

# LIGA ZONA NORTE



FILIADA À FCF7RJ

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

REGRAS OFICIAIS INTERNACIONAIS APROVADAS PELA FCF7RJ

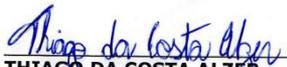
\*\*\* EM VIGOR DESDE 01 de JANEIRO de 2011 \*\*\*

## DIRETORIA EXECUTIVA

- *Presidente Administrativo:* Thiago da Costa Alzer
- *Diretor Departamento Financeiro:* Marcelo Rodrigo
- *Diretor de Arbitragem:* Jorge Alexandre
- *Diretor Departamento Técnico:* Jorge Bahia
- *Diretor Departamento Executivo:* Gabriel Sarmento
- *Diretor Departamento Jurídico:* Dr. Luiz Carlos Quaresma

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

**“Pratique o esporte disciplinado, pratique Futebol 7”**

  
THIAGO DA COSTA ALZER  
**Presidente Liga Zona Norte**

## **Regra 01**

### **O CAMPO DE JOGO**

#### **01 - Dimensões:**

O campo de jogo deve ser retangular, não podendo seu comprimento exceder a 55 m nem ser inferior a 45 m e a sua largura máxima de 35 m e a mínima 25 m. Devendo o comprimento ser sempre superior a largura.

#### **02 - Marcação do Campo:**

O campo de jogo deve ser marcado por linhas de cor branca, 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, exatamente na metade da linha central, com 10 cm de raio. Paralelas e equidistantes em 5 m da linha central devem ser traçadas duas linhas de 5 m, uma em cada metade do campo, de forma que, se for traçada uma linha perpendicular na metade desta linha, coincidirá com o centro do campo e serão chamadas Linhas de Saída e Shoot Out.

#### **03 - Área de Meta:**

De cada extremidade do campo devem ser traçadas duas linhas perpendiculares à linha de fundo, a uma distância de 5 m de cada poste de meta. Essas linhas avançarão 8 m pelo campo adentro e serão unidas, em suas extremidades, por uma linha transversal paralela à linha de fundo e com 15m de comprimento.

#### **04 - Metas:**

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

#### **05 - Zona de Substituição:**

A substituição é volante (sem limites), podendo está com a bola em jogo exceto o goleiro, sempre no portão de jogo, caso contrário será advertido.

#### **06 - Banco de Reservas e Mesário/Diretor de Jogo:**

Os suplentes deverão ficar do lado de fora do campo entrando pelo portão de acesso na zona de substituição aguardando o atleta que está sendo substituído sair do campo de modo que a equipe não fique com um atleta a mais em campo.

#### **07 - Área de Atuação do Técnico:**

Localizada na linha de fundo do gol do seu time, do limite da sua área até a zona de escanteio.

#### **08 - Recomendações:**

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

## **Regra 02**

### **NÚMERO DE ATLETAS**

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

**02-** Não é permitido o início da partida sem que as equipes tenham, no mínimo, 06 atletas no campo de jogo.

**03-** Quando uma equipe, ou ambas, ficarem reduzidas a 05 atletas, seja por qualquer motivo, a partida deverá ser encerrada imediatamente.

**04 -** Na súmula de jogo devem ser registrados todos os atletas que forem jogar pelo número da sua camisa, podendo ser completada até o final da partida, inclusive na prorrogação.

**05 -** As substituições são ilimitadas e volantes, não havendo necessidade de paralisação do jogo e sendo restritas aos atletas registrados em súmula, caso contrário o atleta que entrar sem ser relacionado será advertido.

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

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

### **Regra 03**

#### **UNIFORME DOS ATLETAS / COMISSÃO TÉCNICA OFICIAIS DE ARBITRAGEM**

**01 -** O uniforme dos atletas consiste de: camisa de meia manga ou longa, calção, meião, 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 01 a 99) sem repetição de números na mesma equipe. A cor dos números deve ser diferente em relação à da camisa.

**04 -** O árbitro exigirá que o atleta ou membro treinador 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 meiões levantados, caso contrário, será retirado temporariamente do campo, podendo voltar após o árbitro verificar as condições normais do uniforme.

