



NORMAS ESPECÍFICAS FUT7



Art.1º - A competição será regida pelas Regras Oficiais da CBF7, Regulamento Geral da **LIGA ESCOLAR**, Código de Disciplina Esportiva Escolar da **LIGA ESCOLAR** e por estas Normas Específicas.

Art.2º - Na competição de Futebol de Society será obrigatória a inscrição de no mínimo 09 (nove) e no máximo 18 (dezoito) atletas, para as categorias **Pré-mirim A, Pré-mirim B e Pré-mirim C**. E será obrigatória a inscrição de no mínimo 07 (sete) e no máximo 18 (dezoito) atletas, para as categorias **Mirim, Infantil e Juvenil**.

2.1 - O limite mínimo de atletas para iniciar uma partida será de 07 (sete) jogadores, incluindo o goleiro. Caso não haja esse número mínimo de atletas para iniciar a partida, dar-se-á uma tolerância de 15 (quinze) minutos de espera. Persistindo a ausência de atletas para o início da partida a equipe infratora perderá por W x O.

2.2 - Para todos os efeitos a equipe que ficar reduzida a 04 (quatro) atletas será considerada perdedora devendo o placar ser aquele registrado em súmula no momento, se, no momento da paralisação, o placar for favorável à equipe infratora, ou empatado, será considerado o placar 1 X 0 em desfavor da equipe infratora.

Art.3º - A competição do **Pré-mirim A, Pré-mirim B e Pré-mirim C** haverá as seguintes modificações da regra:

3.1 - Nas Categorias **Pré-mirim A, Pré-mirim B e Pré-mirim C** os jogos serão disputados em 2 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos “cronometrados” com intervalo de 5 (cinco) minutos.

3.2 - Em virtude das dimensões do campo de jogo onde será realizada a competição, as partidas serão disputadas por duas equipes compostas por 07 (sete) atletas cada, onde um



dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro. Para as categorias **Pré-Mirim A** e **Pré-Mirim B**, quando realizada em um campo com dimensões oficiais máximas, como o da AABB, por exemplo, será acrescido mais um atleta para iniciar a partida, sendo 08 (oito) atletas, onde um obrigatoriamente será o goleiro, e a equipe deverá ter no mínimo um atleta no banco de reservas para realizar a troca obrigatória. Será permitido o início da partida com o número mínimo de 08 (oito) atletas incluindo o goleiro, sendo que até o 8º (oitavo) minuto a equipe deverá completar o número mínimo de 09 (nove) atletas. Quando a partida for realizada em campo com dimensões menores, que seja apto para realizar a partida com 07 atletas, segue-se a regra utilizada com o **Pré-Mirim C**. Caso a complementação não aconteça, a partida seguirá, no entanto se o placar for favorável à equipe infratora, será considerado o placar 1 X 0 em desfavor da equipe infratora.

3.3 - Nos 8 (oito) minutos iniciais do primeiro tempo da partida, não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão. O atleta contundido durante o 1º tempo, só poderá retornar a partida **apenas** no 2º tempo;

- a) As equipes realizarão as trocas obrigatórias levando em consideração a **proporcionalidade** de alunos/atletas **inscritos no jogo até o oitavo minuto em ambas as equipes**.
- b) Quando em uma partida ambas as equipes se apresentarem com 14 (quatorze) ou mais atletas até o oitavo minuto, todos os atletas que jogaram até o oitavo minuto devem ser substituídos, **inclusive o goleiro**.
- c) Os alunos/atletas que chegarem após o oitavo minuto só poderão participar da partida no 2º tempo do jogo.
- d) Cada equipe deverá cumprir pelo menos 01(uma) troca obrigatória em cada jogo que vier a disputar, levando em consideração a proporcionalidade de alunos/atletas inscritos para o jogo em ambas as equipes.

3.4 - No oitavo minuto teremos uma parada obrigatória no cronômetro, de 30 (trinta) segundos a 01(um) minuto, **onde os atletas “titulares” terão que ser substituídos por**



atletas “reservas” de acordo com item 3.3 “a, b e c” desta norma específica, e não poderão ser substituídos até o final do 1º tempo, salvo em caso de contusão. Os alunos atletas “titulares” remanescentes na quadra de jogo poderão ser substituídos pelos alunos-atletas que saíram do jogo. O atleta contundido durante o 1º tempo, só poderá retornar a partida **apenas** no 2º tempo;

No segundo tempo, as substituições estarão liberadas, não haverá limites de substituições, podendo os atletas que forem substituídos retornarem ao jogo inclusive por mais de uma vez. Para as alterações não haverá paralisação, bastando autorização do árbitro.

