

LIVRO DE REGRAS

OFICIAL



f7federation.com

AS 7 REGRAS DO JOGO

FUTEBOL 7

2020/21



APRESENTAÇÃO

Senhores árbitros e desportistas,

apresento-lhes o livro de regras internacionais de futebol 7 com todas as atualizações necessárias para o desenvolvimento do esporte em todos países praticantes da modalidade.

O Futebol 7 é uma das modalidades esportivas que mais cresce no mundo e vem sendo praticado com diferentes regras em cada continente e país.

A FIF7 reuniu especialistas no esporte que realizaram um profundo estudo sobre as regras e normas que vem sendo praticadas pelo mundo em todas as categorias, desde crianças até adultos.

Este grupo de pesquisa reuniu informações fundamentais para atualizar as regras do jogo e unificar o que vinha sendo praticado de forma independente ou adaptada em competições nacionais e internacionais.

Este livro apresenta o novo conjunto de regras e orientações para o desenvolvimento padronizado do futebol 7 em todo o mundo.

Nós temos a certeza de que este livro será um pilar fundamental para o crescimento da modalidade e a consolidação de um novo momento para o esporte, em que países de todo mundo passarão a trabalhar para o crescimento do esporte respeitando as mesmas diretrizes.

Saudações esportivas,

Rodrigo Mendes

Presidente

FIF7

ÍNDICE

APRESENTAÇÃO.....	2
Regra 1 - O CAMPO E A BOLA	6
PARTE I - O CAMPO	6
I.1. A Superfície do Campo.....	6
I.2. Marcações e Dimensões	6
I.3. Equipamentos do Campo	8
PARTE II – A BOLA.....	10
II.1. Especificações da Bola	10
II.2. Substituição de uma Bola Defeituosa	10
Regra 2 – os jogadores e a comissão técnica	12
I – OS JOGADORES.....	12
I.1. Procedimento de Substituição	12
I.2. Atendimento a jogador lesionado.....	13
I.3. Invasão do campo por agente externo ou pessoa listada.....	14
I.4. O Equipamento dos Jogadores	16
II – A COMISSÃO TÉCNICA.....	17
II.1. O Equipamento da Comissão Técnica	18
.....	19
Regra 3 – O ÁRBITRO E OS OUTROS OFICIAIS DA ARBITRAGEM	20
I – O ÁRBITRO.....	20
I.1. Poderes e Deveres do Árbitro	21
I.2. Equipamento do Árbitro	21
II - OS OUTROS OFICIAIS DE ARBITRAGEM	22
II.1. Os Outros Árbitros	22
II.2. O Representante da Partida	22
Anexo I - Utilização de Imagens de Vídeo	24
Anexo II - Sinais do Árbitro.....	25
Anexo III – A Vantagem	26
Regra 4 – A DURAÇÃO E O INÍCIO DA PARTIDA, E A BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO.....	28
I – A DURAÇÃO DA PARTIDA.....	28
I.1. Períodos de jogo	28
I.2. Tempo técnico	28
I.3. Acréscimos	29
II – O INÍCIO DA PARTIDA	29
II.1. O Sorteio	29
II.2. Tiro inicial.....	29
II.2.1. Infrações e Sanções.....	30

III – A BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO	30
III.1. Bola fora de jogo	30
III.2. Bola em jogo	31
REGRA 5 – INFRAÇÕES E SANÇÕES	33
I – AS INFRAÇÕES	33
I.1. Infrações e Sanções Técnicas	33
I.2. Infrações e Sanções Disciplinares	35
I.3. Infrações Individuais e Coletivas	37
Anexo I - Conduta Antidesportiva	38
Anexo II - Oportunidade Clara de Gol	39
Regra 6 – OS REINÍCIOS DE JOGO.....	41
I – FORMAS DE REINÍCIO	41
I.1 Tiro de Saída.....	43
I.2 Tiro Livre.....	43
I.3 Arremesso Lateral	44
I.4 Tiro de Meta.....	45
I.5 Tiro de Canto.....	46
I.6 Tiro Penal	46
I.7 Shoot-out	47
I.8 Bola ao Chão	48
Regra 7 – O RESULTADO DA PARTIDA.....	50
I – GOL MARCADO.....	50
II – EQUIPE VENCEDORA	50
II.1 Regra dos Gols Marcados Fora de Casa	50
II.2 Prorrogação.....	50
I.3 Decisão por Tiros Penais ou por Shoot-out.....	51



f7federation.com



AS 7 REGRAS DO JOGO
FUTEBOL 7
2020/21

01

REGRA 1 - O CAMPO E A BOLA

PARTE I - O CAMPO

I.1. A Superfície do Campo

1. O campo de jogo deverá ser de superfície natural e/ou artificial.

I.2. Marcações e Dimensões

2. O campo deverá ser sempre retangular e terá as seguintes dimensões, mínimas e máximas:

- a) comprimento (linha lateral): de 45 a 60 metros;
- b) comprimento (linha de meta): de 25 a 40 metros.

3. O campo será demarcado por linhas visíveis de cor branca, com 10 centímetros de espessura.

3.1. As linhas demarcatórias do campo pertencerão à área que delimitam.

3.1.1. As medidas são a partir do lado externo das linhas uma vez que essas linhas pertencem à área que demarcam.

3.2. As linhas do campo de maior comprimento serão as **linhas laterais**. As linhas de menor comprimento serão as **linhas de meta**.

3.3. Na metade do campo, será traçada uma linha transversal, de uma lateral a outra do campo, chamada de **linha central**.

3.4. Paralelas a essa linha central, e equidistantes das linhas laterais, serão traçadas duas linhas de 5 metros de comprimento, uma em cada lado do campo, a uma distância de 5 metros da linha central. Essas linhas são chamadas de **linhas de saída e de shoot-out**.

3.5. O centro do campo será marcado por um **ponto central** com 10 centímetros de raio, exatamente na metade da linha central.

3.6. Nas extremidades do campo, serão traçadas duas linhas perpendiculares à linha de meta, e distantes 5 metros do interior de cada poste de meta. Essas linhas entrarão 8 metros dentro do campo, e serão unidas em suas extremidades por uma linha transversal, paralela à linha de meta, com 15 metros de comprimento, formando a **área penal**.

3.7. Na metade da linha da área penal, paralela à linha de meta, será marcado um **ponto penal** com 10 centímetros de raio, a uma distância de 8 metros dessa linha de meta.

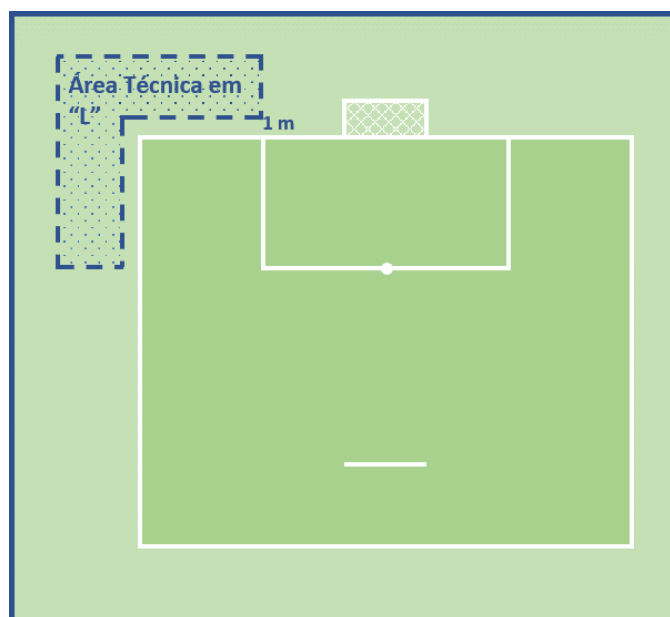
3.7.1. O ponto penal será medido a partir do seu centro até a parte externa da linha de meta, que delimita o campo.

3.8. Na metade do campo, junto à linha lateral e para fora do campo, será traçada a **área de substituição**, demarcada por duas linhas paralelas de 50 centímetros de comprimento e 10 metros de distância entre elas.

3.9. Em cada metade do campo, do lado de fora a no mínimo 1 metro de distância da linha lateral, será traçada uma **área técnica**, que deverá ficar 5 metros de distância da **área destinada ao representante da partida**, na metade do campo.

3.10. Se a área técnica for atrás da linha de meta, ela será demarcada em forma de “L”, no espaço compreendido desde a linha lateral da área penal até a linha frontal dessa área, sempre respeitando a distância de 1 metro do campo de jogo.

Figura 1: Área Técnica em “L”



3.11. A 5 metros de distância das interseções entre as linhas laterais e de meta, serão traçadas **linhas de canto** de 50 centímetros de comprimento, do lado de fora do campo de jogo, para marcar a distância que os adversários devem respeitar na execução do tiro de canto.

I.3. Equipamentos do Campo

4. Em cada extremidade do campo, serão colocadas **metas** no centro de cada linha de meta. As metas serão formadas por dois postes verticais, chamados de traves, distantes 5 metros entre si, medidos desde a parte interna dos postes. Esses postes serão ligados por um travessão, a 2,2 metros do chão, medidos desde sua parte interna.

4.1. As linhas de meta deverão ter a mesma espessura dos postes de meta e do travessão, de 10 centímetros.

4.2. Nas metas deverão ser fixadas **redes** que não atrapalhem o goleiro, não ofereçam risco aos jogadores e não permitam a passagem da bola.

5. Se um dos postes de meta ou travessão se danificar ou se deslocar, o árbitro deverá adotar o seguinte procedimento:

a) se a bola estiver em jogo, o árbitro deverá paralisar a partida, esperar o reparo e reiniciar com bola ao chão, no local onde a bola estava no momento da paralisação;

b) se for no momento exato da execução de um reinício de jogo ou depois da execução de um tiro penal ou shoot-out, sem que a bola tenha tocado em nenhum outro jogador além do executor nem nas metas, o árbitro deverá paralisar o jogo, esperar o reparo e ordenar a repetição do reinício;

c) se a bola não estiver em jogo, o árbitro deverá esperar o reparo e reiniciar normalmente conforme as Regras do Jogo.

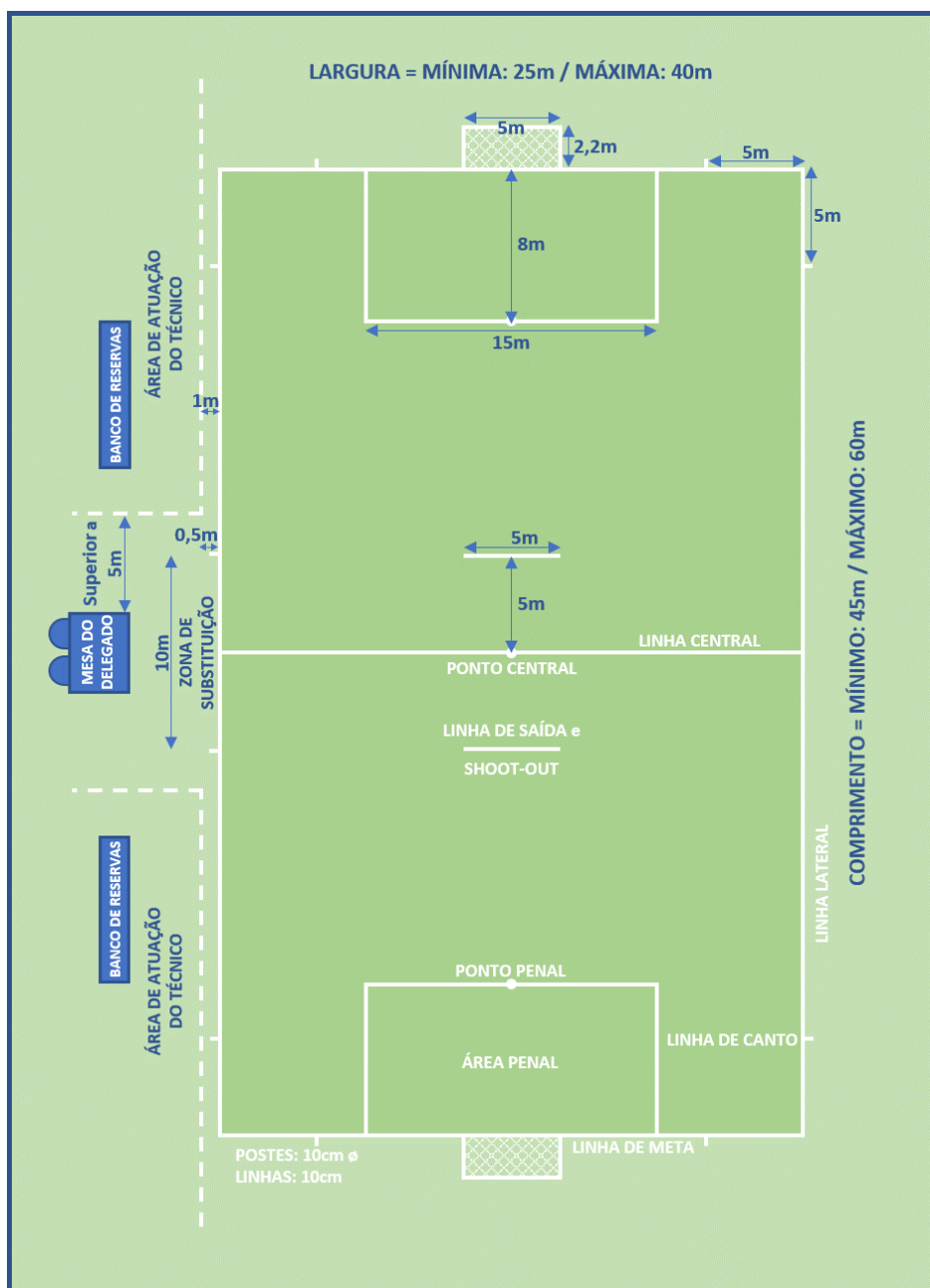
5.1. Se não for possível o reparo, o árbitro deverá encerrar o jogo.

5.2. Não é permitido o emprego de uma corda ou de qualquer outro material flexível ou perigoso para substituir a trave.

6. Poderá haver placar público com informações inseridas pelo representante da partida sobre o número de faltas, de gols e de pedidos de tempo técnico.

7. O campo de jogo com suas dimensões, marcações e equipamentos, está ilustrado na figura a seguir.

Figura 2: Marcações, Dimensões e Equipamentos do Campo de Jogo



PARTE II – A BOLA

II.1. Especificações da Bola

8. A bola deverá ser esférica e de material apropriado que não ofereça risco aos jogadores.

8.1. A bola deverá ter:

- a) circunferência entre 68 e 69cm;
- b) peso entre 420 a 450 gramas; e
- c) pressão entre 8 a 10 libras ao nível do mar.

II.2. Substituição de uma Bola Defeituosa

9. A bola só poderá ser trocada durante a partida com autorização do árbitro.

9.1. Bolas extras poderão ser colocadas ao redor do campo para agilizar os reinícios e facilitar o desenvolvimento do jogo.

9.2. Se a bola se danificar, o árbitro deverá adotar o seguinte procedimento:

- a) se a bola estiver em jogo quando se danificar, o árbitro deverá paralisar a partida e reiniciar com bola ao chão, no local onde a bola se danificou;
- b) se a bola se danificar no momento exato da execução de um reinício de jogo ou depois da execução de um tiro penal ou shoot-out, sem ter tocado em nenhum outro jogador além do executor nem nas metas, o árbitro deverá paralisar o jogo e ordenar a repetição do reinício;
- c) se a bola se danificar quando ela estiver fora de jogo, o árbitro deverá trocar a bola e autorizar o reinício normal do jogo.



f7federation.com



AS 7 REGRAS DO JOGO
FUTEBOL 7
2020/21

02

REGRA 2 – OS JOGADORES E A COMISSÃO TÉCNICA

I – OS JOGADORES

10. Uma partida deverá ser disputada por duas equipes, cada uma composta por sete jogadores, sendo que um será o goleiro.

10.1. Cada equipe terá um jogador com a função de capitão, que usará uma braçadeira e será responsável por orientar seu time dentro de campo.

10.2. O capitão, bem como os demais jogadores e integrantes da comissão técnica, não possui nenhum tipo de privilégio e somente poderá dirigir-se à arbitragem com respeito e cortesia.

10.3. Se o capitão for expulso, outro jogador de sua equipe deverá usar a braçadeira de capitão.

11. As equipes poderão relacionar até o início da partida no máximo dezoito jogadores dentre os inscritos para a competição, podendo os relacionados chegarem a qualquer momento e participarem do jogo.

11.1. Um jogador expulso antes do tiro inicial poderá ser substituído imediatamente no campo de jogo, mas apenas por um jogador previamente relacionado e nenhum outro jogador poderá ser relacionado em seu lugar.

12. Uma partida não poderá ser iniciada ou reiniciada com menos de cinco jogadores em cada time no campo de jogo

12.1. Se, com a bola em jogo, uma equipe ficar com menos de cinco jogadores porque um ou mais jogadores deixaram de propósito o campo de jogo ou se lesionaram, o árbitro não deverá paralisar o jogo imediatamente se puder aplicar a vantagem, mas a partida não poderá ser reiniciada depois que a bola estiver fora de jogo se uma equipe não tiver pelo menos cinco jogadores no campo de jogo.

I.1. Procedimento de Substituição

13. As substituições serão ilimitadas e volantes, podendo ser feitas com a bola em jogo ou fora de jogo, inclusive no caso do goleiro.

14. Para substituir um jogador por um substituto, deverá ser observado o seguinte procedimento:

a) o jogador deverá deixar o campo pela área de substituição, exceto no caso de lesão em que o jogador lesionado poderá sair pela linha mais próxima;

- b) o substituto só poderá entrar em campo depois que o jogador a ser substituído sair; e
- c) o procedimento será concluído quando o substituto entrar em campo pela área de substituição após entregar seu colete em mãos ao jogador substituído, exceto no caso de substituição por lesão do jogador em que o substituto deverá entregar o colete ao representante e entrar em campo somente após autorização do árbitro.

14.1. O jogador substituto somente poderá executar um lateral ou tiro de canto após ter entrado no campo pela área de substituição.

14.2. O jogador substituído poderá participar do jogo novamente.

14.3. Qualquer jogador poderá trocar de posição com goleiro sem necessidade de informar o árbitro desde que utilize uma camisa de goleiro com o mesmo número da sua camisa de jogador.

14.4. As substituições durante o tempo técnico e no intervalo deverão ser feitas antes de o jogo ser reiniciado pelo árbitro.

15. O aquecimento dos jogadores substitutos deverá ser feito na área técnica ou em local determinado pelo árbitro.

15.1. Todos os jogadores substitutos estarão sujeitos à autoridade e jurisdição do árbitro, sejam ou não chamados a participar da partida.

I.1.1. Infrações e Sanções

16. Por infração ao procedimento de substituição, o árbitro deverá:

- a) paralisar a partida, mas não imediatamente se puder aplicar vantagem; e
- b) aplicar o cartão amarelo ao(s) infrator(es) por conduta antidesportiva.

16.1. Se o árbitro paralisar a partida com a bola em jogo, o jogo será reiniciado com tiro livre indireto para equipe adversária, no local onde a bola se encontrava no momento da paralisação.

16.2. Se um jogador envolvido na substituição cometer uma infração punível com cartão amarelo ou vermelho, imediatamente antes ou durante o procedimento de substituição, o árbitro deverá desfazer a substituição antes de punir disciplinarmente o infrator.

I.2. Atendimento a jogador lesionado

17. Se um jogador estiver lesionado e nenhuma infração tiver sido cometida, o árbitro deverá:

- a) deixar o jogo seguir até a primeira paralisação se, em sua opinião, a lesão for leve; ou

b) paralisar o jogo se, em sua opinião, a lesão for grave e o jogador precisar de atenção médica imediata.

18. Um jogador lesionado:

- a) não poderá ser tratado no campo de jogo;
- b) poderá deixar o campo por qualquer linha sem a necessidade de autorização do árbitro; e
- c) poderá ser substituído imediatamente por um companheiro ou, se não for substituído, regressar ao campo, mas nesse último caso somente depois de o jogo ter sido reiniciado e com a autorização do árbitro.

18.1. O jogador lesionado que precisar de atendimento médico terá que sair do campo de jogo. Se o jogador se recusar a sair após receber atendimento, mesmo que rapidamente, o árbitro deverá aplicar cartão amarelo por conduta antidesportiva.

18.2. Se o árbitro decidir aplicar cartão amarelo ou vermelho por qualquer razão a um jogador lesionado que tiver que sair do campo para receber atendimento médico, o árbitro deverá exhibir o cartão antes de o jogador sair do campo de jogo.

19. Um jogador lesionado poderá ser tratado no campo de jogo somente quando:

- a) for um goleiro;
- b) um goleiro e um jogador se chocarem e ambos precisarem de atenção médica;
- c) jogadores da mesma equipe se chocarem e ambos precisarem de atenção médica;
- d) uma lesão muito grave acontecer, como convulsão, concussão, fratura etc.;
- e) um jogador se lesionar em razão de uma infração física cometida por um adversário que recebeu cartão, desde que a atenção médica seja rápida;
- f) um tiro penal ou shoot-out for concedido e o jogador lesionado for o executor, desde que a atenção médica seja rápida.

19.1. O árbitro determinará que qualquer jogador que estiver sangrando deixe o campo de jogo. O jogador só poderá regressar ao campo depois de estancar o sangramento e sem nenhuma mancha de sangue em seu equipamento e após receber o sinal do árbitro.

I.3. Invasão do campo por agente externo ou pessoa listada

I.3.1. Agente externo

20. Qualquer pessoa não listada como jogador ou integrante da comissão técnica, assim como outros elementos estranhos ao jogo, a exemplo de um animal, objeto, estrutura etc., são considerados agentes externos.

I.3.2. Pessoa listada

21. Pessoa listada é todo jogador ou integrante da comissão técnica constante da relação entregue ao representante no início da partida.

I.3.3. Infrações e Sanções

22. Se um agente externo invadir o campo, o árbitro não deverá paralisar o jogo imediatamente se não houver interferência do agente externo no jogo. Se o árbitro paralisar o jogo, o mesmo será reiniciado com bola ao chão no local da interferência.

22.1. O árbitro poderá confirmar um gol mesmo com interferência de um agente externo, desde que:

- a) o agente externo não tiver impedido nenhum jogador da equipe que levou o gol de disputar a bola; e
- b) a bola já estiver indo na direção do gol.

23. Se uma pessoa listada na relação de uma equipe invadir o campo, a exemplo de um jogador no banco de reservas ou integrante da comissão técnica, ou de um jogador expulso, ou mesmo de um jogador que precisaria de autorização para voltar ao campo, o árbitro deverá:

- a) paralisar o jogo, a não ser que possa aplicar uma vantagem;
- b) aplicar cartão amarelo ao invasor, a não ser que o mesmo tiver cometido uma infração para cartão vermelho, como impedido uma oportunidade clara de gol ou cometido uma falta com uso de força excessiva ou brutalidade;
- c) reiniciar o jogo com:
 - Tiro livre indireto, onde a bola se encontrava no momento da paralisação do jogo, se não houve interferência no jogo; ou
 - Tiro livre direto ou tiro penal no local da interferência.

23.1. O árbitro poderá confirmar um gol mesmo com interferência de uma pessoa listada na relação de uma equipe, desde que essa pessoa pertença à equipe que sofreu o gol.

24. Se após a marcação de um gol e antes de o jogo ser reiniciado, o árbitro perceber que uma pessoa extra se encontrava dentro de campo no momento que o gol foi marcado:

- a) o gol será invalidado se a pessoa extra for da equipe atacante e o jogo será reiniciado com tiro de meta;
- b) o gol será validado se a pessoa extra for da equipe defensora.

24.1. Se após a marcação de um gol e somente depois de o jogo já ter sido reiniciado, o árbitro perceber que uma pessoa extra se encontrava dentro de campo no momento que o gol foi marcado, o gol não poderá mais ser invalidado.

25. Se a interferência ocorrer durante um tiro penal ou shoot-out quando a bola estiver se movendo para frente e antes de tocar em um outro jogador além do executor, postes de meta ou travessão:

- a) o reinício será repetido, se a interferência for causada por um agente externo ou por um integrante da equipe defensora;
- b) um tiro livre direto será concedido, se a interferência for causada por um integrante da equipe atacante.

26. Em todos os casos de interferência, o árbitro deverá remover a pessoa extra do campo de jogo e informar o fato em seu relatório para as autoridades competentes.

I.4. O Equipamento dos Jogadores

27. O equipamento obrigatório dos jogadores será composto por:

- a) camisa com manga;
- b) calções;
- c) meiões (fitas ou esparadrapos usados por cima dos meiões deverão ser da mesma cor da parte coberta dos meiões);
- d) caneleiras (de material apropriado que ofereça proteção aos jogadores e cobertas pelos meiões); e
- e) chuteiras, exceto com travas de alumínio.

27.1. As duas equipes deverão usar uniformes de cores diferentes entre si e do árbitro.

27.2. O goleiro deverá usar cor diferente de todos os demais jogadores e do árbitro, sendo-lhe permitido o uso de calças próprias para a prática do futebol.

27.3. Os jogadores poderão usar roupa térmica (camisas e calções) desde que a cor seja padronizada entre os jogadores de linha que optarem por utilizá-la. Os goleiros poderão utilizar roupa térmica de cor diferente de ambas as equipes.

27.4. Os jogadores no banco de reservas deverão usar coletes, inclusive para aquecimento, que deverão ser de cor diferente das camisas das equipes e dos coletes da equipe adversária.

28. Os números das camisas deverão ser visíveis e diferentes da cor da camisa, com 20 a 30cm de altura nas costas e de 10 a 15cm na frente.

28.1. Na ausência de um goleiro substituto, a equipe deverá apresentar uma camisa reserva de goleiro que terá a mesma numeração do jogador designado para fazer a função de goleiro linha na relação de jogadores.

29. Os jogadores poderão usar equipamentos de proteção, desde que sejam apropriados à prática do futebol, feitos de material macio e não ofereçam risco a si ou aos demais jogadores, a exemplo de proteção facial, de cabeça, joelho ou braço, óculos esportivos e bonés para goleiros.

30. Os jogadores não poderão usar:

- a) nenhum objeto que possa causar danos a si ou aos demais, como colar, brinco, anéis, pulseiras etc., nem mesmo se estiver coberto por esparadrapo;
- b) nenhum tipo de equipamento eletrônico ou de comunicação, exceto sistemas eletrônicos de rastreamento e desempenho desportivo; e
- c) equipamentos, inclusive roupas internas, com imagens ou mensagens políticas, religiosas, ofensivas que atentem contra a moral do esporte, cabendo ao árbitro informar em seu relatório.

I.4.1. Infrações e Sanções

31. Se, durante a partida, o árbitro perceber que o jogador está com equipamento proibido ou sem o obrigatório, ele deverá:

- a) paralisar o jogo, exceto se uma vantagem puder ser aplicada;
- b) aplicar cartão amarelo ao infrator, que deve deixar o campo de jogo para colocar em ordem seu equipamento, a menos que o jogador já o tenha feito;
- c) reiniciar o jogo com tiro livre indireto para a equipe adversária do infrator no local onde a bola se encontrava no momento da paralisação; e
- d) autorizar o retorno do infrator ao campo somente após verificar que seu equipamento está em ordem, podendo contar com o apoio do representante para isso.

31.1. O jogo não deverá ser retardado para que o jogador coloque seu equipamento em ordem.

31.2. Se um jogador perder acidentalmente a chuteira ou a caneleira na jogada e imediatamente jogar a bola ou marcar um gol, não haverá infração. Contudo, se o jogador voltar a participar do jogo sem o devido equipamento após ter perdido a posse da bola, o árbitro deverá paralisar o jogo que será reiniciado com tiro livre indireto para a equipe adversária no local onde o jogador voltou a participar do jogo.

II – A COMISSÃO TÉCNICA

32. A comissão técnica é composta por até três integrantes:

- a) técnico;
- b) auxiliar técnico ou preparador físico; e
- c) médico ou fisioterapeuta.

32.1 Na área técnica de cada equipe poderão ficar sentados, portanto, até quatorze pessoas, sendo onze jogadores mais três integrantes da comissão técnica.

33. Um integrante da comissão técnica deverá assinar a relação de jogadores e integrantes da comissão técnica e entregá-la ao representante antes do início da partida, atestando que todos os relacionados são exatamente os que irão participar da partida.

33.1. Na ausência de comissão técnica, o capitão assinará a relação.

34. Qualquer jogador e integrante de comissão técnica poderá chegar a qualquer momento, apresentar seu documento e participar da partida, desde que tenha sido relacionado antes do início da mesma.

35. Somente o técnico poderá dar instruções a sua equipe sem ultrapassar os limites da área técnica. Se não houver a marcação da área técnica, o técnico deverá transmitir instruções do próprio banco de reservas. Os demais integrantes da comissão técnica e jogadores no banco de reservas que não estiverem em trabalho de aquecimento deverão ficar sentados e não poderão manifestar-se.

II.1. O Equipamento da Comissão Técnica

36. O uniforme da comissão técnica será composto por:

- a) calça, agasalho ou bermuda;
- b) camisa com mangas; e
- c) calçados fechados.

37. O uniforme da comissão técnica deverá ser de cor diferente das equipes.

37.1. Caso haja coincidência de cores, a comissão técnica deverá usar coletes.

38. Será permitido o uso de comunicação eletrônica pela comissão técnica desde que relacionada com a segurança dos jogadores ou por motivos táticos/técnicos, mas apenas equipamentos móveis, pequenos, de fácil manuseio (por exemplo: microfones, headfones, celular, smartwatch, tablet e laptop). O árbitro expulsará o integrante da comissão técnica por uso de equipamento não autorizado ou mau comportamento que resultar do uso do equipamento eletrônico.



f7federation.com



AS 7 REGRAS DO JOGO
FUTEBOL 7
2020/21

03

REGRA 3 – O ÁRBITRO E OS OUTROS OFICIAIS DA ARBITRAGEM

I – O ÁRBITRO

39. Uma partida será dirigida por um árbitro que deve aplicar as regras com rigor e inteligência, controlando o jogo a todo momento e preservando a integridade física dos jogadores e o espírito esportivo de jogo limpo.

40. O árbitro tem autoridade para aplicar sanções disciplinares do momento em que os jogadores entram na arena antes do início de jogo até o momento em que saem após o término.

40.1. Se antes do início da partida um jogador ou integrante da comissão técnica cometer uma infração punível com cartão amarelo ou vermelho, o árbitro deverá aplicar o cartão a qualquer momento antes do tiro inicial.

40.2. Se ao final do jogo o árbitro não puder aplicar o cartão ao jogador por qualquer motivo, o incidente deverá ser informado em seu relatório para as autoridades competentes.

41. As decisões do árbitro em matéria de fato, inclusive se um gol foi marcado ou não e o resultado da partida, são finais. As decisões da arbitragem deverão ser sempre respeitadas sob pena de sanções disciplinares.

41.1. O árbitro não poderá mudar sua decisão após perceber seu erro ou ser informado por outros árbitros ou pelo representante da partida se o jogo já tiver sido reiniciado ou o árbitro já tiver finalizado o primeiro ou segundo tempo (inclusive prorrogação) e deixado o campo de jogo ou encerrado a partida, exceto nas seguintes situações:

a) conduta violenta, gestos obscenos e erro de identificação de jogador na aplicação do cartão;
e

b) se um outro integrante da equipe de arbitragem tiver tentado informar ao árbitro sobre a infração antes de o árbitro reiniciar o jogo, mas não tiver conseguido por falha na comunicação. Poderá fazê-lo até a seguinte paralisação do jogo, mas, nesse caso, apenas a sanção disciplinar poderá ser aplicada, mas não o reinício correspondente à infração.

42. Se um árbitro ficar incapacitado com a bola em jogo, o jogo será paralisado imediatamente pelo representante da partida e nada será válido a partir do momento em que o árbitro ficou incapacitado, a menos que houver outros oficiais da arbitragem no campo de jogo, quando o jogo será válido até a bola estar fora de jogo.

I.1. Poderes e Deveres do Árbitro

43. O árbitro:

- a) fará cumprir as regras do jogo e controlará a partida, com auxílio do representante e, quando for o caso, em cooperação com outros árbitros e o uso das imagens; (ver Anexo I a esta regra)
- b) inspecionará se o campo, as bolas e os equipamentos dos jogadores atendem às especificações das regras antes e durante a partida;
- c) marcará o tempo de jogo, anotará e sinalizará (ver Anexo II a esta regra) todas as ocorrências no jogo para anotação do representante da partida;
- d) aplicar vantagem se a equipe para a qual seria marcada a infração for claramente beneficiada, exceto após a 5ª falta coletiva, quando o árbitro aplicará a vantagem somente se houver uma oportunidade clara e imediata de gol; (ver Anexo III a esta regra)
- e) aplicar a respectiva sanção disciplinar aos jogadores e comissão técnica por infrações puníveis com cartão amarelo e vermelho e punir a infração mais grave no caso de infrações simultâneas, levando em consideração a seguinte ordem de gravidade: punição disciplinar, reinício de jogo, gravidade para integridade física dos envolvidos e impacto tático no jogo;
- f) paralisar, suspender ou encerrar a partida, de acordo com as Regras do Jogo e o regulamento da competição, por infrações ou qualquer razão que, a seu critério, colocar em risco a continuidade da mesma, tais como:
 - Má condição do campo de jogo ou de seus arredores;
 - Iluminação inadequada;
 - Grave interferência do público;
 - Condições adversas de tempo;
 - Lesões graves sofridas por um jogador, oficial de equipe, arbitragem ou espectador;
 - Prejuízo a propriedade de qualquer natureza etc.
- g) conferir, assinar e entregar a súmula ao representante, com todas as ocorrências antes, durante e depois da partida.

44. O árbitro e os outros oficiais da arbitragem não serão responsáveis por nenhuma decisão que tiverem tomado de acordo com as Regras do Jogo e com o regulamento da competição.

I.2. Equipamento do Árbitro

45. O equipamento do árbitro será composto por:

- a) camisa com manga;
- b) calções;
- c) meiões, sempre levantados;
- d) calçados apropriados;
- e) apito;
- f) cartões amarelo e vermelho; e

g) relógio/cronômetro.

45.1. O árbitro deverá usar camisa de cor diferente de ambas as equipes.

45.2. A exemplo dos jogadores, os árbitros não poderão utilizar nenhum objeto que puder causar danos a si ou aos demais, como colar, brincos, anéis, pulseiras etc., nem mesmo coberto por esparadrapo.

45.3. Quando houver sistema de comunicação, o árbitro poderá usá-lo para se comunicar com os demais árbitros e o representante, quando necessário.

II - OS OUTROS OFICIAIS DE ARBITRAGEM

II.1. Os Outros Árbitros

46. Em casos excepcionais e de acordo com o regulamento da competição, poderão ser utilizados mais um árbitro, árbitros reservas, árbitros assistentes na linha lateral ou de meta, árbitros de vídeo, sempre com o objetivo de ajudar o árbitro em seus deveres, em especial no controle das áreas técnicas e da partida, bem como para substituí-lo quando não puder continuar na partida.

II.2. O Representante da Partida

47. Em todo o jogo, haverá um representante indicado pela entidade organizadora da competição, que deverá zelar pelo regulamento da competição e apoiar o árbitro no cumprimento dos seus deveres.

47.1. O representante não poderá interferir em decisões do árbitro relativas à partida, mas poderá informá-lo sobre as seguintes situações quando não observadas pelo árbitro, a quem caberá a decisão final:

- a) conduta violenta;
- b) gestos (mas não linguagem) obscenos dos jogadores e/ou da comissão técnica; e
- c) erro de identificação na aplicação do cartão.

II.2.1. Poderes e Deveres do Representante da Partida

48. O representante da partida:

- a) zelar pelo cumprimento do regulamento da competição e, de maneira acessória ao árbitro, das regras do jogo, principalmente no que disser respeito a tarefas administrativas e ao controle da área técnica, e impedir a entrada ou permanência de pessoas não autorizadas no campo de jogo e na área técnica;

- b) exigir a relação dos jogadores e da comissão técnica, assinada por um integrante dessa comissão (na ausência dessa, pelo capitão), para conferência da documentação necessária de todos os relacionados, antes do início da partida;
- c) manter atualizado e visível para ambas equipes o placar e o número de faltas da partida;
- d) auxiliar o árbitro quando do retorno dos jogadores dos cartões disciplinares e atendimento médico, e durante as substituições;
- e) entregar para cada equipe antes do início da partida e após o intervalo um cartão para solicitação de tempo técnico;
- f) utilizar o placar eletrônico se houver, cronômetro e apito de silvo diferente para chamar a atenção do árbitro na ocorrência de:
 - Pedido de tempo técnico, quando a bola estiver fora de jogo;
 - Procedimento de substituição irregular imediatamente ou após a vantagem ser aplicada pelo árbitro;
 - 4ª infração individual do atleta;
 - 5ª infração coletiva da equipe;
 - Término dos 5 segundos para execução do tiro penal ou conclusão do shoot-out na decisão por tiros penais ou por shoot-out;
 - Pedido de desafio pelas equipes, quando houver utilização de imagens de vídeo.
- g) preencher a súmula com cores diferentes de caneta em cada período, com base nas ocorrências registradas na partida e, após assinatura do árbitro, entregá-la à entidade organizadora da competição.

II.2.2. Equipamento do Representante

49. O equipamento do representante será composto por:

- a) calça, agasalho ou bermuda;
- b) camisa com manga;
- c) calçados fechados;
- d) duas canetas com cores distintas para confecção da súmula; e
- e) relógio/cronômetro.










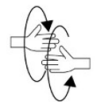







Anexo I - Utilização de Imagens de Vídeo




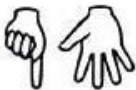

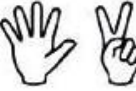
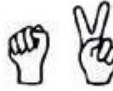













I. O regulamento da competição poderá permitir a utilização de imagens de vídeo para ajudar na decisão do árbitro, visando tornar o jogo o mais justo possível.

I.1. Quando as imagens de vídeo forem utilizadas, devem ser respeitadas as seguintes diretrizes:

- a) cada equipe terá direito a solicitar um desafio de uma decisão do árbitro por período de jogo, mais um na prorrogação. Os desafios não serão cumulativos;
- b) qualquer jogador ou integrante da comissão técnica poderá solicitar o desafio diretamente ao árbitro ou ao representante da partida, fazendo o sinal do monitor ou automaticamente quando o sistema permitir, antes de o jogo ter sido reiniciado;
- c) após a solicitação do desafio, o árbitro paralisará o jogo em zona neutra, sem possibilidade de ataque para nenhuma das equipes; caso contrário, deverá deixar o jogo seguir até a primeira paralisação;
- d) com o jogo paralisado, o solicitante do desafio deverá informar exatamente a decisão que está sendo desafiada;
- e) se a situação for passível de revisão, o árbitro analisará as imagens de vídeo somente da decisão desafiada no monitor à beira do campo;
- f) se o árbitro mudar sua decisão inicial após analisar o lance no monitor, a equipe manterá seu direito ao desafio naquele período;
- g) as situações passíveis de revisão serão:
 - Gols (validados e não validados);
 - Tiros penais e shoot-out (marcados e não marcados);
 - Cartões vermelhos diretos (aplicados e não aplicados); e
 - Erro de identificação de jogadores na aplicação de cartões.
- h) no caso de gols, tiros penais, shoot-out e cartões vermelhos diretos por impedir uma oportunidade de gol, a equipe também poderá solicitar desafio de qualquer decisão que o árbitro tiver tomado a partir do último reinício (incluindo o próprio reinício);
- i) se o pedido estiver fora dos requisitos previstos nas alíneas g e h, a equipe perderá seu direito a pedir outros desafios durante a partida (não apenas naquele período); e
- j) o processo de revisão será considerado aberto a partir do momento em que o árbitro fizer o sinal do monitor e se dirigir à beira do campo para analisar as imagens, e dar-se-á por concluído quando o árbitro fizer o sinal do monitor e anunciar sua decisão. A partir da abertura da revisão o árbitro terá no máximo 1 minuto para anunciar sua decisão.

Anexo II - Sinais do Árbitro

				
4ª INFRAÇÃO INDIVIDUAL	5ª INFRAÇÃO INDIVIDUAL	ANOTADO	NÃO VALEU	GOL CONTRA E TLI
				
5 SEGUNDOS	CARTÕES DISCIPLINARES	INDICA LADO OU DIREÇÃO (TLB, LATERAL, TIRO INICIAL E DE SAÍDA)	PEDIDO DE TEMPO	REVERSÃO
				
FINAL DE PERÍODO	5ª INFRAÇÃO COLETIVA	SHOOT-OUT (APÓS 5ª)	INFRAÇÃO COLETIVA	TIRO PENAL
				
TIRO DE CANTO	VAR			

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

Anexo III – A Vantagem

I. A “Lei da Vantagem” é uma das mais importantes do futebol. Ela comprova a habilidade de o árbitro entender o jogo e saber quando uma paralisação é opcional e quando é obrigatória para fazer cumprir as regras, mas principalmente para controlar a partida.

II. O árbitro deverá sempre preservar a fluidez e a continuidade do jogo sem comprometer sua normalidade. Ele deverá ser capaz de diferenciar contatos normais de faltosos, intervindo o mínimo possível no jogo. A discricção do árbitro é tão importante quanto às suas decisões. Não apitar contatos insignificantes entre os jogadores é também uma decisão que impacta positivamente na qualidade do jogo e na performance do árbitro.

III. O árbitro deverá aplicar vantagem sempre que uma infração ocorrer. Mas para decidir se é melhor dar vantagem ou paralisar o jogo, deverá considerar os seguintes aspectos:

- a) a gravidade da infração – se for punível com cartão vermelho, o árbitro deverá paralisar o jogo e expulsar o infrator, a menos que houver uma oportunidade clara de gol;
- b) o local da infração – quanto mais perto da meta adversária, mais efetiva será a vantagem;
- c) as chances de um ataque promissor imediato; e
- d) a atmosfera da partida, inclusive o comportamento dos jogadores e dos integrantes da comissão técnica.



f7federation.com



AS 7 REGRAS DO JOGO
FUTEBOL 7
2020/21

04

REGRA 4 – A DURAÇÃO E O INÍCIO DA PARTIDA, E A BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO

I – A DURAÇÃO DA PARTIDA

I.1. Períodos de jogo

50. Uma partida será dividida em dois tempos iguais de 25 minutos cada, com intervalo de 5 minutos entre os tempos.

50.1. A duração da partida e do intervalo poderá ser alterada pelo árbitro em conformidade com o regulamento da competição e sempre que às equipes sejam informadas antes do início do jogo.

I.2. Tempo técnico

51. Cada equipe pode solicitar um tempo técnico por período, não cumulativo, com duração de um minuto, por meio da entrega do cartão de tempo técnico por integrante da comissão técnica ao representante da partida.

51.1. Na ausência de comissão técnica, excepcionalmente o capitão pode solicitar o tempo técnico diretamente ao árbitro ou ao representante, fazendo o correspondente sinal.

51.2. Não há tempo técnico na prorrogação.

52. O tempo técnico será concedido na primeira paralisação da partida quando o representante usar o apito para informar ao árbitro da solicitação de tempo técnico.

52.1. A equipe poderá desistir do pedido de tempo técnico, desde que a desistência seja informada ao representante antes da primeira paralisação.

53. Durante o tempo técnico:

- a) os jogadores deverão ficar dentro do campo de jogo, próximos às suas respectivas áreas técnicas;
- b) ninguém da área técnica poderá adentrar ao campo de jogo; e
- c) as substituições deverão ser feitas na área de substituição depois do tempo técnico, porém antes de o árbitro autorizar o reinício da partida.

54. Caso ocorra qualquer tipo de infração punível com cartão amarelo ou vermelho durante o tempo técnico, cometida por jogador ou integrante da comissão técnica, o árbitro deverá

mostrar o cartão apenas no retorno do pedido de tempo, estando todos, jogadores e comissão técnica, em seus respectivos locais, de modo a facilitar a devida identificação do(s) infrator(es).

I.3. Acréscimos

55. Ao final de cada período de jogo, o árbitro deve acrescentar o tempo perdido com:

- a) atendimento e/ou retirada de jogadores lesionados;
- b) demora nos reinícios de jogo, ex.: comemoração de gols etc.;
- c) paradas médicas previstas no regulamento (para hidratação ou resfriamento corporal que não devem exceder um minuto);
- d) revisões de decisão pelo árbitro por meio da utilização de imagens de vídeo;
- e) qualquer outro motivo.

55.1. O tempo mínimo a ser acrescentado ficará sempre a critério do árbitro que deverá sinalizar ao representante para que esse informe às equipes e ao público, no último minuto de cada período de jogo.

55.2. O tempo acrescentado poderá ser aumentado pelo árbitro, mas nunca reduzido.

II – O INÍCIO DA PARTIDA

II.1. O Sorteio

56. Antes do início da partida, o árbitro fará um sorteio com os capitães das equipes e quem vencer escolherá a bola ou o lado do campo que irá defender no primeiro tempo.

56.1. De acordo com a escolha acima, a equipe que perder o sorteio executará o tiro inicial ou decidirá qual lado do campo irá defender no primeiro tempo.

56.2. A equipe que decidiu o lado do campo irá executar o tiro de saída no segundo tempo.

56.3. No segundo tempo, as equipes trocarão de lado e atacam as metas opostas.

57. Os jogadores e a comissão técnica na área técnica deverão ficar do mesmo lado da meta defendida pela sua equipe e trocarão de lado junto com sua equipe no segundo tempo.

II.2. Tiro inicial

58. O tiro inicial é a única forma de iniciar uma partida.

59. No tiro inicial:

- a) todos os jogadores, exceto o executor, devem estar em sua própria metade do campo;
- b) os adversários do executor devem estar a cinco metros de distância da bola até o tiro ser executado;
- c) a bola deve estar parada no ponto central;
- d) o árbitro autoriza o início da partida;
- e) o executor tem 5 segundos após a autorização do árbitro para executar o tiro inicial; e
- f) a bola está em jogo quando é chutada e se move claramente em qualquer direção.

60. Um gol pode ser marcado diretamente de um tiro inicial.

II.2.1. Infrações e Sanções

61. Se o executor do tiro inicial demorar mais de 5 segundos para chutar a bola, o jogo será reiniciado com arremesso lateral para equipe adversária na interseção da linha central com uma das linhas laterais.

62. Se o executor do tiro inicial tocar novamente na bola sem que nenhum outro jogador a tenha tocado, o jogo será reiniciado com tiro livre indireto ou, se toque for com a mão ou braço, com tiro livre direto.

63. Se o executor do tiro inicial chutar a bola diretamente na própria meta, o jogo será reiniciado com tiro de canto para a equipe.

64. Por qualquer outra infração ao procedimento do tiro inicial, o reinício será repetido sem prejuízo das sanções disciplinares cabíveis.

III – A BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO

III.1. Bola fora de jogo

65. A bola estará fora de jogo quando:

- a) ultrapassar completamente, pelo alto ou pelo solo, as linhas laterais ou de meta;
- b) a partida for paralisada pelo árbitro; ou
- c) a bola tocar no árbitro.

65.1. Se a bola tocar no árbitro, o jogo será reiniciado com bola ao chão, conforme procedimento previsto na Regra 6.

65.2. Se o jogador chutar a bola no árbitro com a intenção de colocá-la fora de jogo, o árbitro aplicará cartão amarelo ao jogador por conduta antidesportiva e o jogo será reiniciado com tiro livre indireto contra sua equipe no local onde o infrator estava quando chutou a bola.