**06 -** O atleta pode jogar de óculos, porém a responsabilidade é do mesmo por qualquer acidente.

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

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

**11 –** O treinador deve estar vestido de tênis ou chuteira, bermuda ou calça e camisa de manga curta ou manga longa. É recomendável a utilização de material representativo do seu clube.

#### **UNIFORME DOS OFICIAIS DE ARBITRAGEM**

**01 -** O uniforme dos árbitros consiste de: camisa de meia manga ou manga comprida oficializada pela

Liga Zona Norte e sua Federação, 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** - Os oficiais de arbitragem devem usar distintivo da entidade a que estiverem vinculados. É recomendado o uso dos distintivos da entidade máxima nacional ou internacional.

## **Regra 04**

### **TEMPO DE JOGO**

**01** - Na Liga Zona Norte o tempo é dividido em dois períodos iguais de 25 minutos. Cada equipe tendo direito de um pedido de tempo por período não necessariamente na sua posse de bola.

**02** - Cabe somente ao mesário marcar o tempo do jogo.

**03** - Os jogos têm um intervalo de 1 a 5 minutos.

**04** - Um pedido de tempo técnico por período pode ser solicitado pelas equipes, o capitão ou treinador deve pedir a um dos árbitros ou o mesário.

**05** - A duração do tempo técnico é de 30 segundos sendo concedido na próxima paralisação da partida que o time que solicitou.

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

**07** - Toda paralisação por motivo de contusão que paralise a partida, deve ser acrescida ao final do período, sempre a critério dos árbitros.

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

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

**10** - Em ocasiões excepcionais, poderão ser colocados placares públicos, porém quem determina o tempo de jogo é o cronômetro da mesa.

## **Regra 05**

### **INÍCIO DO JOGO**

**01** - Para o início do jogo, a escolha de campo ou pontapé inicial deve ser feito por um sorteio utilizando-se uma moeda. O vencedor cabe a escolha.

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

a) Todos os atletas devem estar em seu campo de defesa, sendo que os do quadro contrário àquele com a posse de bola, devem ficar atrás da linha de saída.

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

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

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

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

e) Caso não ocorra a troca de lado dos seus treinadores, a partida não deve ser interrompida para a regularização.

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

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

## **Regra 06**

### **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 caso haja, quando ocorrer, executa-se o arremesso lateral.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## **Regra 07**

### **SOMA DE TENTOS (Gols)**

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

- a) Caso nenhum tento seja marcado ou ambas as equipes somem igual número de tentos, a partida é considerada empatada.
- b) Caso uma das equipes consigne maior número de tentos, esta é considerada a vencedora da partida.
- c) Esta regra define o único meio pelo qual uma partida pode ser considerada ganha ou empatada. Não existem variações para o caso.
- d) Nenhum tento pode ser validado diretamente de arremesso do goleiro, ainda que a bola toque no solo fora da área de meta, mesmo com a participação do goleiro adversário, este postado dentro de sua própria área de meta.

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

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

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

## **Regra 08**

### **INFRAÇÕES**

As transgressões subordinadas a esta regra estão divididas em:

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

#### ► **INFRAÇÕES TÉCNICAS**

**01-** Estará cometendo Infração Técnica o atleta que:

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

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

**02-** Toda infração técnica acumula em sùmula infração individual e coletiva.

**03 – MÃO NA BOLA:** O atleta que cometer esta infração, deverá obrigatoriamente receber o cartão disciplinar.

**04 – CARRINHO:** Quando um atleta se projetar de forma deslizante ao solo na disputa de bola com a participação de outro atleta na jogada.

#### ► **INFRAÇÕES DISCIPLINARES:**

**01 -** Estará cometendo Infração disciplinar o atleta que:

- a) Incorporar-se ou reincorporar-se à sua equipe depois de reiniciada a partida sem se apresentar ao árbitro ou dele receber ordem para tanto.
- b) Infringir persistentemente as regras do jogo.
- c) For culpado de conduta indisciplinar.
- d) Demonstrar por palavras ou atos divergências das decisões do árbitro.
- e) Usar de táticas antidesportivas.
- f) Trocar seu número de camisa sem avisar ao representante ou ao árbitro.
- g) Discutir com o público, oficiais, companheiros ou adversários.
- h) Entrar no campo para ministrar instruções.
- i) Tirar a camisa (antes, durante ou no final da partida).
- j) Fazer uso de álcool ou tabaco no campo de jogo.
- k) Retardar propositadamente o reinício do jogo ao se afastar ou deixar a bola passar, quando de uma interrupção da partida.

