35x55, trave 5x2,20m, área de meta 8x15m, distancia do penalti 8m, zona de substituição 5m, e banco de reservas 5m

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.

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 fora desta, 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? É 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. 15

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?

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 / COMISSÃO TÉCNICA OFICIAIS DE ARBITRAGEM

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

R. Realizará a partida normalmente, relatando os fatos.

02 – Que deverá fazer o árbitro quando o jogador tira camisa 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, e obrigatoriamente terá que estar no campo de jogo.

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 09, Sub 15, Sub 20, Principal feminino e Principal masculino?

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

02 – Qual é o único lance que deverá ser prorrogado o tempo para a cobrança?

R. O pênalti.

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?

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 tento, 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 consignaçoão 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 regularizaçoão.

07 – Qual o tempo regulamentar para o atleta colocar a bola em jogo após a consignaçoão de um tento?

R. No máximo em 05 segundos, sendo punido com infraçoão 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 decisào, obedecendo a lei de vantagem.

03 – Quem são elementos estranho e quando das suas participaçoões, 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 intervençoão 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 TENTOS

01 – Quando um tento é válido?

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 tento de arremesso ou tiro de meta diretamente?

R. Não.

03 – Vale tento diretamente de bolas de saída, início, reinício de jogo, lateral ou arremesso de canto?

R. Não.

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

R. O jogo deveria 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 auxílio 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 toque de mão ou carrinho como deve proceder o árbitro?

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

05 – Vale tento direto na cobrança de Infração Técnica?

R. Sim.

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

R. Sim.

07 - Atleta recebe cartão amarelo, sai do campo ofende o árbitro, ainda com a bola fora de jogo, poderá ser substituído?

R. O atleta será expulso, sua equipe ficará com um atleta a menos até o final do jogo.

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, sendo considerada infração técnica e reiniciada com tiro livre, se for cometida dentro da área de meta será cobrado pênalti.

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.

04 – Cabe aplicação de cartões para infrações disciplinares?

R. Sim.

05 – É válido o tento 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, após o término da 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.
 - 4º - Sendo o goleiro receber a bola com as mãos de seus companheiros que não seja com a cabeça.
 - 5º- Demorar mais de 5 segundos para colocar a bola em jogo de: arremesso lateral e de canto, tiro e arremesso de meta, pênalti, tiro livre, início e reinício de jogo.

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 tento direto na cobrança de Infração Pessoal?

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

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 e só poderá retornar ou ser substituído após 02 minutos cronometrados de bola em jogo.

**Cartão AZUL: Atleta está desqualificado e deve deixar o campo de jogo, não poderá ficar no banco de reservas, mas poderá ser substituído após 02 minutos cronometrados de bola em jogo.

**Cartão VERMELHO: Atleta expulso deve deixar o campo e não poderá ser substituído.

02 – Atleta comete 05 infrações e a equipe com 07 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 07 infrações coletivas, todas a seguir até o final do período, sofrerá penalidade máxima a cada infração técnica.

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

R. Sim, desde que a disputa seja legal.

04 – 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.

05 – 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.

06 – 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.

07 – 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.

08 – Pode o árbitro aplicar cartões disciplinares após o encerramento da partida.

R. Não, somente relatar os envolvidos

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.

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 reinício do jogo.

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

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

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

R. Sim é permitido.

REGRA 11 – PENALIDADE MÁXIMA

01 – Quais infrações originam penalidade máxima?

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

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

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

03 – Qual o tempo para cobrança de pênalti?

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

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

R. 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 tento 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 tento de arremesso lateral tocando no goleiro adversário, este postado dentro de sua área de meta?

R. Não.

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

R. Sim.

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

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

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

R. Sim.

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

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

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

R. Não

REGRA 13 – TIRO E ARREMESSO DE META

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

R. Arremesso de meta somente o goleiro, e o tiro de meta os demais atletas.

02 – Valerá tento 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, mesmo com a participação do goleiro defensor dentro de sua área.

REGRA 15 – OFICIAÍS DE ARBITRAGEM

01 – Existe a lei da vantagem? E 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.

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?

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.

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, sem necessidade 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 empatadas cobra-se alternadamente até que se obtenha a vantagem, não sendo obrigatória a troca para as cobranças.

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

LIVRO DE REGRAS EDIÇÃO 2011

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL 7 SOCIETY



FILIADA À FIF07S

Administração: Eng. Marcello Cordeiro Sangiovanni

APOIO:

