

# Federação Gaúcha de Futebol Sete



**LIVRO DE REGRAS FEDERAÇÃO GAÚCHA DE FUTEBOL SETE**

EDIÇÃO 2026

|                                         |
|-----------------------------------------|
| <b>FEDERAÇÃO GAÚCHA DE FUTEBOL SETE</b> |
|-----------------------------------------|

**PRESIDENTE: Jair Batistello**

**Instrutor FGF7 e CBSS, árbitro internacional Fifos: Fabiano Prates**

**Instrutora FGF7 e árbitra representante CBSS: Priscila Collovini**

**Regra 01 – O Campo de Jogo**

**Regra 02 – A Bola**

**Regra 03 – Número de Atletas e Comissão Técnica**

**Regra 04 – Uniforme de Atletas e da Comissão Técnica**

**Regra 05 – Tempo de Jogo e Categorias**

**Regra 06 – Início do Jogo**

**Regra 07 – Condições de Jogo e Fora de Jogo**

**Regra 08 – Soma de Gols**

**Regra 09 – Infrações – Técnica/Disciplinar/Pessoal**

**Regra 10 – Tiro Livre**

**Regra 11 – Penalidade Máxima**

**Regra 12 – Arremesso Lateral**

**Regra 13 – Tiro e Arremesso de Meta**

**Regra 14 – Tiro e Arremesso de Canto**

**Regra 15 – Árbitro/ Oficiais de Arbitragem**

**Regra 16 – Desempate**

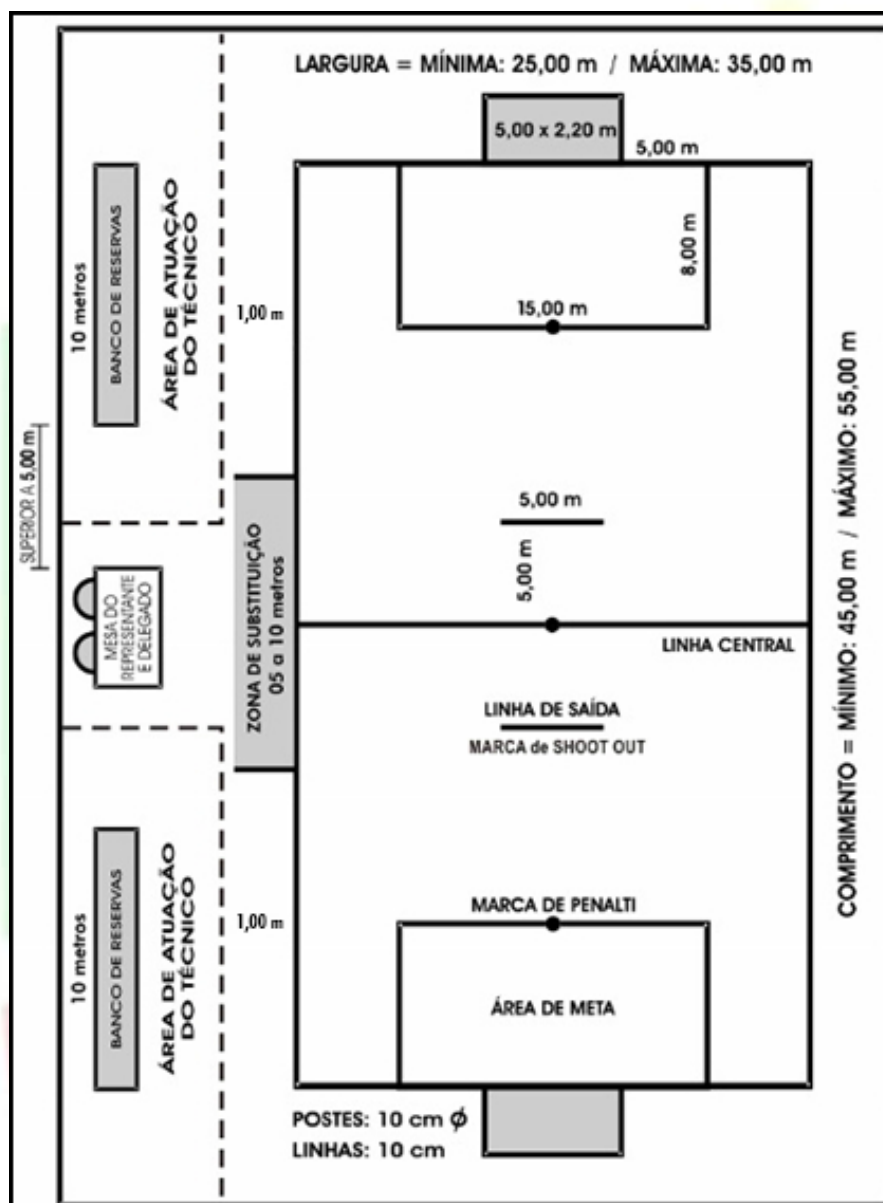
**Anexo I - Código de Sinais**

**Anexo II – Manual de Padronização e Procedimento de Oficiais**

**Anexo III – Normas de Conduta para Oficiais**

**Anexo IV – Modelos para Relatórios**

## MARCAÇÃO DO CAMPO DE JOGO



### Recomendações:

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

## REGRA 01 CAMPO DE JOGO

1- Para a realização de partidas na categoria principal, nacionais, internacionais e televisadas, recomenda-se utilizar campos com dimensões mínimas de 35 metros de largura e 55 metros de comprimento.

2 – Determinadas partidas com altas temperaturas, poderão ter o tempo de hidratação, que será de 01 minuto por período e serão acrescidos em cada período.

## **REGRA 02**

### **A BOLA**

01 - A bola deve ser esférica e seu invólucro de materiais aprovados e que não ofereçam perigo aos praticantes.

A principal referência da bola e seu QUIQUE, em campo de grama sintética ou natural, sendo que, soltando-a de uma altura de 02 metros o retorno do primeiro quique não pode ultrapassar a 0,80cm.

Categorias e Especificações da Bola

| CATEGORIAS                                                                                 | CIRCUNFERÊNCIA | PESO             | PRESSÃO        |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|------------------|----------------|
| Sub 07<br>Sub 09<br>Sub 11<br>Sub 13<br><i>Feminino Sub 15</i>                             | 63 a 65 cm     | 320 a 370 gramas | 06 a 08 libras |
| Sub 15<br>Sub 17<br>Sub 20<br>Principal<br>Veterano<br>Máster<br><i>Feminino Principal</i> | 68 a 69 cm     | 420 a 450 gramas | 08 a 10 libras |

## **REGRA 03**

### **NUMEROS DE ATLETAS E COMISSÃO TÉCNICA**

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 – O número mínimo para se iniciar uma partida será de 05 atletas no campo de jogo, podendo ser completada até o final do jogo e na prorrogação se houver.

03 – Uma partida não terá sua continuação ou prosseguimento se uma ou ambas, ficarem reduzida a 03 atletas, seja por qualquer motivo, inclusive quando e durante as cobranças de penalidades máximas e shoot out. Obs. Relatar os fatos.

04 - Na súmula de jogo deve ser registrado o máximo de 20 atletas por equipe, podendo ser completada até o final da partida, inclusive na prorrogação.

05 - As substituições serão ilimitadas e volantes, não havendo necessidade de paralisação do jogo, sendo restritas aos atletas registrados em súmula e obrigatoriamente devem ser realizadas dentro da zona de substituição.

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

07 - Qualquer um dos atletas poderá trocar de posição com o goleiro, desde que autorizado pela Arbitragem e com a bola fora de jogo. Mantendo sempre a mesma numeração que foi registrado em Súmula.

Quando a troca for com jogador postado no banco de reservas, poderá ser realizada com o jogo em andamento ou com bola fora de jogo. Mantendo o mesmo número registrado em Súmula.

08 - Quando do atendimento a qualquer atleta lesionado, este obrigatoriamente deverá deixar o campo de jogo por qualquer lugar, podendo ser substituído imediatamente.

O atleta lesionado estará apto a retornar somente com autorização do árbitro, caso não seja substituído, exceto o goleiro que poderá continuar no jogo, sem a obrigatoriedade de ser substituído.

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

10 - Os capitães das equipes devem obrigatoriamente assinar a súmula do jogo.

11 - Somente três atletas poderão ficar de PÉ NO BANCO DE RESERVAS, O RESTAURANTE SENTADOS.

12 A comissão técnica das equipes será composta por quatro membros sendo:

- Técnico ou Treinador, Massagista, Preparador Físico e Médico.

13 - É permitida a substituição de membros da comissão técnica, apenas uma única vez desde que devidamente registrado e o substituído não poderá retornar

14 - SOMENTE É PERMITIDO DOIS MEMBROS DA COMISSÃO TÉCNICA EM PÉ NO BANCO DE RESERVAS, MESMO QUE A EQUIPE POSSUA QUATRO MEMBROS INSCRITOS NA SUA COMISSÃO.

#### **REGRA 04**

##### **UNIFORME DE ATLETAS E DA COMISSÃO TÉCNICA**

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

a) As caneleiras, deverão estar cobertas pelas meias, e devem ser confeccionadas em material

apropriado que ofereça proteção ao jogador (plástico poliuretano ou material similar).

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

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

04 - As camisas devem ser numeradas nas costas (de 01 a 99) sem repetição de números na mesma equipe, a numeração na frente da camisa é opcional, porém se houver, deverá ser igual ao das costas. A cor dos números deve ser diferente em relação à da camisa e estes devem ter de 20 a 30 cm de altura.

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

06 – Para o início e reinício da partida após o intervalo, o atleta deve estar sempre bem uniformizado, com a camisa dentro do calção, meióes levantados, sendo que no decorrer da mesma, a camisa poderá ser usada para fora do calção, porém, os meióes deverão estar sempre levantados.

07 – O capitão de cada equipe, deve ser identificado com uma tarja fixada em um dos braços de cor diferente do uniforme, quando não estiver em campo, deverá indicar outro atleta para a função.

08 - O atleta pode jogar de óculos apropriados para o esporte, porém a responsabilidade é do mesmo por qualquer acidente e deve constar em súmula.

09 – Se a equipe for utilizar outro atleta como goleiro reserva, o mesmo só poderá atuar uniformizado, conforme item 3. Sempre que um atleta de linha, for substituir o goleiro o mesmo deverá atuar com o mesmo número que está registrado em súmula, mas com uma camisa de cor diferente dos demais atletas .

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

Obs: Será permitido a utilização do Short térmico de outra cor, porém todos os atletas que estiverem utilizando da mesma equipe, a cor deverá ser igual.

11 - O Atleta que se apresentar no campo de jogo utilizando a camisa térmica, somente poderá utilizá-la se for da mesma cor predominante das mangas das camisas.

Obs: Será permitido a utilização da camisa térmica de outra cor, porém todos os atletas que estiverem utilizando da mesma equipe, a cor deverá ser igual.

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

13 – É obrigatório aos atletas que se encontram no banco de reservas, usarem coletes da mesma cor, sendo de cor diferente das camisas das equipes, e dos coletes da equipe adversaria.

## UNIFORME DOS INTEGRANTES DA COMISSÃO TÉCNICA

01 – Os componentes da comissão técnica para permanecerem no banco de reservas, devem estar vestidos com calça ou agasalho, camisa com mangas ou similares, meias, sapato, chuteira apropriados ou tênis.

Quando da utilização de bermuda, esta deverá ser representativa com símbolo de sua equipe.

### **REGRA 05**

#### **TEMPO DE JOGO E CATEGORIAS**

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

Categorias e Especificações das Idades e Tempo de Jogo

| <b>CATEGORIAS</b>                                                    | <b>IDADES</b>                                     | <b>TEMPO</b>   |
|----------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|----------------|
| <b>Sub 07</b>                                                        | <b>06/07 anos</b>                                 | <b>15 X 15</b> |
| <b>Sub 09</b>                                                        | <b>08/09 anos</b>                                 | <b>20 X 20</b> |
| <b>Sub 11</b>                                                        | <b>10/11 anos</b>                                 | <b>20 X 20</b> |
| <b>Sub 13</b>                                                        | <b>12/13 anos</b>                                 | <b>20 X 20</b> |
| <b>Sub15 Feminino</b>                                                | <b>Até 15 anos</b>                                | <b>20 X 20</b> |
| <b>Sub15</b>                                                         | <b>14/15 anos</b>                                 | <b>20 X 20</b> |
| <b>Sub 17</b>                                                        | <b>16/17 anos</b>                                 | <b>25 X 25</b> |
| <b>Principal/Feminino</b>                                            | <b>Acima de 18 anos (15 anos com autorização)</b> | <b>25 X 25</b> |
| <b>Sub 20</b>                                                        | <b>18/19/20 anos</b>                              | <b>25 X 25</b> |
| <b>Principal</b>                                                     | <b>Acima de 18 anos (16 anos com autorização)</b> | <b>25 X 25</b> |
| <b>Veterano</b>                                                      | <b>Acima de 40 anos</b>                           | <b>25 X 25</b> |
| <b>Máster</b>                                                        | <b>Acima de 50 anos</b>                           | <b>25 X 25</b> |
| <b>Categorias a serem criadas deverão seguir orientação da FIFOS</b> |                                                   |                |

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

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

- Cabe somente aos árbitros o controle do tempo de jogo.

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

- Um pedido de tempo técnico por período, poderá ser solicitado aos árbitros pelo capitão ou pelo treinador de cada equipe.

- Quando do pedido de tempo técnico, os atletas DEVERÃO SE POSICIONAR DENTRO DE SUA ÁREA DE META SOMENTE OS QUE ESTÃO EM JOGO, SENDO PERMITIDO TAMBÉM A COMISSÃO TÉCNICA E O ATLETA QUE IRÁ REALIZAR SUBSTITUIÇÃO.

Obs.: Se algum atleta ou membro da Comissão técnica se dirigir aos árbitros durante o tempo técnico, ficará passível de punição disciplinar..

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

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

Quando de acréscimos na partida, os árbitros deverão indicar para o arbitro representante, o tempo que será acrescido próximo ao final de cada período e este comunicará os técnicos das equipes, caso a equipe não possua, o capitão deverá ser informado por um dos árbitros.

O tempo acrescido deverá ser somado e informado junto com os tempos técnicos.

- O tempo de jogo, em qualquer dos períodos, deve ser prorrogado para a execução de uma penalidade máxima ou cobrança de Shoot out, ou um tiro livre direto sem barreira.

- O tempo de jogo da prorrogação, não poderá ser maior do que 10 minutos em todas as categorias, sendo dividido em 02 períodos de 05x05 minutos sem intervalo.

As equipes mudam de lado, e continua valendo as somatórias de infrações coletivas apenas do 2º tempo e de todos os cartões disciplinares.

– Não será concedido tempo técnico na prorrogação.

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

### **ADENDO:**

- Determinadas partidas poderão ser realizadas com tempo diferenciado, a pedido da transmissora de TV, podendo ser paralisado por 02 minutos, aos 12 de cada período, mas sem solicitação de tempo pelas equipes durante sua realização.

– Determinadas partidas com altas temperaturas, poderão ter o tempo de hidratação, que será de 01 minuto por período e serão acrescidos em cada período.

## **REGRA 06**

### **INÍCIO DO JOGO**

01 - Para o início do jogo, a escolha de campo ou pontapé inicial deve ser feito por um sorteio utilizando-se uma moeda, ao vencedor caberá decidir pelo tiro de saída ou o lado que irá defender.

A utilização do banco de reservas deve ser do lado que a equipe defende.

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

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

- a) Será válido o gol DIRETAMENTE do início e reinício de jogo ou após a marcação de um gol.
- b) 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.
- c) Depois de consignado um gol, a partida será reiniciada da mesma forma por um atleta da equipe que o sofreu.
- d) Após o intervalo as equipes trocam de lado e o reinício será efetuado pela equipe contrária àquela que saiu no primeiro período.

#### **PROCEDIMENTOS:**

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

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

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

03 - Quando das bolas de início e reinício de jogo, ou após marcação de um gol, o atleta deve colocar a bola em jogo no máximo em 05 segundos, sendo o executor passível de advertência, porém sem perder a posse de bola.

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

## **REGRA 07**

### **CONDIÇÕES DE JOGO E FORA DE JOGO**

01 - A bola está fora de jogo quando:

- a) Ultrapassar completamente, pelo alto ou pelo solo, as linhas demarcatórias do campo de jogo.
- b) A partida for interrompida pelo árbitro.
- c) Tocar na rede superior, quando ocorrer executa-se arremesso lateral.
- d) Tocar no árbitro, este postado dentro do campo de jogo, quando ocorrer executa-se bola ao chão.

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

- a) Se bater nas traves;
- b) 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 - Procedimentos da bola ao chão.

- a) - 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.
- b) Se ocorrer com a bola em jogo dentro da área de meta, a bola deverá ser entregue ao goleiro para recolocá-la em jogo, através de um arremesso.
- c) Se ocorrer com a bola em jogo e fora da área de meta, a bola deverá ser direcionada para a equipe que estava com o seu domínio no momento da paralisação.
- d) Após sua execução, caso a bola saia de campo sem ter sido tocada por qualquer atleta, repete-se o lance.
- e) Caso um atleta cometa qualquer ato de indisciplina, este deve ser advertido de acordo com a infração cometida, e repete o lance.
- f) Todos os atletas não envolvidos na execução devem estar a uma distância mínima de 5 metros da bola.
- g) A bola entrará em jogo assim que tocar o solo.

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

- a) Se ocorrer com a bola em jogo e fora da área de meta, a bola deverá ser direcionada para a equipe que estava com o seu domínio no momento da paralisação.
- b) Se ocorrer com a bola em jogo dentro da área de meta, ela será entregue ao goleiro para recolocá-la em jogo, através de um arremesso.
- c) Quando na cobrança de uma penalidade máxima ou cobrança de Shoot Out, repete-se a cobrança.

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

- a) Se ocorrer dentro da área de meta, o Tiro Livre será executado na intersecção da linha frontal e lateral da mesma.
- b) Se ocorrer nas cobranças de penalidades máximas ou Shoot Out, estas deverão ser executadas novamente.

## **REGRA 08**

### **SOMA DE GOLS**

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

- a) Caso nenhum gol seja marcado, ou ambas as equipes somem igual número de gols, a partida é considerada empatada.
- b) A equipe que fizer o maior número de gols, será considerada a vencedora da partida.
- c) Esta regra define o único meio pelo qual uma partida pode ser considerada ganha ou empatada. Não existem variações para o caso.
- d) Nenhum gol será validado DIRETAMENTE de arremesso do goleiro, ainda que a bola toque no solo fora da área de meta.
- e) O goleiro após efetuar uma defesa, ao repor a bola em jogo, permitir que a mesma ultrapasse inteiramente a linha de fundo entre os postes e o travessão de sua meta, o gol será considerado válido.
- f) Será válido o gol DIRETAMENTE do tiro de meta.
- g) Será válido o gol DIRETAMENTE do início e reinício de jogo ou após a marcação de um gol.
- h) Será válido o gol DIRETAMENTE do tiro de canto.

## **REGRA 09**

### **INFRAÇÕES**

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

- Infrações Técnicas.
- Infrações Disciplinares.
- Infrações Pessoais (Não Acumulativas)

#### **► INFRAÇÕES TÉCNICAS:**

Ocorre com participação de outro atleta e da bola.

01 – Cometerá Infração Técnica o atleta que:

- a) Dar ou tentar dar pontapé.
- 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) Dar um tranco nas costas do adversário.
- e) Dar um tranco no adversário de maneira violenta ou perigosa.
- f) Bater ou tentar fazê-lo.
- g) Segurar adversário ou impedi-lo de ação com qualquer parte do braço.
- h) Empurrar adversário com auxílio das mãos ou dos braços.
- i) Lançar cusparada em pessoa interveniente da partida.
- j) Carrinho: (Projetar-se de forma deslizante ao solo na disputa de bola com a participação de outro atleta na jogada).
- k) Mão na bola.

**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, e a partir da 6ª (inclusive) em diante, a equipe sofrerá uma cobrança de shoot out ou um tiro livre direto sem barreira.

02- Toda infração técnica acumula em súmula infração coletiva.

03 – A equipe que cometer 05 infrações técnicas por período, sofrerá um Shoot Out ou um tiro livre direto sem barreira a cada infração posterior, se ocorrer uma falta em cima da linha do meio campo, após a 5ª falta será cobrado um shoot out, sendo estas zeradas ao final do período.

**Toda falta que a equipe cometer após a 5ª falta no seu CAMPO DE ATAQUE SERÁ COBRADO UM SHOOT OUT.**

**TODA A FALTA QUE A EQUIPE COMETER APÓS A 5ª FALTA NO SEU CAMPO DE DEFESA SERÁ COBRADO UM TIRO LIVRE DIRETO NO LOCAL ONDE ACONTECEU A INFRAÇÃO.**

**OBS: Qualquer atleta poderá cobrar o tiro livre direto, sem barreira, todos os atletas deverão estar a 5 metros atrás da linha da bola, e o goleiro a 5 metros da bola.**

**QUALQUER INFRAÇÃO DO GOLEIRO REPETE SE A COBRANÇA.**

• **Procedimentos da Cobrança do Shoot Out, durante o jogo.**

a) O atleta executor da equipe beneficiada sairá com a bola na linha de saída/shoot out do campo da equipe infratora.

b) Todos os demais atletas deverão estar atrás da linha de saída/shoot out do campo contrário à cobrança, com exceção do goleiro da equipe infratora que deverá estar com parte dos seus pés em cima da linha de gol.

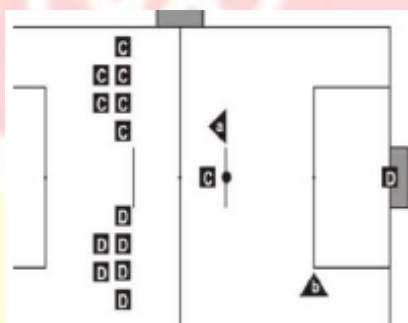
c) Após a autorização do árbitro para a cobrança, o executor deverá colocar a bola em jogo em no máximo 05 segundos.

Penalidade: Reversão em lateral no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava.

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

Todos os demais atletas somente poderão avançar na jogada após o apito do árbitro.

Obs.: Caso um ou mais atletas que não estejam participando do Shoot Out, invada o espaço de 10 metros anterior à linha de saída do cobrador antes que este toque na bola, o Árbitro retardará a cobrança e punirá o infrator conforme julgar necessário, somente após restabelecido o posicionamento autorizará a cobrança.



**PROCEDIMENTO TIRO LIVRE DIRETO SEM BARREIRA**

O tiro livre direto sem barreira será cobrado no campo de ataque da respectiva equipe, após a equipe adversária ter feito a 5ª falta, qualquer atleta poderá cobrar e sempre será cobrada a falta no local onde foi cometida. Obs. Se na cobrança de shoot out o goleiro cometer a falta fora da sua área de meta será cobrado um tiro livre direto sem barreira

onde aconteceu a falta, se o goleiro cometer a falta dentro da sua área de meta, será marcado um pênalti.