III.2. Bola em jogo

66. A bola estará em jogo em todas as outras ocasiões, inclusive quando rebate nos postes de meta e permanece no campo de jogo.



f7federation.com



AS 7 REGRAS DO JOGO
FUTEBOL 7
2020/21

05

REGRA 5 – INFRAÇÕES E SANÇÕES

I – AS INFRAÇÕES

67. As infrações cometidas por jogadores e integrantes da comissão técnica podem ser:

- a) técnicas, cometidas com a bola em jogo; e
- b) disciplinares, cometidas com a bola em jogo e fora de jogo.

I.1. Infrações e Sanções Técnicas

68. As infrações técnicas podem ser punidas com:

- a) tiro livre direto; ou
- b) tiro livre indireto.

I.1.1 Tiro livre direto

69. O árbitro dará tiro livre direto se um jogador praticar uma das seguintes infrações contra seu adversário:

- a) fazer carga ilegal;
- b) saltar sobre;
- c) dar ou tentar dar um calço;
- d) empurrar ou puxar;
- e) atingir com uma entrada ou carrinho ao disputar a bola;
- f) segurar ou agarrar;
- g) impedir o movimento com contato físico e com a bola fora do alcance dos jogadores envolvidos na jogada.

69.1. Se um defensor, fora da sua área penal, começar a segurar (agarrar) seu adversário e continuar a ação até o interior dessa área penal, o árbitro deverá marcar tiro penal.

70. O árbitro também concederá tiro livre direto se um jogador praticar as seguintes infrações:

- a) colocar intencionalmente a mão/braço na bola, exceto o goleiro dentro da sua área penal;
- b) tocar sem intenção com a mão/braço na bola, sempre que:
 - b.1) a bola vier diretamente de um adversário que a jogou e o jogador movimentar o braço ampliando seu espaço corporal, exceto o goleiro dentro da sua área penal;
 - b.2) a mão/braço do jogador estiver em uma posição natural, próxima ao corpo, mas:
 - O jogador evita um gol contra sua equipe;
 - Sua equipe faz um gol imediato.
- c) agredir ou tentar agredir qualquer pessoa;
- d) morder ou cuspir em qualquer pessoa;
- e) arremessar ou segurar um objeto para atingir a bola, um adversário ou árbitro.

70.1. Se, com a bola em jogo, um jogador que se encontra na área técnica ou integrante da comissão técnica arremessar um objeto em direção a um adversário, ao árbitro ou à bola da partida, o jogo será reiniciado com tiro livre direto (ou tiro penal) no local onde o objeto interferiu no jogo ou atingiu/teria atingido o alvo (pessoa ou bola). Se a pessoa atingida estiver fora do campo, o tiro livre direto é executado na linha do campo mais próxima da pessoa atingida; um tiro penal é concedido se o alvo estiver dentro da área penal do infrator.

70.2. O goleiro fora da área penal é considerado um jogador de linha e sofre as mesmas restrições, inclusive por colocar a mão na bola.

71. Se o jogador cometer uma das infrações puníveis com tiro livre direto dentro de sua própria área penal, o jogo será reiniciado com tiro penal.

I.1.2. Tiro livre indireto

72. O árbitro concederá tiro livre indireto se um jogador praticar uma das seguintes infrações contra um adversário:

- a) jogar de maneira perigosa ao tentar disputar a bola, sem qualquer contato físico (dar uma entrada ou um carrinho colocando em perigo o adversário, mas sem atingi-lo, por exemplo);
- b) impedir o avanço de um adversário ou atrapalhar o goleiro adversário ao atrasar, bloquear ou impedir sua ação ou movimento, sem qualquer contato físico; e
- c) atrapalhar o goleiro a recolocar a bola em jogo.

73. O árbitro também concederá tiro livre indireto se um jogador praticar as seguintes infrações:

- a) discordar usando linguagem e/ou gestos ofensivos, de insulto ou abusivos, e/ou cometendo outras infrações verbais ou gestuais;
- b) se o goleiro controlar a bola com as mãos ou pés no seu campo de defesa por mais de cinco segundos;
- c) se o goleiro tocar a bola com a mão/braço dentro da sua área penal depois de:
 - Recolocá-la em disputa e antes que outro jogador a toque;
 - Recebê-la diretamente de um arremesso lateral executado por um companheiro;
 - Um companheiro lhe passar a bola intencionalmente com os pés.
- d) se o executor de um reinício (exceto shoot-out e bola ao chão) tocar a bola pela segunda vez antes que ela toque em outro jogador, desde que no momento do bi-toque não tenha sido cometida uma infração simultânea mais grave;
- e) infrações na execução do tiro penal, conforme Tabela 2 da Regra 6; e
- f) cometer qualquer outra infração não mencionada anteriormente nas regras, pela qual o jogo seja interrompido para advertir ou expulsar um jogador.

I.2. Infrações e Sanções Disciplinares

74. As infrações disciplinares podem ser punidas com:

- a) cartão amarelo: para advertir um jogador ou integrante da comissão técnica; e
- b) cartão vermelho: para expulsar um jogador ou integrante da comissão técnica.

74.1. As infrações disciplinares serão anotadas na súmula como infrações individuais e coletivas.

74.2. As infrações disciplinares durante o intervalo contam para o segundo período de jogo.

75. Todo jogador advertido com cartão amarelo, inclusive na área técnica ou no intervalo, é temporariamente suspenso da partida por dois minutos de bola em jogo, cronometrados a partir do primeiro reinício de jogo após a aplicação do cartão.

75.1. Se o jogador advertido estiver em campo, ele deve deixar o campo de jogo pela área de substituição, permanecer na área técnica e pode ser substituído imediatamente.

75.2. A equipe será informada pelo representante da partida quando o jogador advertido puder voltar a campo, após terminar o período de suspensão.

76. O jogador ou integrante da comissão técnica expulso com cartão vermelho deve abandonar o campo de jogo e seus arredores, inclusive a área destinada a torcedores.

76.1. Se o jogador expulso estiver em campo, ele poderá ser substituído por outro jogador apto a participar da partida, mas somente após dois minutos de bola em jogo, cronometrados a partir do primeiro reinício de jogo após a aplicação do cartão, mediante autorização do árbitro e quando a bola estiver fora de jogo.

77. Se um gol for marcado contra a equipe com inferioridade numérica de jogadores antes de transcorridos os dois minutos, um jogador dessa equipe apto a participar da partida poderá entrar imediatamente a cada gol sofrido, pela área de substituição e mediante autorização do árbitro.

78. Quando o árbitro decidir punir um jogador com cartão amarelo ou vermelho, o jogo deve ser paralisado, a menos que o árbitro ainda não tiver iniciado o procedimento disciplinar e aplicar uma vantagem ou autorizar a cobrança rápida do tiro livre pela equipe que sofreu a infração e que será beneficiada com a sequência da jogada.

78.1. O cartão adiado por conta da vantagem ou do tiro livre cobrado rapidamente será aplicado na seguinte paralisação de jogo. No entanto, se a infração foi a de impedir uma

oportunidade clara de gol, o jogador será apenas advertido (cartão amarelo). Se a infração foi a de parar um ataque promissor, o jogador não receberá nenhuma sanção disciplinar.

78.2. O árbitro não deve aplicar vantagem nem autorizar o reinício rápido do jogo em situações de cartão vermelho por jogo brusco grave ou conduta violenta, a menos que se trate de uma clara e imediata oportunidade de gol. Neste caso, o árbitro deve mostrar cartão vermelho ao infrator na seguinte paralisação de jogo, mas se o jogador que teria que ser expulso participar do jogo, o árbitro paralisa o jogo imediatamente e reinicia com tiro livre indireto, a menos que o infrator tiver cometido uma infração técnica mais grave.

78.3. Quando uma pessoa no banco de reservas cometer uma infração punível com cartão amarelo ou vermelho e não for possível identificar o infrator, o árbitro aplicará o cartão correspondente ao técnico ou, na sua ausência, ao capitão.

I.2.1. Infrações puníveis com Cartão Amarelo

79. Um jogador, inclusive no banco de reservas, ou integrante da comissão técnica é advertido (cartão amarelo) quando:

- a) discutir/discordar com palavras ou ações da arbitragem, do representante da partida, de outros jogadores e integrantes da comissão técnica, e de agentes externos;
- b) se dirigir à arbitragem estando no banco de reservas, exceto o técnico de maneira responsável e educada;
- c) entrar, voltar ou abandonar de propósito o campo de jogo sem autorização do árbitro, quando essa autorização for necessária;
- d) interferir na jogada ou no adversário ao não respeitar a distância exigida nos reinícios de jogo;
- e) infringir persistentemente as regras do jogo; e
- f) praticar conduta antidesportiva (ver Anexo I a esta regra).

79.1. Quando duas infrações puníveis com cartão amarelo forem cometidas separadamente, ainda que próximas ou em curto espaço de tempo, pelo mesmo jogador, o árbitro deverá aplicar dois cartões amarelos e, conseqüentemente, o cartão vermelho.

I.2.2. Infrações puníveis com Cartão Vermelho

80. Um jogador, inclusive no banco de reservas, ou integrante da comissão técnica é expulso (cartão vermelho) quando:

- a) impedir uma oportunidade clara de gol (ver Anexo II a esta regra) com uma infração, exceto se a infração for:
 - a.1) punida com um tiro penal e cometida na tentativa de disputar a bola com o adversário, sem uso de força excessiva nem brutalidade nessa disputa; ou
 - a.2) tocar na bola com mão/braço sem intenção e em posição natural de jogo.

- O tiro penal restituirá à equipe a oportunidade clara de gol e, por esse motivo, somente um cartão amarelo será aplicado;
- b) cometer uma infração com uso de força excessiva ou brutalidade na disputa da bola (jogo brusco grave) ou fora da disputa da bola (conduta violenta);
 - c) morder ou cuspir em alguém;
 - d) adotar conduta que atente contra a moral e a integridade do esporte de qualquer forma, inclusive fumando no campo de jogo ou jogando sob o efeito de álcool ou drogas, sem prejuízo de sanções mais graves impostas pelas autoridades competentes;
 - e) usar linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos ou grosseiros;
 - f) receber uma segunda advertência com cartão amarelo na mesma partida;
 - g) interferir no jogo durante a decisão por tiros penais ou por shoot-out, com exceção do executor e do goleiro adversário; e
 - h) dirigir-se ao árbitro durante a revisão de uma decisão por meio da utilização de imagens de vídeo, quando previsto.

80.1. Quando um jogador cometer uma infração que impede uma clara oportunidade de gol ao colocar a mão na bola ou segurar, agarrar, puxar ou empurrar um adversário, em suma, atuar sem qualquer possibilidade ou intenção de disputar a bola, o árbitro deve expulsar o infrator.

I.3. Infrações Individuais e Coletivas

81. As infrações punidas com tiro livre direto serão anotadas na súmula como infrações individuais e coletivas. As infrações punidas com tiro livre indireto serão anotadas apenas como individuais.

82. O jogador ou integrante da comissão técnica que cometer cinco infrações individuais na partida não poderá mais participar da mesma, nem ficar na área técnica.

82.1. O jogador deixará o campo de jogo pela área de substituição, podendo ser substituído imediatamente, exceto no caso de cartão vermelho.

83. A equipe que cometer cinco infrações coletivas por período será punida com um shoot-out a cada infração posterior que cometer.

83.1. A partir da sexta infração coletiva no período, serão anotadas somente as infrações individuais na súmula e o árbitro só aplicará vantagem quando houver uma oportunidade clara de gol para a equipe contra a qual foi cometida a infração.