## **PENALIDADES:**

**COM A BOLA EM JOGO:** Se o árbitro paralisar a partida para aplicação de cartão disciplinar, será considerada como infração técnica.

- Anota-se em súmula infração individual e coletiva.
- Tiro livre direto em favor a equipe adversária no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação.
- Se dentro de sua própria meta, será punido com pênalti.

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

- Anota-se em súmula infração individual e coletiva até a 7ª infração.
- Reinicia o jogo no local onde a bola encontrava-se.

## **02 - COMPONENTES DO BANCO DE RESERVAS:**

- As infrações para atletas somam como individual e coletiva, para membros da comissão técnica somente coletiva.
- As infrações, após a 7ª coletiva, quando dos atletas somam apenas como individual, além de passíveis de punições maiores.
- Aos membros da comissão técnica, após a 7ª coletiva deve ser aplicada a pena de expulsão.

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

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

- CARTÃO AMARELO** – O atleta é advertido com um cartão no jogo e substituído na partida, devendo aguardar por 02 minutos cronometrados de bola em jogo, até receber autorização do árbitro para voltar ao campo de jogo. O acúmulo de dois cartões no mesmo jogo causa a expulsão e o acúmulo de três durante o campeonato a suspensão da próxima partida.
- CARTÃO VERMELHO** - O atleta é desqualificado, devendo deixar o campo de jogo pela zona de substituição, não poderá retornar, e seu substituto deve aguardar por 02 minutos cronometrados de bola em jogo, até receber autorização do árbitro para recompor sua equipe.

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

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

**06** - O atleta cumprindo punição por cartão vermelho no banco de reservas, não interfere no número de atletas em campo.

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

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

## ► **INFRAÇÕES PESSOAIS:**

**01** - Estará cometendo infração pessoal o atleta que:

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

**PENALIDADE:** Tiro livre em favor do adversário no local da infração, exceto se dentro de sua própria área de meta, quando deve ser executado na linha frontal desta, no local mais próximo de onde ocorreu.

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

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

m) Sendo o goleiro, permanecer de posse ou domínio da bola dentro de sua área de meta por mais de 05 segundos.

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

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

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

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

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

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

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

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

p) Realizar substituição de forma contrária ao procedimento.

- Toda substituição deve ser efetuada dentro da zona de substituição (portão de entrada do campo)
- O substituído deve sair primeiro para, em seguida, entrar seu substituto.

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

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

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

## **Regra 09**

### **TIRO LIVRE**

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

**02** - Quando da execução de um tiro livre dentro da área de meta, os atletas adversários devem permanecer fora desta, além de estarem pelo menos 5m de distância da bola até a execução, se cobrado pelo goleiro, não poderá atingir a área de meta adversária diretamente.

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

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

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

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

## **Regra 10**

### **PENALIDADE MÁXIMA**

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

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

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

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

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

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

- f) Caso haja irregularidade por parte do quadro defensor e a cobrança não tenha resultado em tento, deve ser repetida a cobrança.
- g) Caso haja irregularidade por parte do quadro atacante e a cobrança resulte em tento, deve ser repetida a cobrança.
- h) Quando da cobrança da penalidade máxima, durante o jogo, se a bola bater na trave ou no árbitro, este postado dentro do campo, o atleta executor não poderá tocar na bola antes que outro o faça.
- i) O pênalti é considerado como um tiro livre.

## **Regra 11**

### **ARREMESSO LATERAL**

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

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

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

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

## **Regra 12**

### **TIRO E ARREMESSO DE META**

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

**02** - O tiro de meta deve ser executado com a bola parada por qualquer atleta com os pés. O arremesso de meta deve ser executado pelo goleiro, obrigatoriamente com as mãos, ambos de qualquer ponto de sua área de meta, sendo que a bola entra em jogo tão logo ultrapasse as linhas da área de meta.