## ► **INFRAÇÕES DISCIPLINARES:**

Cometidas contra todos os intervenientes da partida.

### **01 – Cometerá 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 árbitro representante ou ao árbitro.
- g) Discutir com o público, oficiais, companheiros ou adversários.
- h) Entrar no campo para ministrar instruções.
- i) Tirar a camisa por completo em qualquer momento da partida.
- j) Fazer uso de bebida alcoólica, tabaco ou similares no campo de jogo.
- k) Retardar propositadamente o reinício do jogo ao se afastar ou deixar a bola passar, quando de uma interrupção da partida.
- l) Insultar com palavras discriminatórias ou cometer ato de racismo.

### **PENALIDADES:**

#### **• COM A BOLA EM JOGO:**

Se o árbitro paralisar a partida, OBRIGATORIAMENTE aplicará o cartão disciplinar e será considerada como infração técnica.

- a) Anota-se em súmula infração coletiva até a 5ª.
- b) Tiro livre direto em favor a equipe adversária no local onde se encontrava o infrator no momento da paralisação.
- c) Se dentro de sua própria área de meta, o Tiro Livre será cobrado na intersecção das linhas frontal e lateral da mesma.

OBS1: Caso o atleta saia do campo momentaneamente para cometer a infração, o Tiro Livre será efetuado no local onde a bola encontrava, se dentro de sua própria área de meta esta será realizada na intersecção das linhas frontal e lateral da mesma.

OBS2: O atleta não poderá sair do campo deliberadamente para obter vantagens, exceto no momento de um drible.

### • COM A BOLA FORA DE JOGO:

O árbitro dará a advertência que julgar necessária.

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

### 02 - COMPONENTES DO BANCO DE RESERVAS:

- As infrações cometidas pelos atletas e membros da comissão técnica somam coletivamente até a 5ª.
- As infrações após a 5ª, quando dos atletas, o árbitro dará a advertência que julgar necessária e quando dos membros da comissão técnica, cartão vermelho.

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

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

- **CARTÃO AMARELO**
- **CARTÃO VERMELHO**

**A) CARTÃO AMARELO:** O atleta advertido e substituído imediatamente e permanecer no banco de reservas por 2 minutos CRONOMETRADOS. Os atletas postado no banco de reservas não precisam cumprir os dois minutos.

➤ **GOLEIRO SERÁ O ÚNICO ATLETA QUE RECEBERÁ O CARTÃO AMARELO E NÃO PRECISARÁ SER SUBSTITUÍDO.**

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

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

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

- 3) Cometer infração acintosa por trás no adversário.
- 4) Aplicar o carrinho, ou seja, lançar-se pelo solo com 01 ou os 02 pés de maneira deslizante estando o adversário de posse ou na disputa da bola;

5) Impedir, tentar impedir ou dificultar a cobrança de um tiro livre ou arremesso contra sua equipe;

6) Sendo goleiro, intervir fora de sua área de meta com as mãos.

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

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

**B) CARTÃO VERMELHO** - O atleta é expulso e deverá deixar o campo imediatamente e não poderá permanecer no banco de reservas.

A equipe ficará com 01 atleta a menos e só poderá se recompor APÓS 02 MINUTOS CRONOMETRADOS (de bola em jogo), e com a autorização do árbitro.

**C)** Quando ocorrer expulsões simultâneas, as equipes poderão se recompor, após 02 minutos cronometrados de bola em jogo, e com autorização do árbitro.

**D)** Se os atletas forem da mesma equipe, o retorno se dará após 02 minutos cronometrados de bola em jogo, e com a autorização do árbitro.

• Será obrigatória a aplicação do **CARTÃO VERMELHO** nas seguintes situações:

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

02 – O atleta que insultar com palavras discriminatórias ou cometer ato de racismo, deverá ser expulso.

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

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

05 - O atleta reincidente de infração passível de advertência, de cartão amarelo, receberá o cartão vermelho.

06) - Todo cartão disciplinar aplicado aos atletas e membros da comissão técnica, deve constar em súmula como coletiva até a 5ª infração.

07) - Quando da aplicação de outras sanções disciplinares provenientes da mesma infração, deverá observar este procedimento:

- Para o mesmo atleta, somente anota os cartões na súmula sem acúmulo de infrações coletivas.
- Para os demais atletas e membros da comissão técnica da equipe, anota os cartões em súmula, acumulando infrações coletivas até a 5ª.

08) Nas categorias Sub 07 e Sub 09, os atletas não deverão ser advertidos com cartões disciplinares, sendo que em casos graves, poderá o árbitro solicitar ao Técnico da equipe, sua imediata substituição.

O atleta será considerado excluído da partida, mas poderá permanecer no banco de reservas.

09) Os cartões disciplinares poderão ser aplicados após o encerramento definitivo do jogo.

10) Caso haja prorrogação em uma partida, o número de infrações coletivas do 2º período do jogo, não serão zeradas.

#### ► **INFRAÇÕES PESSOAIS (NÃO ACUMULATIVAS)**

Cometida pelo atleta pessoalmente, sem atingir o adversário.

01 – Cometerá infração pessoal (não acumulativa) o atleta que:

- Tocar na bola sem estar devidamente uniformizado.
- Usar expressão verbal e/ou gestual para iludir o adversário.
- O goleiro, após a defesa, soltar a bola e tocá-la novamente sem que tenha sido tocada por qualquer outro atleta.
- O goleiro postado fora de sua área de meta, receber a bola de seus companheiros, conduzir para dentro de sua área e pegá-la com as mãos.
- O goleiro com o domínio da bola, conduzi-la para fora de sua área, retornar e pegá-la com as mãos.
- 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.
- 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.
- Obstruir intencionalmente o goleiro sem posse ou domínio da bola ou interpor-se de modo a obstruir as pretensões deste em relação a cobrança de infração.
- Levantar os pés para chutar com o calcanhar e levar perigo a adversário próximo à jogada.
- Chutar com a sola dos pés tendo adversário próximo à jogada, solada.
- Levantar os pés na altura do busto, cabeça ou costas de adversário próximo.

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

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

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

m) O goleiro, com a bola em jogo, arremessar, rebater com as mãos 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, ele 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.

n) O goleiro permanecer de posse ou domínio da bola dentro de sua área de meta por mais de 05 segundos.

**PENALIDADE:** Tiro livre direto em favor do adversário na intersecção da área.

o) O goleiro só poderá receber a bola com as mãos de seus companheiros, quando jogada com a cabeça, de peito ou de forma involuntária.

Obs; O recuo de bola feito com a cabeça e peito não poderá ser forçado, "Anti Jogo".

**PENALIDADE:** Tiro livre em favor do adversário na intersecção da linha frontal e lateral da área.

p) Realizar substituição de forma contrária ao procedimento.

- ▢ Toda substituição deve ser efetuada dentro da zona de substituição.
- ▢ O substituído deve sair primeiro para, em seguida, entrar seu substituto.

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

## **REGRA 10**

### **TIRO LIVRE**

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

02 - Quando da execução de um tiro livre dentro da área de meta, os atletas adversários devem permanecer fora desta, além de estarem pelo menos 5 metros de distância da bola até a execução, a bola estará em jogo assim que for tocada e quando cobrado pelo goleiro 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 5 metros de distância da bola, até a execução.