83.2. As infrações coletivas serão zeradas a cada período de jogo.

Anexo I - Conduta Antidesportiva

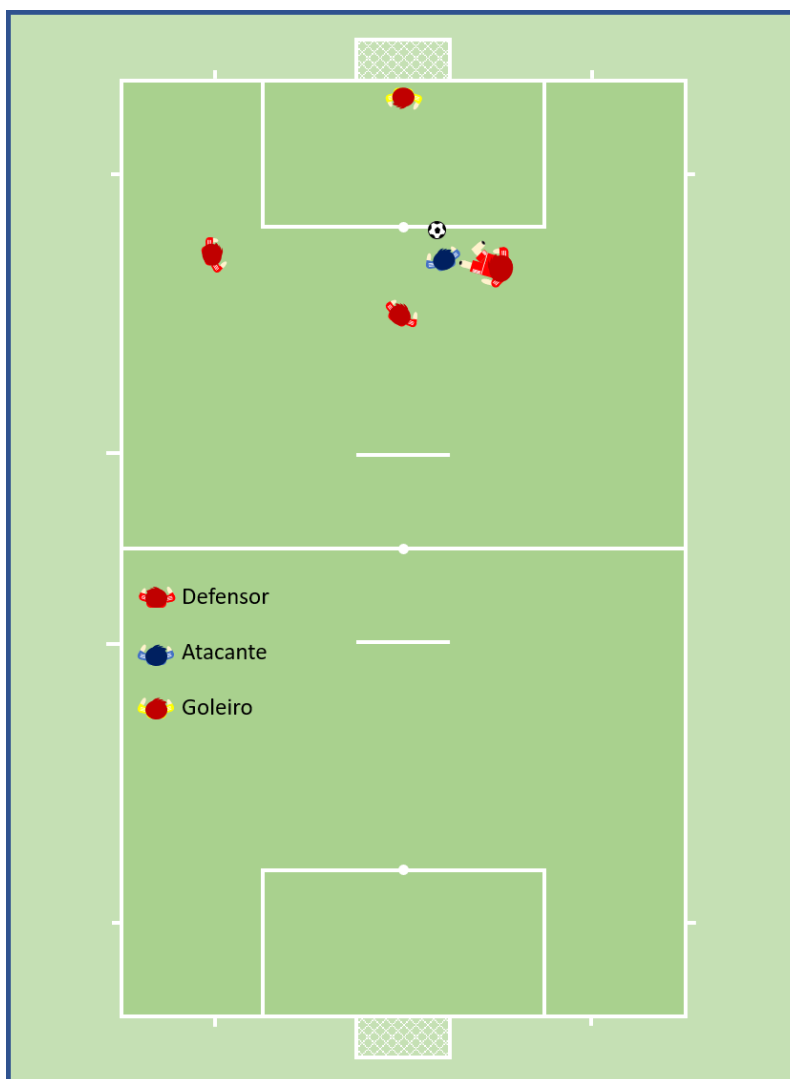
I. A maioria dos cartões amarelos aplicados aos jogadores e integrantes da comissão técnica em uma partida de futebol é por causa de infrações por conduta antidesportiva, que abrangem inúmeras situações, tais como:

- a) aplicar força/forma desproporcionais à disputa, sem levar em consideração o risco ou as consequências para o adversário;
- b) tentar enganar o árbitro, simulando ter sofrido uma falta, fingindo uma lesão para forçar o cartão para o adversário ou tentando levar uma vantagem ilegal em uma disputa pela bola (ex.: obter/manter a posse da bola com uso deliberado da mão/braço);
- c) impedir um ataque promissor com uma infração, exceto se a infração for punida com um tiro penal e cometida na tentativa de disputar a bola com o adversário, sem uso de força desproporcional, excessiva ou brutalidade nessa disputa. O tiro penal restituirá à equipe o ataque promissor e, por esse motivo, nenhum cartão será aplicado;
- d) impedir uma clara oportunidade de gol sempre que a infração for:
 - d.1) punida com um tiro penal e cometida na tentativa de disputar a bola com o adversário, sem uso de força desproporcional ou excessiva nessa disputa, nem brutalidade; ou
 - d.2) tocar na bola com mão/braço sem intenção e em posição natural de jogo.
- e) marcar, tentar marcar ou tentar impedir um gol, com mão/braço intencional;
- f) mostrar falta de respeito ao jogo;
- g) usar de táticas antidesportivas para burlar as Regras do Jogo (ex.: usar um truque deliberado para passar a bola para o goleiro com a cabeça, joelho, peito etc., inclusive na execução de um tiro livre, independentemente de o goleiro tocar ou não a bola com as mãos, ou de um tiro de meta);
- h) distrair, por meio de palavras, um adversário durante o jogo ou em um reinício;
- i) retardar de propósito ou recusar-se a executar o reinício de jogo com o objetivo de forçar a reversão;
- j) impedir ou atrapalhar a execução de um reinício pelo adversário;
- k) chutar ou segurar a bola, ou provocar um conflito ao deliberadamente tocar na bola depois de o árbitro ter paralisado o jogo;
- l) executar um tiro livre do local errado ou com a bola em movimento para forçar a repetição;
- m) descumprir procedimento de substituição, inclusive arremessando o colete para o companheiro;
- n) tirar a camisa ou cobrir a cabeça com a camisa, máscara ou qualquer item similar em qualquer momento da partida;
- o) fazer marcações não autorizadas no campo de jogo;
- p) gesticular ou agir para provocar, debochar ou inflamar o adversário; e
- q) se integrante da comissão técnica, não respeitar os limites da área técnica.

Anexo II - Oportunidade Clara de Gol

I. Devem ser consideradas as seguintes circunstâncias (4 D's) na hora de avaliar se uma oportunidade de gol é clara ou não:

- a) a **DISTÂNCIA** entre o local da infração e a meta: quanto menor a distância, mais clara a oportunidade de gol;
- b) a **DIREÇÃO** em que a jogada se desenvolvia: quanto mais a jogada se desenvolve na direção do gol, mais clara a oportunidade de gol. O simples drible do atacante sobre um defensor ou goleiro não elimina a direção do gol;
- c) o **DOMÍNIO** ou a possibilidade de domínio da bola: quanto maior a possibilidade de dominar a bola, mais clara a oportunidade de gol. Uma bola lançada pelo chão é mais provável de ser dominada do que uma bola lançada pelo alto;
- d) a **posição** e o número de **DEFENSORES**: quanto menos defensores e mais distantes da disputa, mais clara a oportunidade de gol.





f7federation.com



AS 7 REGRAS DO JOGO
FUTEBOL 7
2020/21

06

REGRA 6 – OS REINÍCIOS DE JOGO

I – FORMAS DE REINÍCIO

84. As formas de reinício de jogo são as seguintes:

- a) Tiro de saída
- b) Tiro livre (direto e indireto)
- c) Arremesso lateral
- d) Tiro de meta
- e) Tiro de canto
- f) Tiro penal
- g) Shoot-out
- h) Bola ao chão

85. Devem ser observados os procedimentos comuns aos reinícios de jogo, conforme tabela a seguir.

Tabela 1: Procedimentos Comuns em Reinícios e Respektivas Sanções por Infração.

	Tiro de saída	Tiro livre		Arrem. Lateral	Tiro de meta	Tiro de canto	Tiro penal	Shoot-out	Bola ao chão
		Dir	Ind						
5 segundos para reiniciar o jogo a partir da contagem do árbitro	✓	✓	✓	✓	✓	✓*	✓		
<i>Sanção por infração</i>	<i>Arremesso lateral para adversário na linha mais próxima de onde estava a bola (*Tiro de meta para adversário, se infração for no tiro de canto)</i>								
Adversários a no mínimo 5 metros de distância da bola	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓*	✓
<i>Sanção por infração</i>	<i>Cartão Amarelo e Repete o reinício (exceto se puder ser aplicada vantagem) (*10 metros no Shoot-out)</i>								
Executado com os pés, bola imóvel e entra em jogo quando se move claramente em qualquer direção	✓	✓	✓		✓*	✓	✓**		
<i>Sanção por infração</i>	<i>Repete o reinício (*Pode ser executado com as mãos só pelo goleiro) (**Arremesso lateral para adversário, no tiro penal executado para trás)</i>								
Executor não pode tocar na bola pela segunda vez antes que toque em outro jogador (bi-toque)	✓*	✓*	✓*	✓*	✓*	✓*	✓*		
<i>Sanção por infração</i>	<i>Tli para adversário no local do bi-toque (*TLD se bi-toque foi com a mão, exceto goleiro dentro da sua área penal - TLI)</i>								

	Tiro de Saída	Tiro Livre		Arrem. Lateral	Tiro de Meta	Tiro de Canto	Tiro Penal	Shoot-out	Bola ao Chão
		Dir	Ind						
Permitido gol direto a favor	✓	✓				✓	✓	✓	
<i>Sanção por infração</i>	<i>Tiro de meta para adversário</i>								
Permitido gol direto contra									
<i>Sanção por infração</i>	<i>Tiro de canto para adversário</i>								
Permitido gol a favor ou contra se a bola tocar em outro jogador (incl. goleiro), além do executor	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Sanção por infração</i>	<i>Não há infração</i>								

85.1. O árbitro deve garantir que os reinícios de jogo sejam executados rapidamente.

85.2. A contagem dos cinco segundos deve iniciar assim que a bola estiver à disposição da equipe no local do reinício, sem a necessidade de estar já na posse do executor, e todos os jogadores estiverem na distância/posicionamento requeridos.

85.3. Se um jogador, de propósito, demora mais de cinco segundos para executar o reinício por motivos táticos, o árbitro deve punir a equipe tecnicamente conforme a Tabela 1 e advertir (cartão amarelo) o jogador por conduta antidesportiva. Se o infrator não puder ser identificado porque nenhum jogador se dirigiu para executar o reinício, o árbitro deve aplicar cartão amarelo para o técnico ou, na sua ausência, para o capitão.

85.4. Se um jogador quiser executar um reinício rapidamente e um adversário, a uma distância inferior à exigida para o reinício, interceptar a bola, o árbitro deve deixar o jogo seguir. Contudo, um adversário que impede ou atrapalha a execução rápida de um reinício pela outra equipe deve ser advertido com cartão amarelo.

86. Se um jogador, ao executar um reinício, chutar ou arremessar a bola de propósito em um adversário, de maneira que não seja considerada desproporcional nem agressiva, com a única intenção de poder jogá-la novamente, o árbitro deve permitir que o jogo continue.

87. No caso de qualquer infração em um reinício de jogo não prevista nesta regra, o reinício será repetido (exceto se puder ser aplicada uma vantagem), sem prejuízo da sanção disciplinar.

I.1 Tiro de Saída

88. Um tiro de saída é uma forma de reiniciar o jogo no segundo tempo, nos tempos da prorrogação e após um gol.

89. Além dos procedimentos previstos na Tabela 1, para todo tiro de saída, todos os jogadores devem ficar atrás da linha de saída em sua própria metade do campo, exceto o executor do tiro de saída que pode ficar no campo adversário para chutar a bola.

I.2 Tiro Livre

90. Um tiro livre é concedido ao adversário de um jogador ou integrante da comissão técnica que cometer uma infração.

90.1. O tiro livre pode ser direto ou indireto, dependendo da infração, conforme Regra 5 e Tabela 1 desta Regra.

91. O tiro livre será executado no local da infração, exceto nas situações abaixo:

- a) tiro livre indireto na área penal do infrator, que será executado na linha da área penal paralela à linha de meta, no local mais próximo de onde ocorreu a infração;
- b) tiro livre (direto ou indireto) na área penal do executor, que será executado em qualquer ponto dessa área;
- c) tiro livre por entrar, retornar ou deixar o campo de jogo sem autorização do árbitro, quando necessária, que será executado onde a bola estava quando o jogo foi paralisado;
- d) tiro livre por infração cometida por jogador que está fora do campo em razão de uma ação de jogo, que será executado sobre a linha do campo no ponto mais próximo de onde a infração foi cometida;
- e) tiro livre direto dentro da área penal do infrator, que será executado no ponto penal; e
- f) quando as Regras do Jogo estabelecerem outra posição.

92. Além dos procedimentos previstos na Tabela 1, na execução do tiro livre:

- a) os jogadores da equipe do executor deverão estar a pelo menos um metro de distância da barreira, quando formada por jogadores da equipe adversária; e
- b) se o tiro livre for dentro da área penal do executor, os adversários deverão permanecer fora da área penal até que a bola entre em jogo.

92.1. Um tiro livre pode ser executado levantando a bola com um pé ou com os dois pés simultaneamente.

93. O tiro livre indireto é indicado pelo árbitro levantando o braço, que deverá mantê-lo nessa posição até o tiro ser executado e a bola tocar em outro jogador, ou sair do campo, ou claramente não for chutada diretamente na meta.

