
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 2008 ***

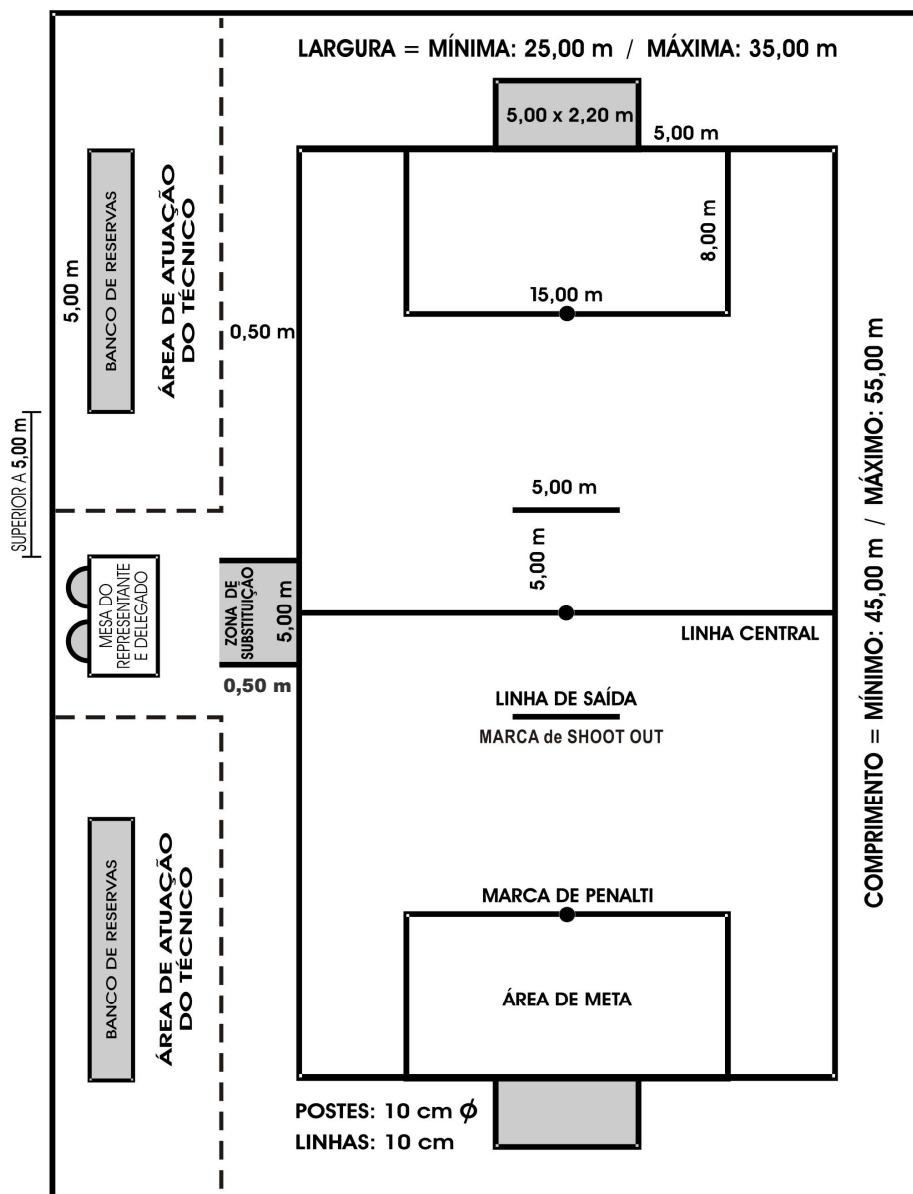
SETE é SOCIETY!

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.

MARCAÇÃO do CAMPO de JOGO



Recomendações:

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



REGRA 01

CAMPO de JOGO

01 - Dimensões:

O campo de jogo deve ser 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 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 MARCA DE 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 15 m 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 (8 m 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 5 m entre si (medidos por dentro) e ligados por uma barra horizontal cuja face interior ficará a altura de 2,20 m 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 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 0,50 m, tendo 5 m entre elas.

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

O campo de jogo deve ter bancos de reservas com, no mínimo, 5 m 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 5 m da mesa do representante.