- 04 - Se qualquer atleta adversário penetrar na área de meta ou se aproximar a menos de 5 metros da bola, antes que o atleta executor toque na bola, a execução deve ser retardada para que se cumpra a regra.
- 05 - Toda cobrança deve ser executada, no máximo, em 05 segundos após autorização. Caso contrário, a posse de bola deve ser revertida em arremesso lateral em favor do adversário no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração.
- 06 - Se o atleta quando da cobrança de um Tiro Livre, chutar em direção a sua própria meta e a bola entrar diretamente, sem a participação de qualquer outro atleta o gol não será válido, sendo revertido em tiro ou arremesso de canto em favor da equipe adversária.
- 07 - Qualquer tiro livre concedido a uma equipe dentro de sua própria área de meta pode ser executado de qualquer ponto dentro da área.

## **REGRA 11**

### ***PENALIDADE MÁXIMA***

- 01 - Quando uma infração técnica é cometida dentro da área de meta do infrator, sem prejuízo de quaisquer outras disposições das demais regras oficiais, deve ser concedida uma penalidade máxima em favor do adversário, a qual deve ser executada na marca correspondente.
- a) A cobrança da penalidade máxima deve ser, obrigatoriamente, para frente e todos os atletas, exceto aqueles envolvidos na cobrança, devem estar a uma distância mínima de 5 metros 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 advertência, 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 até a cobrança.
  - e) Caso o goleiro saia da posição correta e defenda o chute, deve ser repetida a cobrança. No mesmo caso, se a bola entrar na meta o gol é válido.
  - f) Caso haja irregularidade por parte do quadro defensor e não tenha resultado em gol, deve ser repetida a cobrança.
  - g) Caso haja irregularidade por parte do quadro atacante e resulte em gol, deve ser repetida a cobrança.

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

i) O pênalti é considerado como um tiro livre.

## **REGRA 12**

### **ARREMESSO LATERAL**

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

O atleta executor, no momento do arremesso, deve estar fora, de frente ou na diagonal para o campo com os pés no solo, podendo ter parte dos mesmos sobre a linha e obrigatoriamente em pé.

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.

Caso a bola seja arremessada de forma irregular, deve ser concedida reversão em favor do adversário.

De arremesso lateral não será validado um gol DIRETAMENTE.

Obs. Caso haja o 2º toque por outro atleta, o gol será válido.

Caso o atleta arremesse a bola DIRETAMENTE na meta adversária, o reinício deve ser com tiro ou arremesso de meta em favor do adversário.

Caso o atleta arremesse a bola DIRETAMENTE em sua própria meta, será concedido tiro ou arremesso de canto ao adversário.

- 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.

- Os atletas adversários, não poderão se aproximar a menos de 5 metros da bola, até que esta esteja em jogo.

- Havendo qualquer outra infração antes da cobrança, o arremesso deverá ser executado.

## **REGRA 13**

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

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

- a) O tiro de meta deve ser executado com a bola parada por qualquer atleta, e valerá gol diretamente.
- b) O arremesso de meta deve ser executado somente pelo goleiro.
- c) As cobranças podem ser executadas em qualquer ponto de sua área de meta, sendo que a bola entra em jogo assim que for movimentada, sem a necessidade de sair da área.
- d) Quando do arremesso de meta a bola não poderá atingir a área adversária sem que antes toque no solo ou em qualquer atleta.
- e) É válido o arremesso de meta, mesmo quando o goleiro colocar as mãos para fora da área, considerando a posição de seus pés que podem estar parcialmente sobre a linha. Neste caso a bola entra em jogo tão logo saia de suas mãos.
- f) Se o atleta quando da cobrança, chutar ou arremessar em direção a sua própria meta e a bola entrar diretamente, sem a participação de qualquer outro atleta, o gol não será válido, sendo revertido em arremesso de canto em favor à equipe adversaria.

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

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

04 - Havendo qualquer outra infração antes das cobranças, o arremesso ou o tiro de meta, deverá ser executado.

## **REGRA 14**

### **TIRO DE CANTO**

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

## 02 - PROCEDIMENTOS

**TIRO DE CANTO** - O executor deve estar fora do campo, porém, poderá ter parte dos pés sobre a linha. A bola deverá ser colocada sobre a intersecção das linhas lateral e de fundo, entrará em jogo assim que for tocada.

- a) O tiro de canto deve ser executado com a bola parada por qualquer atleta, e valerá gol diretamente.
- b) Caso haja alguma irregularidade, deve ser concedida reversão em tiro ou arremesso de meta a favor do adversário.
- c) Caso o atleta **chute a bola DIRETAMENTE** em sua própria meta, será concedido tiro ou arremesso de canto ao adversário. Obs.: Caso haja o 2º toque de outro atleta o gol será válido.

03 - O tempo máximo para execução do tiro ou o 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.

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

05 - Havendo qualquer outra infração antes da cobrança, o tiro ou o arremesso de canto deverá ser executado.

## REGRA 15

### ÁRBITRO / OFICIAIS DE ARBITRAGEM

#### VANTAGEM

Este é o item mais importante das Regras Oficiais, o qual o árbitro tem a OBRIGAÇÃO de fazer cumprir, dando oportunidade para que nunca seja beneficiado o infrator.

Entretanto, uma vez não aproveitada a vantagem, a infração não deve ser assinalada, mas o infrator deve ser advertido na primeira paralisação.

#### UNIFORME DOS OFICIAIS DE ARBITRAGEM

- 01 - O uniforme dos árbitros deve ser oficializado pela entidade responsável e consiste em: camisa de meia manga ou manga comprida, bermuda, meias de cano longo, chuteira ou tênis apropriados de cor preta
- 02 - Se a cor da camisa dos atletas for idêntica a dos árbitros, estes devem usar camisas de cores diferentes, permanecendo inalteradas as outras peças.

03 - O uniforme do árbitro representante deve ser oficializado pela entidade responsável e consiste em: camisa de meia manga ou manga comprida, bermuda ou calça escura, meias de cano longo chuteira ou tênis apropriados de cor preta.

04 - Os oficiais de arbitragem devem usar distintivo da entidade a que estiverem vinculados.

### **ARBITRAGEM:**

05 - Para todas as categorias, os responsáveis pelo controle da partida são três oficiais assim denominados: Árbitro Principal, Árbitro Auxiliar e Árbitro Representante.

06 - A principal responsabilidade cabe aos árbitros que dirigem o jogo dentro do campo e são autoridades máximas da partida, tendo ambos os mesmos poderes. Nas divergências, a decisão final será do árbitro principal.

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

### **DEVERES DOS ÁRBITROS**

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

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

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

04 - Interromper o jogo em virtude de qualquer infração das regras, suspender a partida por motivo de más condições atmosféricas, interferência de espectadores ou de qualquer outra causa que imponha tal medida, sempre que seu critério assim julgar conveniente.

O tempo para reiniciar a partida, devido a intempéries ou outras paralisações, será de 30 minutos no máximo, neste caso, deve relatar o ocorrido com precisão, observando o prazo estipulado para a entrega do mesmo a quem de direito.

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

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

- 07 - Expulsar, sem prévia advertência, qualquer pessoa interveniente da partida, culpado por conduta violenta e intencional à integridade física de outrem, por atitudes atentatórias a moral ou por conduta antidesportiva.
- 08 - Marcar o tempo de jogo e autorizar o reinício do jogo depois de todas as interrupções.
- 09 - Ao marcar uma infração, solicitar ao árbitro representante o respectivo registro em súmula do atleta infrator.
- 10 - Ter aferida a distância de 5 metros 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 - Substituir o **ÁRBITRO REPRESENTANTE** quando necessário.

### **MECÂNICA DE ARBITRAGEM**

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

### **DEVERES DO ÁRBITRO REPRESENTANTE**

- 01 - Manter par de plaquetas numeradas de 01 a 05, com suporte de sustentação para elas, com a finalidade de anunciar infrações coletivas e informar acréscimo ao tempo regulamentar. Devem ter o fundo branco, números 01 a 04 em preto e 05 em vermelho, e medir 15 x 30 cm.