Nota 1: As regras estabelecidas nos itens 3.2 e 3.3 dessa norma específica, serão obrigatórias em todas as fases do sistema de disputa.

Nota 2: A equipe que não cumprir o estabelecido nos itens 3.1 e 3.2:

- a) Em caso de vitória ou empate o resultado será em favor da equipe adversária pelo placar mínimo de 01 X 00.
- b) Em caso de derrota, manter-se-á o resultado.
- c) No caso de ambas as equipes não cumprirem o estabelecido nos itens 3.2 e 3.3, o jogo declarar-se-á sem vencedor, ambos não pontuarão.

Nota 3: **Os alunos/atletas que chegarem após o início do jogo, só poderão participar do 1º tempo se chegarem até o 8º (oitavo) minuto do mesmo, caso se apresentem após o 8º (oitavo) minuto só poderão participar no 2º tempo da partida.**

Art.4º - A competição do **Mirim, Infantil e Juvenil** haverá as seguintes modificações da regra:

4.1 – Para a categoria **Mirim, Infantil e Juvenil** os jogos serão disputados em 2 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos “cronometrado” com intervalo de 5 (cinco) minutos.



4.2 - Em virtude das dimensões do campo de jogo onde será realizada a competição, as partidas serão disputadas por duas equipes compostas por 07 (sete) atletas cada, onde um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro. Será permitido o início das partidas com o mínimo 07 (sete) atletas no campo de jogo incluindo o goleiro.

4.3 - Para todos os efeitos a equipe que ficar reduzida a menos de 04 (quatro) atletas será considerada perdedora devendo o placar ser aquele registrado em súmula no momento, se, no momento da paralisação, o placar for favorável à equipe infratora, ou empatado será considerado o placar 1 X 0 em desfavor da equipe infratora.

Art.5º - A contagem de pontos para classificação das equipes será:

- a) Vitória 03 pontos.
- b) Empate 01 ponto.
- c) Derrota 00 ponto.

Art.6º - Em caso de empate entre duas ou mais equipes, para efeito de classificação, serão adotados os seguintes critérios em ordem de citação, em todos os jogos da fase em questão:

- a) Maior número de vitórias;
- b) Confronto Direto;
- c) Maior Saldo de gols;
- d) Maior número de gols assinalados;
- e) Menor número de gols sofridos;
- f) Sorteio.

Art.7º - Nos casos em que um jogo não puder terminar empatado a decisão será feita através de cobrança de 03 Shoot out alternados, se ainda persistir o empate, segue uma cobrança alternada até que se conheça o vencedor. Não podendo o mesmo executar outra cobrança sem que todos os atletas inscritos em súmula e em condição de jogo já tenham cobrado, resguardando a proporcionalidade.



Art. 8º - O atleta advertido com cartão amarelo é substituído imediatamente, e deve deixar o campo de jogo pela zona de substituição, permanecer no banco de reservas, podendo retornar somente após 02 minutos cronometrados de bola em jogo.

8.1 - Os atletas advertidos com cartão amarelo postados no banco de reservas, não cumprirão a pena de 02 minutos cronometrados de cartão, e poderão participar do jogo a qualquer momento.

8.2 - O atleta é expulso e deverá deixar o campo de jogo pela linha lateral ou de fundo de qualquer parte do campo, e não poderá permanecer no banco de reservas, e nem dentro das limitações do campo. Sua equipe ficará com 01 atleta a menos, e somente poderá se recompor com outro atleta, **APÓS 02 MINUTOS CRONOMETRADOS** de bola em jogo, com a mesma fora de jogo e posse de sua equipe, e após receber autorização do árbitro.

8.3 - Quando ocorrer expulsões simultâneas, as equipes poderão se recompor, na próxima paralisação da partida, após 02 minutos cronometrados de bola em jogo.

8.4 - Se os atletas forem da mesma equipe, o retorno se dará após 02 minutos cronometrados de bola em jogo, com a boa fora de jogo e posse de sua equipe, após receber autorização do árbitro.

8.5 - Todo cartão disciplinar deve constar em súmula como infração individual e coletiva até a 5^a infração.

8.6 - Para o mesmo atleta, somente anota os cartões na súmula sem acúmulo de infrações individuais e coletivas.



8.7 - Para os demais atletas e membros da comissão técnica da equipe, anota os cartões em súmula, acumulando infração individual e coletiva até a 5º infração.