07 - Área de Atuação do Técnico:

Localizada em frente aos bancos de reservas, deve estar a uma distância mínima de 0,50 m da linha lateral, prolongando-se de um lado até a LINHA DE SAÍDA e do outro lado até o limite possível do campo, sempre paralela à linha lateral, demarcada por linhas seccionadas.

08 - Recomendações:

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



REGRA 02

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 0,80 m.

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 SETE 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.

§ ÚNICO - Quando uma equipe, ou ambas, ficar reduzida a menos de 04 atletas, seja por qualquer motivo, a partida deve ser encerrada.

03 - 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.

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

05 - Quando do ATENDIMENTO a qualquer atleta lesionado, este deve deixar o campo de jogo e somente pode reincorporar-se ou ser substituído na próxima POSSE de BOLA de sua equipe e com autorização do árbitro.

§ ÚNICO – Em caso de sangramento ou lesão grave o atleta deve deixar o campo de jogo, mas pode ser SUBSTITUIDO automaticamente.

06 - As CATEGORIAS estão classificadas por sexo (masculino e feminino) e não pode haver interatividade entre as mesmas.



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, tênis ou chuteira apropriados para a prática da modalidade, podendo utilizar equipamentos de proteção próprios ao esporte.

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

03 - As CAMISAS devem ser numeradas nas costas (de 1 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 0,30 m de altura.

04 - 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.

05 - O atleta deve estar sempre BEM UNIFORMIZADO, com a camisa dentro do calção e meias levantadas. Caso contrário, será retirado temporariamente do campo, podendo voltar após o árbitro verificar as condições normais do uniforme.

06 - O CAPITÃO deve ser identificado com uma tarja fixada em um dos braços, de cor diferente do uniforme. Se substituído, deve entregá-la a seu substituto.

07 - O atleta pode jogar de ÓCULOS, porém a responsabilidade do mesmo por qualquer acidente deve constar em súmula.

08 - Caso a equipe não conte com GOLEIRO RESERVA deve apresentar outra camisa de goleiro com número diferente de seus atletas registrados em súmula.

09 - 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.

UNIFORME da COMISSÃO TÉCNICA

01 - A comissão técnica deve estar vestida com calça ou agasalho, camisa com mangas ou similares, sapato, tênis ou chuteira apropriados.

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 dos REPRESENTANTES consiste de: camisa de meia manga ou manga comprida oficializada pela Confederação ou suas Federações, bermuda ou calça, meias de cano longo e tênis ou chuteira apropriados de cor preta.

04 - 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

01 - A duração de uma partida deve obedecer as seguintes determinações:

CATEGORIAS	TEMPO	INTERVALO	OBSERVAÇÕES
Sub 09 Sub 11 Sub 13 Feminino Sub 15	30 minutos (15 x 15)	No máximo 10 minutos em todas as categorias	O tempo da prorrogação, para efeito de desempate, não poderá ser maior do que 10 minutos em todas as categorias
Sub 15 Sub 17 Feminino Principal	40 minutos (20 x 20)		
Sub 20 Principal Veterano Máster	50 minutos (25 x 25)		
Categorias a serem criadas deverão seguir orientação da Confederação.			

§ 1º: Todos os jogos devem ter um INTERVALO para descanso.

§ 2º: Toda PARALISAÇÃO por motivo de contusão, ou outro qualquer, deve ser acrescida ao final do período, sempre a critério dos árbitros.

§ 3º: O tempo de jogo, em qualquer dos períodos, deve ser prorrogado para a execução de um PÊNALTI.

02 - Um PEDIDO DE TEMPO por período pode ser solicitado pelas equipes, sendo que o capitão deve pedir a um dos árbitros ou o técnico ao representante. Este terá duração de 01 min (acrescido ao término do período) sendo concedido na próxima paralisação da partida.

§ 1º: Quando do pedido de tempo as equipes devem se reunir DENTRO de sua área de meta, sendo permitida a entrada em campo do técnico e do massagista.

§ 2º: Nesta paralisação o árbitro deve informar, se solicitado, o tempo de jogo.

§ 3º: Caso o pedido de tempo não seja utilizado no SEGUNDO PERÍODO, poderá ser solicitado na prorrogação, se houver.