Pode ser utilizado equipamento similar, desde que aprovado pela entidade.

02 - Manter duas bandeirolas de cor verde, medindo 20 x 15 cm, com haste de 30 a 50 cm, as quais devem ser fixadas no mesmo suporte das plaquetas quando do pedido de tempo das equipes.

Pode ser utilizado equipamento similar, desde que aprovado pela entidade.

03 - Colocar no lado do campo que a equipe defende a cada infração coletiva, em local adequado e visível a ambos os lados, a plaqueta correspondente à infração. Quando da 5ª infração coletiva, a plaqueta deve ser mantida até o final do período.

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

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

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

07 - Avisar ao árbitro quando da 5ª infração coletiva da equipe.

08 - Marcar o pedido de tempo técnico das equipes e do intervalo.

09 - Cronometrar a punição do cartão vermelho.

10 - Auxiliar os árbitros, quando do retorno do atleta substituto do cartão vermelho e substituições.

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

12- Substituir os **ÁRBITROS DE CAMPO** quando necessário.

13 – Fiscalizar a invasão dos atletas nas decisões por penalidades máximas ou shoot out, quando do desempate.

14 – Comunicar aos componentes do banco de reservas, da 4ª falta de sua equipe, em cada período.

## REGRA 16

### DESEMPATE

#### DECISÃO POR PENALIDADE MÁXIMA

01 – Para a disputa deverá ser feito um sorteio utilizando uma moeda e o vencedor caberá a escolha. As cobranças das penalidades máximas, serão em número de 03 (três) para cada equipe, executadas alternadamente, permanecendo o empate devem ser alternadas por equipe, até que uma obtenha vantagem sobre a outra.

02 - Qualquer atleta registrado em súmula poderá cobrar as penalidades, havendo obrigatoriedade de troca para as cobranças até o último atleta.

OBS. As equipes não igualam o número de atletas.

03 - 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 nos procedimentos da cobrança.

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

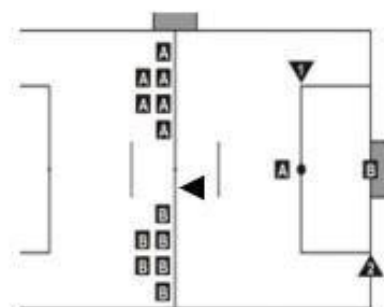
05 - Os Atletas participantes da cobrança da Penalidade Máxima que não estiverem devidamente uniformizados conforme Regra 04, quando tocarem na bola:

- a) Sendo o Executor, será retirado, e sua equipe perderá a cobrança.
- b) Sendo o Goleiro, será retirado e repetirá a cobrança e se houver o gol este deverá ser validado.
- c) Em ambos os casos, se for percebido após a finalização da cobrança, a punição deverá ser conforme as letras a e b.

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

#### Procedimentos da cobrança:

a) Na decisão por penalidade máxima, o árbitro principal (01) 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 árbitro auxiliar (02) cabe fiscalizar a ação do goleiro e a meta, posicionado na linha de fundo e na diagonal do primeiro e o arbitro representante (3) cabe fiscalizar a invasão.



b) Se houver invasão dos atletas e membros da comissão técnica, não participantes da cobrança da

**equipe atacante, e o tiro resultar em gol, será cobrado novamente.**

- c) Se for da equipe defensora, e o tiro não resultar em gol, será cobrado novamente.**

## **DECISÃO POR SHOOT OUT**

01 – Para a disputa deverá ser feito um sorteio utilizando uma moeda e o vencedor caberá a escolha. As cobranças do shoot out serão em número de 03 (três) para cada equipe, executadas alternadamente, permanecendo o empate, devem ser alternadas por equipe, até que uma obtenha vantagem sobre a outra.

02 - Qualquer atleta registrado em súmula poderá cobrar o shoot out, havendo obrigatoriedade de troca para as cobranças até o último atleta.

OBS. As equipes não igualam o número de atletas.

03 - 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 nos procedimentos da cobrança.

04 - 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.

05 - 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.

06 - 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.

07 - Quando da autorização, o goleiro poderá se movimentar em qualquer direção.

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

OBS: Qualquer atleta poderá cobrar esta penalidade.

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

10 - Nestes casos não deve ser aplicado cartão disciplinar, basta comunicar os capitães das equipes a infração e a retirada do atleta.

11 - Os Atletas participantes da cobrança do Shoot Out que não estiverem devidamente uniformizados conforme Regra 04, quando tocarem na bola:

- a) Sendo o Executor, será retirado, e sua equipe perderá a cobrança.
- b) Sendo o Goleiro, será retirado e repetirá a cobrança e se houver o gol este deverá ser validado.
- c) Em ambos os casos, se for percebido após a finalização da cobrança, a punição deverá ser conforme as letras a e b.

#### **Procedimentos da cobrança:**

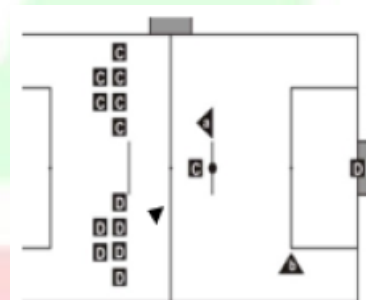
- a) Na decisão por shoot out, um dos árbitros (a) deve ser responsável pela autorização e marcação do tempo, postado na linha de saída e de costas para a meta, enquanto ao outro (b) cabe fiscalizar a cobrança e confirmar o gol, posicionado na linha frontal da área, de frente para o campo e na diagonal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

O árbitro (b) deverá encerrar a cobrança após a posse definitiva de bola do goleiro, quando a bola sair fora do campo e o final os 05 segundos.

- b) Se houver invasão dos atletas e membros da comissão técnica, não participantes da cobrança da equipe atacante, antes do árbitro encerrar o tempo, e o shoot out resultar em gol, será cobrado novamente.

Obs: Cabe ao árbitro fiscalizar a invasão.

- c) Se for da equipe defensora, e o shoot out não resultar em gol, novamente.



## ANEXO I - CÓDIGO DE SINAIS

|                                                                                                 |                                                                                                            |                                                                                                                |                                                                                                               |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br>ANOTADO    | <br>NÃO VALEU             | <br>GOL CONTRA                |                                                                                                               |
| <br>5 SEGUNDOS | <br>CARTÕES DISCIPLINARES | <br>INDICA LADO<br>ou DIREÇÃO | <br>PEDIDO DE TEMPO          |
| <br>REVERSÃO   | <br>FINAL DE PERÍODO      | <br>5ª FALTA COLETIVA         | <br>SHOOT OUT<br>(APÓS A 5ª) |
| 1             | 6                        | 11                           | 16                          |
| 2            | 7                       | 12                          | 17                         |
| 3            | 8                       | 13                          | 18                         |
| 4            | 9                       | 14                          | 19                         |
| 5            | 10                      | 15                          | 20                         |

## **ANEXO II – MANUAL DE PADRONIZAÇÃO E PROCEDIMENTOS DE OFICIAIS**

1. No ato de sua escalação, verifique data, local e horário da partida. Não conhecendo o local, informe-se sobre o melhor itinerário.
2. Chegue ao local da partida 30 minutos antes do horário da tabela, familiarize-se com o ambiente, apresente-se ao responsável do complexo, providencie estacionamento e vestiário.
3. Os árbitros de campo possuem os mesmos poderes, porém, se houver discordância quanto às marcações prevalecerá sempre a decisão do árbitro principal.
4. Procure saber a cor do uniforme das equipes para evitar atrasos caso sua camisa seja de cor idêntica.
5. Inspecione o campo de jogo 15 minutos antes do início da partida:
  - Verifique as marcações do campo, os postes das metas e os bancos de reservas.
  - Examine as redes e verifique se estão firmes e se as aberturas não permitem a passagem da bola.
  - Certifique-se de que haja mesa e cadeira em local adequado ao árbitro representante e delegado.
6. O delegado da partida, devidamente autorizado, pode utilizar a cadeira ao lado do árbitro Árbitro representante.
7. Antes de iniciar a partida, examine as bolas e verifique se estão em condições de jogo.
  - Escolhida a bola do jogo, as demais deverão ficar junto à mesa do árbitro representante, ou fora do campo.
  - Somente pode ser utilizada a bola oficial da entidade sob cuja jurisdição estiver sendo realizada a partida.
  - Esta recomendação serve, inclusive, para o aquecimento no campo de jogo.
8. Observe quais atletas serão os goleiros. Não permita que outro atleta tenha os privilégios destes.
9. Nunca inicie uma partida com menos de 05 atletas e nem a prossiga se uma ou ambas ficarem reduzidas a 03 atletas, seja por qualquer motivo.