93.1. O tiro livre indireto será repetido se o árbitro não fizer o sinal correspondente no momento da execução e a bola entrar diretamente na meta adversária.

I.2.1 Infrações e Sanções

94. Se, na execução de um tiro livre dentro da área penal do executor, adversários estiverem dentro dessa área porque não tiveram tempo de sair, o árbitro deixará o jogo seguir. Contudo, se um adversário estiver dentro da área quando um tiro livre é executado e interferir no jogo, o árbitro:

- a) paralisará o jogo (exceto se puder aplicar uma vantagem);
- b) aplicará cartão amarelo ao infrator se ele intencionalmente interferiu no jogo (não é o caso de a bola vir na sua direção e bater nele); e
- c) reiniciará com a repetição do tiro livre.

95. Se um companheiro do executor estiver a menos de um metro da barreira quando um tiro livre é executado, o jogo será reiniciado com tiro livre indireto para a equipe adversária.

I.3 Arremesso Lateral

96. Um arremesso lateral é concedido à equipe adversária do jogador que:

- a) tocar por último na bola antes de ela ultrapassar inteiramente uma das linhas laterais pelo solo ou pelo alto, ou antes de ela tocar na proteção superior da arena (rede ou teto);
- b) demorar mais de cinco segundos para reiniciar o jogo (exceto em um tiro de canto) após contagem do árbitro, conforme Tabela 1; e
- c) chutar a bola para trás na execução de um tiro penal ou shoot-out, conforme Tabela 1.

97. Além dos procedimentos previstos na Tabela 1, na execução do arremesso lateral, o executor deve:

- a) estar de frente para o campo;
- b) ter parte de ambos os pés sobre a linha lateral ou do lado de fora do campo; e
- c) arremessar a bola com ambas as mãos, vindo de trás do seu corpo e por sobre sua cabeça, do mesmo local onde a bola saiu do campo ou do local mais próximo de onde ela tocou na proteção superior da arena.

97.1. A bola estará em jogo assim que ultrapassar por completo a linha lateral e entrar em campo.

97.2. Se a bola tocar no solo antes de entrar em campo, o arremesso lateral é repetido pela mesma equipe e do mesmo lugar.

I.3.1 Infrações e Sanções

98. Por infração ao procedimento de execução do arremesso lateral, o jogo será reiniciado com arremesso lateral para equipe adversária do mesmo lugar.

I.4 Tiro de Meta

99. Um tiro de meta é concedido quando a bola ultrapassar inteiramente a linha de meta, pelo solo ou pelo alto, exceto dentro da meta/gol, tendo sido tocada ou jogada por último por jogador da equipe atacante.

99.1. Um tiro de meta também será concedido para a equipe adversária do jogador que:

- a) demorar mais de cinco segundos para executar um tiro de canto após contagem do árbitro, conforme Tabela 1;
- b) marcar um gol diretamente de um tiro livre indireto, arremesso lateral, tiro de meta ou bola ao chão, conforme Tabela 1;
- c) em um tiro de meta, chutar ou o goleiro arremessar a bola diretamente na meta adversária;
- e
- d) na função de goleiro, em uma reposição de bola após uma defesa, arremessá-la diretamente na meta adversária.

100. Além dos procedimentos previstos na Tabela 1, no momento da execução do tiro de meta:

- a) os adversários deverão estar fora da área penal até que a bola entre em jogo; e
- b) a bola estará em jogo quando for chutada e se mover claramente, ou quando for arremessada pelo goleiro, de qualquer lugar dentro da área penal.

101. O executor do tiro de meta não pode chutar ou o goleiro lançar a bola diretamente na meta adversária.

I.4.1 Infrações e Sanções

102. Se, ao lançar a bola em um tiro de meta, o goleiro colocar a mão para fora da área penal antes de soltar a bola, o jogo será reiniciado com tiro livre direto para a equipe adversária no local da infração.

103. Se na execução de um tiro de meta, a bola for chutada ou arremessada pelo goleiro de uma área penal diretamente na meta adversária, o jogo será reiniciado com tiro de meta para equipe adversária.

104. Se, na execução de um tiro de meta dentro da área penal do executor, adversários estiverem dentro dessa área porque não tiveram tempo de sair, o árbitro deixa o jogo seguir. Contudo, se um adversário estiver dentro da área quando um tiro de meta é executado e interferir no jogo, o árbitro deve:

- a) paralisar o jogo (exceto se puder aplicar uma vantagem);
- b) aplicar cartão amarelo ao infrator se ele intencionalmente interferiu no jogo (não é o caso de a bola vir em sua direção e bater nele); e
- c) reiniciar com a repetição do tiro de meta.

I.5 Tiro de Canto

105. Um tiro de canto é concedido quando a bola ultrapassar inteiramente as linhas de meta pelo solo ou pelo alto, exceto dentro da meta/gol, após ter sido tocada ou jogada por último por jogador da equipe defensora.

105.1. Um tiro de canto também será concedido para a equipe adversária do jogador que marcar um gol contra diretamente de um reinício de jogo, conforme Tabela 1.

106. Além dos procedimentos previstos na Tabela 1, no momento da execução do tiro de canto, a bola deve estar na interseção da linha de meta com a linha lateral, no local mais próximo de onde a bola saiu.

I.6 Tiro Penal

107. Um tiro penal é concedido quando uma infração punível com tiro livre direto é cometida:

- a) dentro da área penal do infrator;
- b) fora do campo e com a bola em jogo, conforme disposto nas Regras 5 e 6;
- c) pelo goleiro na decisão por shoot-out, inclusive em infrações puníveis com tiro livre indireto, conforme disposto na Regra 5.

108. Além dos procedimentos previstos na Tabela 1, na execução do tiro penal:

- a) o executor deve ser claramente identificado;
- b) a bola deverá ser posicionada na marca do ponto penal;
- c) o goleiro da equipe infratora deve permanecer sobre a linha de meta, de frente para o executor e entre os postes de meta, sem tocar as traves nem o travessão nem as redes, e deve ter pelo menos parte de um pé sobre (tocando ou alinhado com) a linha de meta, quando a bola for chutada;
- d) todos os jogadores, exceto o executor e o goleiro adversário, devem estar cinco metros para trás da linha da bola;

- e) o árbitro autorizará a execução do tiro penal somente depois que todos os jogadores e a bola estiverem em suas posições conforme o disposto acima; e
 f) a bola não pode ser chutada para trás.

I.6.1 Infrações e Sanções

109. Por infração ao procedimento de tiro penal, o reinício será conforme a tabela a seguir.

Tabela 2: Infrações na Execução do Tiro Penal

Infração	Resultado do tiro penal	
	Gol	Não gol
Invasão do companheiro do executor	Repete	TLI + CA
Invasão do adversário do executor	Gol	Repete + CA
Invasão do companheiro e do adversário do executor	Repete + CA (para ambos)	
Infração do goleiro	Gol	Repete + CA (só se infração atrapalhar o executor)
Infração	Resultado do tiro penal	
	Gol	Não gol
Finta ilegal do executor (“paradinha” após concluída a corrida)	TLI + CA	
Infração do goleiro e do executor ao mesmo tempo	Repete + CA (para ambos)	
Executor não identificado	TLI + CA (para o executor não identificado)	

I.7 Shoot-out

110. Um shoot-out é concedido quando uma equipe cometer mais de cinco infrações coletivas no mesmo período de jogo, conforme disposto na Regra 5, exceto se a infração for cometida dentro da área penal do infrator, quando será marcado tiro penal.

111. Além dos procedimentos previstos na Tabela 1, na execução do shoot-out:

- o executor deve ser claramente identificado;
- a bola deverá ser posicionada em qualquer parte da linha de shoot-out no campo da equipe infratora;
- o goleiro da equipe infratora deve permanecer sobre a linha de meta, de frente para o executor e entre os postes de meta, sem tocar as traves nem o travessão nem as redes, e deve ter pelo menos parte de um pé sobre (tocando ou alinhado com) a linha de meta, quando o árbitro autorizar a execução do shoot-out;

- d) todos os jogadores, exceto o executor e o goleiro adversário, devem estar atrás da linha de shoot-out do campo oposto, a dez metros da bola;
- e) o árbitro autorizará a execução somente depois que todos os jogadores e a bola estiverem em suas posições conforme o disposto acima; e
- f) a bola está em jogo no exato momento em que o árbitro apita autorizando o reinício.

I.8 Bola ao Chão

112. Bola ao chão é uma forma neutra de reiniciar o jogo quando o árbitro o paralisar por:

- a) postes de meta/travessão quebrados ou deslocados;
- b) uma bola de jogo danificada;
- c) interferência de um agente externo (animal, segunda bola, apito da torcida, torcedor, gandula etc.), exceto quando um gol tiver que ser validado mesmo com a interferência, conforme Regra 2; e
- d) motivos não mencionados nas Regras do Jogo, tais como:
 - O árbitro apita e paralisa o jogo por engano; ou
 - A bola toca no árbitro e continua em campo ou entra no gol.

113. Além dos procedimentos previstos na Tabela 1, na execução da bola ao chão:

- a) o árbitro deixará cair a bola, para um jogador do time que a jogou por último antes de o jogo ser paralisado, a menos que a bola estivesse (ou tiver sido jogada por último) dentro da área penal, quando o árbitro deixará cair a bola para o goleiro;
- b) no local onde a bola foi jogada por último, exceto na situação mencionada acima do goleiro;
- c) todos os jogadores (de ambas equipes), exceto o jogador a quem será entregue a bola pelo árbitro, deverão estar a cinco metros de distância da bola até que a bola entre em jogo; e
- d) a bola estará em jogo quando tocar no campo, sem que tenha sido tocada antes por alguém ou por um agente externo.

113.1. Não poderá ser marcado um gol de uma bola ao chão, sem que a bola tenha tocado em outro jogador, além do jogador que a recebeu do árbitro.

I.8.1 Infrações e Sanções

114. O árbitro deixará a bola cair novamente se a bola:

- a) tocar em alguém ou em um agente externo antes de tocar no campo;
- b) sair do campo sem que pelo menos alguém ou um agente externo a toque.

115. Se após o procedimento de bola ao chão, a bola entrar na meta, sem tocar em pelo menos dois jogadores, o jogo será reiniciado com:

- a) tiro de meta, se a bola entrar na meta adversária do jogador que a recebeu da bola ao chão; ou
- b) tiro de canto, se a bola entrar na própria meta desse jogador.



f7federation.com



AS 7 REGRAS DO JOGO
FUTEBOL 7
2020/21

07

REGRA 7 – O RESULTADO DA PARTIDA

I – GOL MARCADO

116. Um gol é marcado quando a bola ultrapassa por inteiro a linha de meta e entra na meta, desde que não tenha sido cometida nenhuma infração às Regras do Jogo que impeça a validação do gol.

116.1. Se o goleiro, após uma defesa, arremessa ou atinge a bola com o braço/mão diretamente na meta adversária, o gol não será válido e o jogo é reiniciado com tiro de meta para a equipe adversária.

II – EQUIPE VENCEDORA

117. A equipe que marcar mais gols é a vencedora da partida. Caso as equipes não marquem nenhum gol ou marquem o mesmo número de gols, a partida terminará empatada.

118. Quando o regulamento da competição exigir que uma partida tenha vencedor, após um empate em uma partida ou em jogos de ida-e-volta, poderão ser utilizados apenas os seguintes critérios de desempate:

- a) regra dos gols marcados fora de casa;
- b) prorrogação;
- c) decisão por tiros penais ou por shoot-out.

118.1. Uma combinação desses critérios pode ser utilizada para determinar a equipe vencedora.

II.1 Regra dos Gols Marcados Fora de Casa

119. O regulamento da competição pode estabelecer que quando as equipes marcarem o mesmo número de gols em partidas de ida-e-volta, os gols marcados fora de casa, como visitante, valerão em dobro para critério de desempate.

II.2 Prorrogação

120. Na prorrogação, o tempo deverá ser de no máximo 10 minutos, sendo 5 minutos em cada período, sem intervalo, apenas com mudança de lado de campo e das áreas técnicas pelas equipes.