REGRA 06

INÍCIO do JOGO

01 - Para o início do jogo, a ESCOLHA de campo ou pontapé inicial deve ser sorteada utilizando-se uma moeda. Ao 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, 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, atrás da LINHA de SAÍDA.
- b) Depois de consignado um TENTO, a partida será reiniciada da mesma forma pela equipe que o sofreu.
- c) Após o INTERVALO as equipes devem trocar de lado e a saída efetuada pela equipe contrária àquela que a efetuou no primeiro período.
- d) Caso não ocorra a INVERSÃO, quando da descoberta, a partida deve ser interrompida para a troca de lado e reiniciada com “bola ao chão” no centro do campo. **E tudo que ocorreu, até então, terá validade.**
- e) Caso não ocorra a inversão dos bancos de reservas, a partida não deve ser interrompida para a regularização.

03 - Quando das bolas de saída, início e reinício de jogo ou após consignação de um tento, o atleta deve colocar a bola em jogo, no MÁXIMO, em 05 seg, sendo passível de punição disciplinar, 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 5 m da bola.

04 - Quando da participação de qualquer ELEMENTO ESTRANHO, a partida é considerada **interrompida e nada mais terá validade.**

- 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 transpõe 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 números 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. Neste caso deve ser concedido **arremesso de canto** em favor da equipe adversária.
- e) Nenhum tento pode ser validado **DIRETAMENTE** de bola de saída, início e reinício de jogo ou tiro de meta, ainda que a bola toque no solo **fora** da área de meta. Neste caso a partida deve ser reiniciada com **tiro ou arremesso** de meta em favor do adversário.



REGRA 09 INFRAÇÕES

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

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

► INFRAÇÕES TÉCNICAS

01 - Está 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) 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).
- j) Obstruir intencionalmente adversário (sem posse ou domínio da bola) ou interpor-se de modo a obstruir as pretensões deste em relação à jogada.
- k) Levantar os pés para chutar com o calcanhar e atingir ou levar perigo a adversário próximo à jogada.
- l) Chutar com a sola dos pés tendo adversário próximo à jogada (solada).
- m) Levantar os pés na altura do busto, cabeça ou costas de adversário próximo.
- n) Lançar cusparada em pessoa interveniente da partida.

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.

§ ÚNICO: A apresentação de cartão disciplinar é OBRIGATÓRIA nestes casos:

- a) Quando for assinalado toque **intencional** de MÃO NA BOLA.
- b) Quando um atleta se atirar de forma deslizando na disputa de bola com a participação de outro atleta na jogada (CARRINHO).

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

► INFRAÇÕES PESSOAIS:

01 - Está 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, de posse 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 inicial, tiro ou arremesso de meta, tocar na bola antes que outro atleta o faça.

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.

- g) 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.

- h) Sendo o goleiro, permanecer de posse da bola DENTRO de sua área de meta por mais de 05 segundos.

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

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

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

- j) Sendo o goleiro, receber a bola 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 - ANTIJOGO).
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 dentro da área de meta, na linha frontal desta.

- De arremesso lateral, reversão em arremesso lateral.
- De arremesso de canto, reversão em tiro ou arremesso de meta.

-
- k) 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.

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

► **INFRAÇÕES DISCIPLINARES:**

01 - Comete 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) Fizer 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.

PENALIDADE: BOLA em JOGO: a partida deve ser paralisada para aplicação de cartão disciplinar (sendo considerada **infração técnica**) e 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, deve ser punido com pênalti.

BOLA FORA de JOGO: deve ser aplicada advertência que o árbitro julgar necessária e reiniciada na situação onde a bola se encontrava.

❖ Deve ser anotado em súmula infração individual e coletiva.

§ ÚNICO: componentes do BANCO DE RESERVAS: as infrações para atletas somam como individual e coletiva, para a comissão técnica como coletiva. As infrações (**após a 7ª coletiva**), quando dos atletas somam apenas como individual - além de passíveis de punições maiores – enquanto aos componentes da comissão técnica 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.**

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

- a) **CARTÃO AMARELO** - O atleta ADVERTIDO deve deixar o campo pela zona de substituição, permanecer no banco de reservas, podendo retornar (ou ser substituído) após 02 min cronometrados de bola em jogo, quando for informado e receber autorização do árbitro.
- b) **CARTÃO AZUL** - O atleta DESQUALIFICADO deve deixar o campo pela zona de substituição - não podendo retornar nem permanecer no banco de reservas - e seu substituto deve aguardar por 02 min cronometrados de bola em jogo até receber autorização do árbitro para recompor sua equipe.
- c) **CARTÃO VERMELHO** - O atleta EXPULSO deve deixar o campo pela zona de substituição e não pode permanecer no banco de reservas ou ser substituído.