### **W.O**

10. Quando do WO, não é necessário o tiro de saída, basta comunicar ao capitão da equipe presente.

### **Procedimentos:**

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

11. Examine os calçados dos atletas antes de iniciar a partida, durante ou no intervalo desta.
  - Sempre que achar necessário, ou se tiver motivo, examine qualquer outra parte do equipamento.
  - Não permitir que os atletas usem ataduras por fora dos meios e nem esparadrapo de cor diferente, para segurar as caneleiras.
  - Havendo irregularidades, exija imediatamente o cumprimento das determinações.
  - Não sendo obedecido, ordene que deixe o campo até a sua regularização.
12. Da mesma forma e atitude, verifique se os atletas estão usando peças que possam causar danos a si ou aos demais, tais como anéis, pulseiras, brincos, piercings ou qualquer tipo de gesso ou atadura com talas de metal, plástico ou madeira.
13. Exija que todas as pessoas intervenientes da partida, atletas e comissão técnica, sejam registradas em súmula, pois só assim terão condições de participação.
14. Lembre-se de que sempre deverá ter um atleta como capitão de cada equipe.
15. Solicite ao árbitro representante anotar a equipe que iniciou o primeiro período, evitando confusão na etapa complementar.
16. Exija que todos os atletas estejam em seu campo de defesa quando da saída de bola, obedecendo à distância regulamentar, permitindo a invasão somente quando o atleta encarregado do pontapé inicial tocar na bola.
17. Use sempre relógio com cronômetro para marcar os períodos da partida.
18. Nunca se abale com reclamações dos atletas, dos membros da comissão técnica ou torcida, continue atuando com serenidade.
19. Quando determinar uma marcação, não modifique esta decisão.
20. A contagem dos 05 segundos deve ser feita com as mãos acima da cabeça, de forma clara e visível.
21. O árbitro deve informar o tempo jogado apenas ao capitão, quando solicitado no pedido de tempo.

22. Lembre-se que o objetivo do jogo é a marcação de gol, portanto, estude bem a regra que o determina, pois uma partida pode ser decidida através de um gol acidental. O gol só é valido quando ultrapassar inteiramente a linha.
23. Observe o dispositivo das regras, que não é puramente punir, mas impedir o retardamento indevido da partida na obtenção de vantagens desleais, as quais devem ser coibidas.
24. Após a 5ª infração coletiva, por período, a equipe infratora sofrerá um Shoot Out ou tiro livre direto a cada infração técnica cometida, seja qual for a posição da bola neste momento, desde que esteja em jogo e não for cometida dentro da área da equipe defensora.
25. Lembre-se que todas as infrações técnicas cometidas dentro da área de meta do infrator originam penalidade máxima, portanto, é de capital importância assinalar tais infrações.
26. A não comunicação da infração não impede sua punição.
- Ex. O árbitro representante não informa a 5ª coletiva, porém deverá ser cobrado o Shoot out ou tiro livre direto.
27. Antes de autorizar a cobrança de uma penalidade máxima, observe o que determina a regra:
- Verifique se a bola se encontra na posição correta.
  - Verifique o posicionamento do goleiro e dos demais atletas não envolvidos na cobrança.
  - Caso a bola bata na trave, o executor não poderá tocá-la novamente antes de ter sido tocada por outro atleta.
  - O atleta cobrador deverá ser identificado.
  - O atleta cobrador terá 05 segundos para efetuar a cobrança.
28. Não permita a participação de atleta sangrando, observe o que determina a regra:
- Ordene sua saída do campo de jogo e permita sua substituição imediatamente.
  - O retorno deste atleta somente deve ocorrer após os devidos atendimentos e com sua autorização.
29. Em caso de atendimento a qualquer atleta dentro do campo, observe as determinações:
- Providencie sua remoção, permita sua substituição imediata e prossiga com a partida.
  - Se for o goleiro não é necessário substituir.
30. Exija dos treinadores o cumprimento de suas recomendações, pois sua desobediência acarreta punições disciplinares.
31. O treinador tem uma área técnica, onde pode transmitir instruções a sua equipe durante a partida.

- Caso não haja esta marcação, só poderá transmitir suas orientações em frente ao banco de reservas.
- Em qualquer local que o banco de reservas estiver postado, o técnico só poderá desempenhar suas funções em sua área de atuação.

32. Não permita que o treinador se aproxime da zona de substituição para, ministrar instruções.

33. Observe o que determina as Regras Oficiais quanto à prorrogação:

- Sua duração é de 10 minutos totais (05 x 05).
- Não há intervalo, apenas a troca de lado das equipes.
- É continuidade da partida, portanto, vale a soma de infrações coletivas (2º período) e os cartões.

34. Estude as aplicações dos cartões disciplinares durante a partida, pois eles acarretarão sempre uma infração coletiva até a 5ª.

35. Aguarde o atleta punido com vermelho deixar completamente o campo antes de reiniciar a partida.

36. O tempo para reiniciar a partida, devido a intempéries ou outras paralisações, será de 30 minutos, no máximo.

37. Quando das ocorrências em uma partida, a equipe de arbitragem deve apresentar um único relatório assinado por todos, até as 18h00 do primeiro dia útil após a partida e em jogos nacionais e internacionais imediatamente após o jogo.