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

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

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

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

## **Regra 13**

### **ARREMESSO DE CANTO**

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

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

b) O atleta deve usar ambas as mãos, executando o arremesso de forma que a bola venha de trás do seu corpo, passando sobre sua cabeça. A bola está em jogo tão logo ultrapasse as linhas demarcatórias do campo.

c) Caso a bola seja arremessada de forma irregular, deve ser concedida reversão em tiro ou arremesso de meta a favor do adversário.

d) Caso o atleta arremesse a bola diretamente em sua própria meta, mesmo com a participação do goleiro em qualquer circunstância, desde que este esteja dentro de sua área, deve ser concedido arremesso de canto ao adversário.

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

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

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

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

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

## **Regra 14**

### **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**

Os responsáveis pelo controle da partida são três Oficiais de Arbitragem, sendo dois árbitros e um mesário. A principal responsabilidade cabe aos árbitros, os quais dirigem o jogo dentro do campo e são autoridades máximas da partida, tendo ambos os mesmos poderes.

OBS: Em casos excepcionais e determinados pela entidade oficial, poderá ser utilizado o 4º oficial de arbitragem, visando o melhor andamento do jogo.

#### **DEVERES DOS ÁRBITROS**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**12** - 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 sempre próximo ao representante.

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

## **DEVERES DOS MESÁRIOS**

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

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

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

**04** - Avisar ao árbitro quando da 4ª infração individual e da 5ª infração coletiva.

**05** - Marcar o pedido de tempo técnico das equipes.

**06** - Cronometrar as punições dos cartões disciplinares.

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

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

## **Regra 15 DESEMPATE**

### **DECISÃO POR PENALIDADE MÁXIMA**

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

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

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

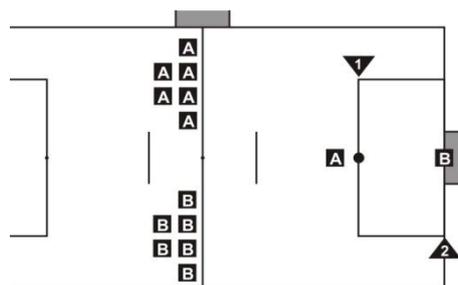
**04** - Quando da decisão por penalidades, todos os membros da comissão técnica e os atletas não envolvidos na cobrança devem se postar atrás da linha central, conforme ilustração.

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

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

## Procedimentos:

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



## Decisão Por Shoot Out:

- 01** –As cobranças devem ser em número de 03 (três) para cada equipe, executadas alternadamente, permanecendo o empate, as cobranças devem ser alternadas por equipe, até que uma obtenha vantagem sobre a outra.
- 02** - Qualquer atleta registrado em súmula poderá participar do shoot out, não havendo obrigatoriedade de troca para as cobranças.
- 03** - O atleta cumprindo punição por cartão disciplinar não poderá participar das cobranças, e nem permanecer no campo de jogo.
- 04** - Os membros da comissão técnica e os atletas não envolvidos na cobrança devem estar atrás da linha de saída do meio campo contrário, conforme ilustração
- 05** - A bola deve ser colocada em qualquer lugar da linha de shoot out e o goleiro adversário se postar sobre a linha de fundo, entre os postes de meta.
- 06** - Após autorização, o executor terá 05 segundos para chutar a bola ao gol, podendo movimentá-la livremente em qualquer direção dentro do limite de tempo.
- 07** - Ao final dos 05 segundos, caso o executor tenha efetuado o chute e a bola estiver em direção ao gol, o lance será válido até o término de sua trajetória mesmo se a bola bater nas traves ou no goleiro antes de entrar no gol.
- 08** - Quando da autorização, o goleiro pode se movimentar em qualquer direção e defender a bola com as mãos dentro da área de meta ou com os pés fora dela.
- 09** - Caso o goleiro pratique qualquer infração dentro ou fora da área ou execute uma defesa com as mãos fora da área, deve ser desqualificado, substituído e sua equipe punida com uma cobrança de penalidade máxima.  
OBS: Qualquer atleta poderá cobrar esta penalidade.
- 10** - Caso o atleta executor cometa uma infração, deve ser desqualificado e sua equipe punida com a perda da cobrança.
- 11** - Nestes casos não deve ser aplicado cartão disciplinar, basta comunicar aos capitães das equipes a infração e a desqualificação do atleta.

**Procedimentos:**

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