§ 1º: Aos componentes do banco de reservas devem ser aplicados os seguintes cartões disciplinares: AMARELO para advertência e VERMELHO para expulsão.

§ 2º: Aos cartões disciplinares aplicados no INTERVALO da partida deve ser utilizado o mesmo critério daqueles aplicados ao banco de reservas.

§ 3º: O atleta cumprindo punição por cartão amarelo no banco de reservas, quando EXPULSO poderá ser substituído.

§ 3º: O atleta REINCIDENTE em infração passível de cartão disciplinar, quando já advertido anteriormente, deve ser expulso do campo de jogo.

§ 4º: Todo cartão disciplinar deve constar em súmula como individual e coletiva até a 7ª infração. Quando da aplicação de outros cartões provenientes da mesma infração, prevalece a marcação do primeiro cartão.

03 - Ao cometer 05 infrações individuais o atleta deve ser DESQUALIFICADO, devendo deixar o campo pela zona de substituição, mas podendo ser substituído.

04 - Ao cometer 07 infrações coletivas por período a equipe sofrerá um PÊNALTI a cada infração posterior, sendo estas zeradas ao final do período.



REGRA 10

TIRO LIVRE

- 01** - Tiro Livre é aquele através do qual pode ser marcado um tento diretamente.
- 02** - Quando da execução de TIRO LIVRE dentro da área de meta, os atletas adversários devem permanecer fora desta, além de estarem a pelo menos 5 m de distância da bola até a execução.
- 03** - Quando da execução de tiro livre fora da área de meta, os atletas adversários devem estar a pelo menos 5 m de distância da bola, até a execução.
- 04** - Se qualquer atleta adversário penetrar na área de meta ou se aproximar a menos de 5 m 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 seg 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 5 m 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 seg 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.



REGRA 12

ARREMESSO LATERAL

01 - Quando a bola ultrapassar inteiramente a linha lateral, pelo solo ou pelo alto, 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 demarcatórias 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. Caso não haja participação do goleiro, o reinício deve ser com tiro ou arremesso de meta em favor do adversário.
- e) 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.
- f) 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 arremesso lateral deve ser de 05 seg após autorização, sendo concedido reversão em favor do adversário.

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



REGRA 13

TIRO e ARREMESSO de META

01 - Quando a bola ultrapassar inteiramente a linha de fundo, pelo solo ou pelo alto, com exceção da parte compreendida entre os postes de meta, tendo sido tocada por último por atleta da equipe atacante, deve ser concedido tiro ou arremesso de meta ao adversário.

02 - O tiro deve ser executado com a bola parada por qualquer atleta com os pés e o arremesso 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.

a) É válido o arremesso 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 5 m 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 seg, após autorização, sendo concedida reversão de posse de bola em lateral, a favor do adversário, na direção da linha frontal da área.



REGRA 14

ARREMESSO de CANTO

01 - Quando a bola ultrapassar inteiramente a linha de fundo, pelo solo ou pelo alto, com exceção da parte compreendida entre os postes de meta, tendo sido tocada por último por atleta da equipe defensora, deve ser concedido arremesso de canto ao adversário.

- 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 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.
- e) Caso o goleiro jogue a bola **intencionalmente** dentro de sua própria meta o tento deve ser validado.

02 - O tempo máximo para execução de arremesso de canto deve ser de 05 seg após autorização, sendo 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 5 m 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.

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. 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 - Autorizar o reinício do jogo depois de todas as interrupções.

09 - Designar o atleta infrator quando assinalar uma infração, solicitando ao representante o respectivo registro em súmula.

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

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

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

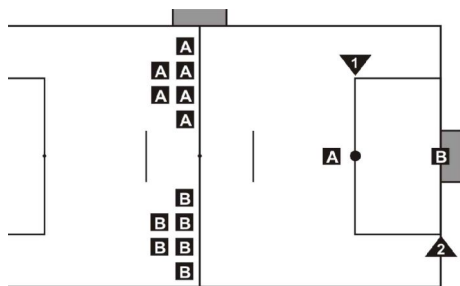
13 - Usar de quaisquer meios disponíveis para interromper a partida no caso do apito falhar ou não ser ouvido em determinadas fases do jogo.