38. Informar os acréscimos da partida.

### **ANEXO III - NORMAS DE CONDUTA PARA OFICIAIS DE ARBITRAGEM**

01. Comparecer ao local da partida 01 hora antes do jogo, para os jogos da confederação.
02. Comparecer ao local da partida 30 minutos antes do horário do jogo das Federações.
03. Comparecer devidamente trajado, com uniforme pré-determinado, limpo e barbeado.
04. No vestiário planificar o jogo com a equipe de arbitragem.
05. Ter na bolsa de seu uniforme no mínimo 03 cores diferentes de camisas.
06. Utilizar o distintivo da entidade vinculada nos jogos oficiais.
07. Manter-se em forma física adequada às suas funções, em jogos oficiais não poderão estar com aparência acima do peso permitido.
08. Estar dentro do campo de jogo 15 minutos antes do horário de tabela.
09. Verificar o estado geral do campo de jogo e se necessário fazer relatório para a entidade oficial, linhas demarcatórias, postes e redes de meta, banco de reservas, mesa do árbitro representante, condições da bola, objetos perigosos (garrafas, latas, pedaços de madeira e ferro etc..).
10. Conferir os documentos, RG ou Carteira, e de todos os envolvidos na partida.
  - a) Verificar antes de inserir na súmula do jogo se os atletas ou membros da comissão técnica estão inscritos na Ficha de Inscrição Coletiva da Equipe.
  - b) Conferir as fotos e nomes dos atletas, certificando-se que todos estão relacionados, e solicitar ao capitão das equipes para assinar a súmula.
  - c) Verificar se as equipes possuem tarja de capitão.
  - d) Verificar para que sempre haja dentro do campo, um capitão.
11. Verificar os uniformes dos atletas: numeração das camisas, calção térmico, exigir conforme a regra, camisa reserva de goleiro diferente sua numeração e cor das 02 equipes, calçados (chuteira Society ou tênis) chuteira de cravo não pode, objetos que possam causar danos aos atletas (anéis, pulseiras, brincos, gessos; piercings, calça de goleiro com zíper etc.).
12. Não permitir a entrada no campo de jogo de elementos ou pessoas estranhas que não estiverem envolvidos no jogo.
13. Não permitir a presença de pessoas estranhas dentro do campo sem sua autorização.
14. Fazer sempre cumprir as regras oficiais.
15. Tratar sempre atletas, membros da comissão técnica com respeito e educação.
16. Nunca responder às provocações de atletas, membros da comissão técnica ou torcida.
17. Ter atenção nas substituições e ao comportamento dos atletas postados no banco de reservas.
18. Usar, obrigatoriamente, cronômetro para marcar o tempo de jogo (os 02 árbitros).
19. Em caso de divergência com outros oficiais, procurar resolver no vestiário, caso tenham que definir algum lance de discordância a palavra final é do árbitro principal.
20. Procurar sempre antes do jogo, planificar a mecânica de arbitragem a ser aplicada e obedecê-la, porém para o bom andamento do jogo poderão sim usar de habilidade diferenciada para sempre o bom andamento do jogo.
21. Ao final da partida conferir e assinar a súmula de jogo, se não concordar com a mesma, fazer relatório para a entidade.
22. Emitir sempre relatório detalhado das ocorrências, quando houver usar o Modelo de Relatórios.
23. Entregar o relatório no prazo legal estipulado pela entidade vinculada.

24. Nunca fazer uso de tabaco e bebidas alcoólicas e nem permanecer em bares dos complexos após as partidas.
25. Nunca permanecer em rodas juntos com os torcedores e Atletas e dirigentes das equipes.
26. Comportar-se dignamente antes, durante e após as partidas, chegar e sair dos locais dos jogos sempre uniformizado adequadamente.
27. Não se omitir em caso de indisciplina, mesmo não estando na partida, ou seja, durante e após os jogos, lembramos que são passíveis de punição atletas ou membros da comissão técnica, mesmo que na arquibancada, corredores, pátios dos complexos e redondezas.
28. Não permitir o bate boca entre os membros da comissão técnica.
29. Ao advertir um atleta, chame-o sempre pelo número ou pelo nome.
30. Ser dirigente do jogo, e não um policial.
31. Observar sempre a prerrogativa da Lei da Vantagem.



## **ANEXO IV - MODELOS PARA RELATÓRIOS OBSERVAÇÕES GERAIS:**

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

### **EXEMPLOS:**

#### **JOGO BRUSCO GRAVE**

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

Obs: As situações acima se dão por participação de jogadores. Não existe outra condição e a bola, necessariamente, tem que estar em jogo.**POR RECEBER 2ª ADVERTÊNCIA**

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

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

#### **POR CONDUTA VIOLENTA**

1. Expulso o Sr...., nº..., registro nº....., da equipe....., por ter, atingido com.....(soco, pontapé, etc...) o adversário de nº....., Sr....., no..... (citar local atingido), quando a bola se encontrava..... (local onde estava a bola). Informo ainda que o jogador atingido.....

(necessitou /não necessitou de atendimento médico) e .....(continuou / não continuou na partida).

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

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

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

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

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

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

### **POR LINGUAGEM OFENSIVA, GROSSEIRA, OBSCENA**

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

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

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

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

OBS: Para todas as situações, complementar o relato informando se o expulso recusou-se a sair imediatamente, se na sequência ofendeu alguém, se partiu para cima de alguém, se necessitou interferência de terceiros para sair e se recusou-se sair pela zona de substituição.

OBS GERAL: Todo relatório deverá ser feito e escrito por um dos oficiais de arbitragem, porém os 03 deverão assinar e concordar com o relato, se houver discordância entre os relatos cada oficial deverá fazer o seu relatório.

Todo relatório deverá ser entregue pessoalmente, por e-mail ou WhatsApp com assinatura digital.



FONE: 51 - 3232-2041 - [www.fgf7.com.br](http://www.fgf7.com.br)



## FEDERAÇÃO GAÚCHA DE FUTEBOL 7

RUA TENENTE ARY TARRAGO - CEP 91225-002 - PORTO ALEGRE/RS - FONE: (51) 980351421  
SITE: [HTTPS://FGF7.COM.BR](https://fgf7.com.br) - E-MAIL: [FGF7VOTICIAL@GMAIL.COM](mailto:FGF7VOTICIAL@GMAIL.COM)



|                      |      |         |  |
|----------------------|------|---------|--|
| EQUIPE: NÃO DEFINIDO |      | CARTÕES |  |
| 1º                   | AMA  | VER     |  |
| 2º                   |      |         |  |
| 3º                   |      |         |  |
| 4º                   |      |         |  |
| CAPITÃO:             | ASS: | Nº      |  |

|                  |  |                            |  |                |  |
|------------------|--|----------------------------|--|----------------|--|
| NÃO DEFINIDO     |  | DATA: SEM DATA             |  | HORA: SEM HORA |  |
| LOCAL: SEM LOCAL |  | COMPETIÇÃO: SUL BRASILEIRO |  |                |  |
| CATEGORIA: LIVRE |  | FASE: FASE DE GRUPOS       |  |                |  |
| GRUPO:           |  |                            |  |                |  |

X

|                      |         |              |         |                      |     |         |  |
|----------------------|---------|--------------|---------|----------------------|-----|---------|--|
| EQUIPE: NÃO DEFINIDO |         | NÃO DEFINIDO |         | EQUIPE: NÃO DEFINIDO |     | CARTÕES |  |
| 1º                   | PERÍODO | INÍCIO       | TERMINO | 1º                   | AMA | VER     |  |
| 2º                   | PERÍODO |              |         | 2º                   | AMA | VER     |  |
| 3º                   | PERÍODO |              |         | 3º                   | AMA | VER     |  |
| 4º                   | PERÍODO |              |         | 4º                   | AMA | VER     |  |
| CAPITÃO:             | ASS:    | Nº           |         |                      |     |         |  |

|              |         |          |  |
|--------------|---------|----------|--|
| NÃO DEFINIDO |         | CONTAGEM |  |
| 1º           | PERÍODO | X        |  |
| 2º           | PERÍODO | X        |  |
| 3º           | PERÍODO | X        |  |
| 4º           | PERÍODO | X        |  |
| CAPITÃO:     | ASS:    | Nº       |  |

| EQUIPE: NÃO DEFINIDO |  | NOME DOS ATLETAS |      |      | GOLS |     |     | CARTÕES    |  | COLETIVAS  |  |
|----------------------|--|------------------|------|------|------|-----|-----|------------|--|------------|--|
| CPF                  |  | Nº               | 1º P | 2º P | PEX  | AMA | VER | 1º PERÍODO |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  | 1          |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  | 2          |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  | 3          |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  | 4          |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  | 5          |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  | 2º PERÍODO |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  | 1          |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  | 2          |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  | 3          |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  | 4          |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  | 5          |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |
|                      |  |                  |      |      |      |     |     |            |  |            |  |

# Federação Gaúcha de Futebol Sete

Sejam todos bem vindos a FGF7!  
Um ótimo ano de 2026 a todos.



**“Nossa homenagem especial ao grande e único mestre criador dessa modalidade que não mediu esforços para nos deixar mais este legado, obrigado Prof. Milton Mattani! Tenha a certeza, que o seu esporte e seu legado serão multiplicados por gerações.”**