121. Antes do início da prorrogação, o árbitro fará um novo sorteio com os capitães das equipes, seguindo os mesmos procedimentos adotados para o sorteio no tiro inicial.

122. As faltas individuais e os cartões disciplinares não serão zerados na prorrogação.

123. As infrações coletivas serão zeradas no início da prorrogação, mas não serão zeradas entre os dois períodos dessa.

123.1. A equipe que cometer duas infrações coletivas durante a prorrogação será punida com um shoot-out a cada infração posterior.

I.3 Decisão por Tiros Penais ou por Shoot-out

124. Na decisão por tiros penais ou por shoot-out, serão adotados os seguintes procedimentos:

a) o árbitro lançará a moeda para decidir em qual meta serão executados os tiros penais/shoot-out. Essa decisão só pode ser mudada, a critério do árbitro, por razões de segurança, ou se uma meta ou área penal estiver em melhores condições do que a outra, ou por solicitação da emissora que transmite o jogo;

b) decidida a meta em que serão executados os tiros, o árbitro fará um sorteio com os capitães das equipes e o jogador que vencer o sorteio escolherá se quer executar o primeiro tiro penal/shoot-out ou defendê-lo;

c) todos os jogadores listados estão aptos a participar da decisão, exceto jogadores expulsos, temporariamente suspensos do jogo por cartão amarelo ou lesionados que não puderem participar da decisão;

d) o árbitro não precisa ser informado sobre a ordem em que os tiros penais/shoot-out serão executados;

e) ambas equipes deverão ter o mesmo número de jogadores aptos antes e durante a decisão. Se uma equipe tiver um número maior de jogadores aptos a participar da decisão, ela deverá excluí-los para igualar à outra equipe e o árbitro deverá ser informado da numeração de cada jogador excluído. O árbitro deve encerrar a partida se uma equipe ficar com menos de cinco jogadores na decisão;

f) todo jogador que se lesionar durante a decisão pode ser substituído por um jogador apto que teve de ser excluído porque sua equipe tinha superioridade numérica de jogadores. Se o jogador substituído já tiver executado o tiro penal/shoot-out, seu substituto não poderá executá-lo antes que todos seus companheiros aptos o tenham feito pelo menos uma vez. O jogador substituído não poderá mais participar da decisão;

g) todo jogador apto pode trocar de posição com o goleiro da sua equipe;

h) todos os jogadores aptos, exceto o executor do tiro e os goleiros de ambas as equipes, mais um integrante da comissão técnica deverão permanecer dentro do campo de jogo e:

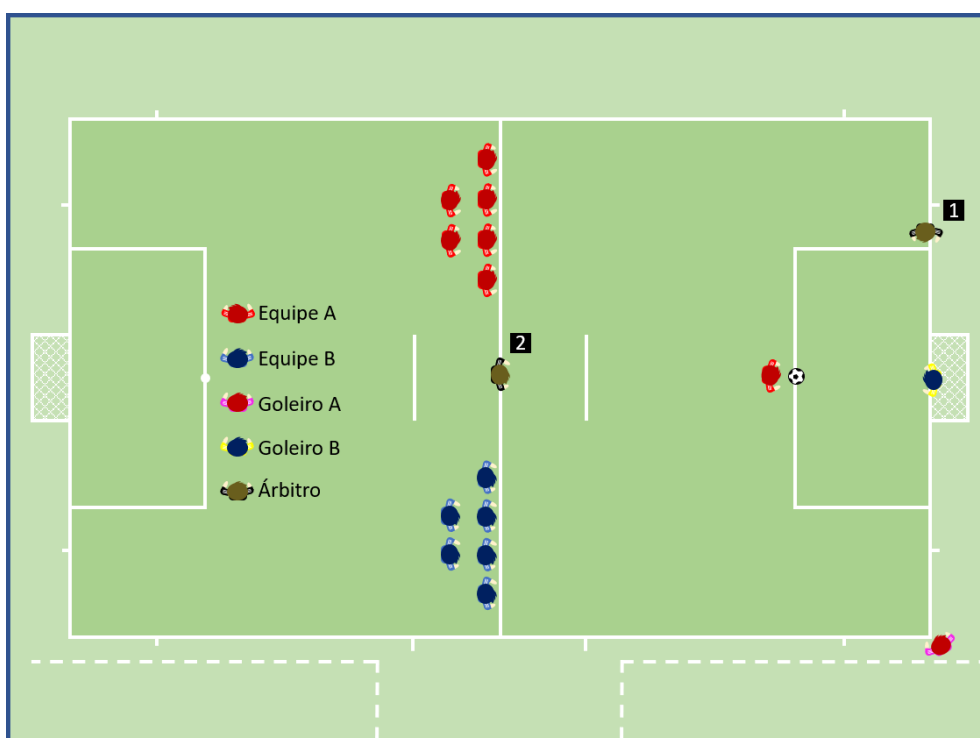
- Atrás da linha central, na decisão por tiros penais; ou

- Atrás da linha de shoot-out do campo adversário, na decisão por shoot-out.

- h.1) os demais integrantes da comissão técnica e os jogadores lesionados e temporariamente suspensos por cartão amarelo permanecerão em suas respectivas áreas técnicas;
- h.2) integrantes da comissão técnica/jogadores expulsos não poderão permanecer no campo nem em seus arredores.
- i) o goleiro da equipe do executor do tiro penal/shoot-out deverá permanecer fora do campo, próximo à interseção da linha de meta com a linha lateral, de frente para o árbitro;
- j) o goleiro defensor deverá permanecer sobre a linha de meta, de frente para o executor e entre os postes de meta, sem tocar as traves nem o travessão nem as redes, e deverá ter pelo menos parte de um pé sobre (tocando ou alinhado com) a linha de meta, quando a bola entrar em jogo;
- k) a bola deverá estar parada:
- Sobre a marca do ponto penal, na decisão por tiros penais; ou
 - Sobre a linha de shoot-out mais próxima do goleiro defensor, na decisão por shoot-out.
- l) o árbitro deverá permanecer na posição indicada nas Figuras 3 e 4;
- m) outro oficial da arbitragem ou, na ausência desse, o representante da partida deverá permanecer na linha central para controlar os jogadores de ambas as equipes e ficará responsável por controlar os cinco segundos para a execução do tiro penal e a conclusão do shoot-out;
- n) o árbitro autorizará a execução do tiro penal/shoot-out somente depois que todos os jogadores, integrantes da comissão técnica e a bola estiverem em suas posições, conforme estabelecido acima;
- o) a bola estará em jogo quando:
- For tocada pelo executor e se mover claramente, na decisão por tiros penais;
 - O árbitro apitar autorizando a cobrança, na decisão por shoot-out.
- p) ambas equipes executarão três tiros alternadamente. O tiro penal e o shoot-out são considerados finalizados quando:
- Um gol for marcado; ou
 - O árbitro paralisar o jogo por uma infração; ou
 - A bola parar de se mover; ou
 - A bola sair do campo de jogo; ou
 - O goleiro encaixar a bola.
- p.1) O tiro penal deve ser executado em até cinco segundos após autorização do árbitro e o executor pode tocar na bola apenas uma vez ao executar o tiro;
- p.2) O shoot-out vai ser concluído pelo árbitro cinco segundos após sua autorização. Durante esses cinco segundos após o apito do árbitro, o executor pode movimentar-se e tocar a bola livremente, assim como o goleiro defensor, inclusive fazendo uma defesa com os pés fora da área penal;
- p.2.1) após os cinco segundos, o executor não mais pode tocar na bola e o árbitro vai respeitar as cinco condições da letra “p” para considerar o shoot-out finalizado;
- q) o árbitro anotará a numeração da camisa de todos os executores e o resultado dos tiros penais/shoot-out;

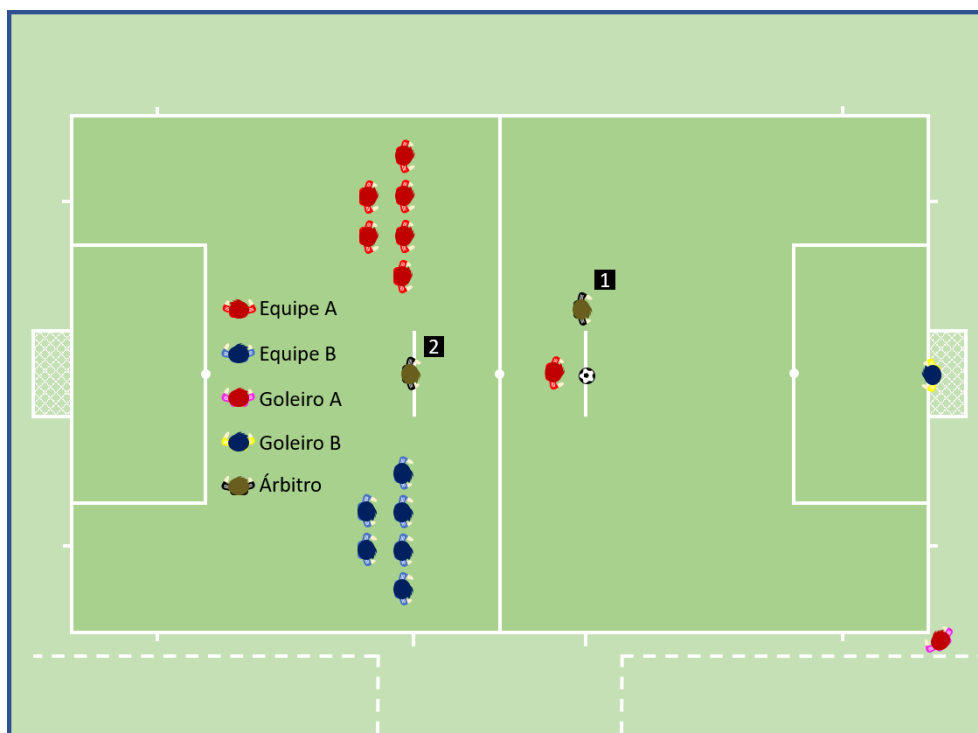
- r) todo tiro penal/shoot-out é executado por um jogador apto diferente, que deve ter executado pelo menos um tiro penal/shoot-out antes que outro companheiro o execute pela segunda vez;
- r.1) as equipes podem trocar a ordem dos executores depois que todos os jogadores aptos já tiverem executado um tiro;
- s) se antes de ambas equipes terem executado seus três tiros penais/shoot-out, uma equipe marcou mais gols do que a outra puder marcar, a decisão será encerrada;
- t) se depois de ambas equipes terem executado seus três tiros penais/shoot-out, o resultado estiver empatado, os tiros seguirão sendo executados alternadamente até que uma equipe tenha marcado um gol a mais que a outra, tendo ambas executado o mesmo número de tiros penais/shoot-out.

Figura 3: Posicionamento dos Jogadores e Árbitro(s) na Decisão por Tiros Penais



Observação: número 2 para o caso em que houver dois árbitros.

Figura 4: Posicionamento dos Jogadores e Árbitro(s) na Decisão por Shoot-out



Observação: número 2 para o caso em que houver dois árbitros.

I.3.1 Infrações e Sanções

125. Se um jogador, exceto o executor e o goleiro defensor, e/ou um integrante da comissão técnica cometem uma infração durante a execução de um tiro penal/shoot-out, os infratores deverão ser expulsos (cartão vermelho) e:

- a) o tiro penal/shoot-out é repetido se o infrator é da equipe defensora, exceto se for aplicada uma vantagem, ou se os infratores são de ambas as equipes;
- b) o tiro penal/shoot-out é considerado perdido se o infrator é da equipe atacante.

I.3.1.1 Decisão por Tiros Penais

126. Por infrações na decisão por tiros penais, serão respeitadas, no que couber, as sanções previstas na Tabela 5 da Regra 6, para o tiro penal.

I.3.1.2 Decisão por Shoot-out

127. Se o goleiro defensor cometer uma infração na decisão por shoot-out, o árbitro aplicará a sanção disciplinar, quando cabível e de acordo com a Regra 5, e reiniciará o jogo com tiro penal.

128. Se o executor do shoot-out cometer uma infração, o árbitro aplicará a sanção disciplinar, quando cabível e de acordo com a Regra 5, e o shoot-out será considerado perdido.