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

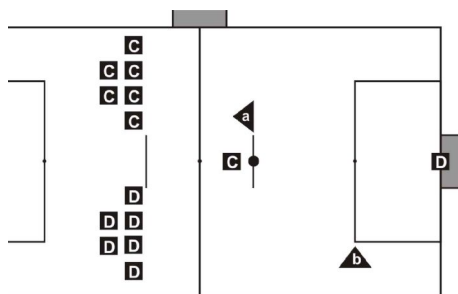
15 - MECÂNICA de ARBITRAGEM - O árbitro deve acompanhar o jogo, correndo por TODA a extensão do campo, sempre próximo da jogada para não permitir dúvidas nas marcações. Pode, eventualmente, trocar a diagonal ou o lado, desde que com bola fora de jogo e um dos Oficiais esteja próximo ao representante.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

a) Um dos Oficiais será CHEFE DE EQUIPE, designado no ato da escalação, ao qual cabe a responsabilidade determinada pelo Departamento de Oficiais.

b) Na decisão por PÊNALTI, o árbitro **chefe de equipe (1)** deve verificar o posicionamento dos atletas, postado na linha frontal da área de meta, enquanto ao segundo árbitro **(2)** cabe fiscalizar a ação do goleiro e a meta, posicionado na linha de fundo e na diagonal do primeiro.



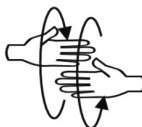
- c) Na decisão por SHOOT OUT, um árbitro **(a)** deve ser responsável pela autorização e marcação do tempo, postado na linha de saída e de costas para a meta, enquanto ao outro **(b)** cabe fiscalizar a cobrança e confirmar o gol, posicionado na linha frontal da área, de frente para o campo e na diagonal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



DEVERES dos REPRESENTANTES

- 01** - Manter par de plaquetas numeradas de 1 a 7, com suporte de sustentação para as mesmas, com a finalidade de anunciar infrações coletivas. Estas devem ter o fundo branco, números 1 a 6 em preto e 7 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 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, a plaqueta deve ser mantida até o final do período.
- 04** - Colocar as bandeirolas, no lado que a equipe defende, quando do pedido de tempo e manter 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 a punição dos cartões disciplinares.
- 10** - Conduzir, preencher sem rasuras, zelar e devolver a súmula de jogo.

CÓDIGO de SINAIS

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

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



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 pode executar as penalidades, não havendo obrigatoriedade de troca para as cobranças.

03 - O atleta cumprindo punição por cartão disciplinar não pode executar as 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.

DECISÃO por SHOOT OUT

01 - As cobranças devem ser alternadas, sendo declarada vencedora a equipe que conseguir a primeira vantagem.

02 - As cobranças devem ser executadas por atletas diferentes, desde que registrados na súmula de jogo. Um atleta somente poderá repetir a cobrança após todos os outros terem cobrado, incluindo o goleiro.

03 - O atleta cumprindo punição por cartão disciplinar não pode executar as cobranças, nem mesmo 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.

05 - A bola deve ser colocada na linha de saída do campo defensivo e o goleiro adversário se postar sobre a linha de fundo, entre os postes de meta.

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

07 - Ao final dos 05 seg, 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 ou execute uma defesa com as mãos fora da área, deve ser DESQUALIFICADO, substituído e sua equipe punida com uma cobrança de penalidade.

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

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



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL 7 SOCIETY
Avenida Prestes Maia, 241 • sala 814 • Centro
CEP: 01031-902 • São Paulo • SP
Fones: (11) 3315.8917 - 3326.2948 - 3326.8927
cbf7@terra.com.br www.7society.com.br

EQUIPE:	Am	Vm
TRIMOR		REG
AUSSEGR		REG
REF FSCD		REG
MECO		REG
AUS e CAMPO		

		HORÁRIO	INÍCIO	TÉRMINO	CONFIRMAÇÃO
		1º PERÍODO			X
		2º PERÍODO			X
		PERÍODO EXTRA			X
		FACAR FINAL			X
		DESEMPATE: FALHAS / SHOT OUT			X

FUTEBOL 7 SOCIETY - SÚMULA OFICIAL

[illegible][illegible]

APOIO:



SOCCER GRASS
GRAMADOS SINTÉTICOS
www.soccergrass.com.br

SEGASP
SPORT



SOM FIRE