8.8 - Os atletas que cometerem 05 infrações individuais serão desqualificados da partida, devendo deixar o campo pela zona de substituição, e não poderão permanecer no banco de reservas, podendo ser substituídos imediatamente, a menos que ao cometer a 5ª infração, seja punido com o Cartão Vermelho. Neste caso deve-se observar o que determina a Regra.

8.9 - As equipes que cometerem 05 infrações técnicas por período sofrerão um Shoot Out a cada infração posterior, sendo estas zeradas ao final do período.

8.10 - Nas categorias **Pré-Mirim A e Pré-Mirim B**, os atletas **não deverão** ser advertidos com cartões disciplinares, sendo que em casos graves, deverá o árbitro solicitar ao Técnico da equipe, sua imediata substituição. O atleta será considerado excluído da partida, mas poderá permanecer no banco de reservas.

8.11 - Para membros da comissão técnica, a punição dependerá da gravidade da infração cometida. Se a partida for paralisada para punição do infrator, 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.

8.12 - Caso o goleiro da equipe infratora seja advertido com Cartão Disciplinar na execução do Shoot Out, este deverá cumprir as determinações da Regra;



Art.9º - O atleta que for penalizado com 03 (três) cartões amarelos ou (01) um cartão vermelho e membro da Comissão Técnica que for excluído do jogo estarão automaticamente suspensos da partida seguinte que a equipe vier a disputar.

9.1 - A contagem de cartões, para fins de suspensão automática é feita separadamente e por tipologia de cartão, não havendo a possibilidade de o cartão vermelho apagar o amarelo já recebido no mesmo jogo, sendo de inteira responsabilidade de cada equipe o acompanhamento dos cartões de suas equipes participantes.

9.2 - Não se aplica o disposto neste item, se antes do cumprimento da suspensão, o atleta ou membro da Comissão Técnica for absolvido pelo órgão juridicamente competente, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.

9.3 - Para fins do disposto neste item entende-se por jogo seguinte o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.

9.4 - Quando o jogo não for realizado por não comparecimento de uma das equipes, a suspensão **não** será considerada cumprida, devendo ser cumprida na partida subsequente conforme normas da CBF7.

9.5 - A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa em todas as fases.

9.6 - O participante que em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular 03 (três) cartões amarelos e mais 01 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 02 (dois) jogos.



Art.10º. A participação do atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso, implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de ter relatório encaminhado para a Comissão Disciplinar para as providências cabíveis, desde que a parte prejudicada encaminhe em tempo hábil protesto e o mesmo seja deferido.

10.1 - Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido;

10.2 - Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será revertido em favor da equipe adversária.

10.3 - Em caso de empate a equipe infratora será declarada perdedora da partida por 1 X 0.

Art.11º - Quanto ao uniforme das equipes deverão obedecer aos seguintes itens:

11.1 - O uniforme de cada atleta constará:

1. Camisas numeradas nas costas, da mesma tonalidade de cor e modelo;
2. Calção padrão, da mesma tonalidade de cor e modelo;
3. Meias de cano longo padrão, todos da mesma cor;
4. Caneleiras;
5. O calçado poderá ser chuteira com travas solado de borracha – apropriado para o futebol Society, bem como o tênis sem trava.
6. É terminantemente proibido o uso de travas altas (metal ou borracha), jogar descalço ou ainda com calçado não apropriado, bem como camisa ou Short diferente das cores de sua equipe.

11.2 - O uniforme dos goleiros serão obrigatoriamente de cor diferente dos demais atletas, podendo ser usado colete para identificar o atleta.

11.3 - Nenhum atleta poderá participar de jogos fora do uniforme descrito acima.



11.4 - A comissão técnica apenas poderá permanecer no banco da equipe, devidamente uniformizado, ressaltando que:

- a) A camisa deverá ter a logomarca ou nome da equipe;
- b) Será permitido o uso de bermudas e similares;
- c) Não será permitido o uso de sandálias abertas ou fechadas.

Art.12º - Para fins de conhecimento dos participantes transcrevemos abaixo algumas normas do Futebol Society, adotadas pela competição:

12.1 - Observar-se-ão, exceto quanto ao disposto neste Regulamento, as regras aprovadas pela Confederação Brasileira de Futebol 7;

12.2 - Não existirá o impedimento, podendo o atleta se situar na zona de ataque que melhor lhe convier;

12.3 - Para todos os efeitos a equipe que ficar reduzida a menos de 04 (quatro) atletas será considerada perdedora devendo o placar ser aquele registrado em súmula no momento, se, no momento da paralisação, o placar for favorável à equipe infratora, será considerado o placar 1 X 0 em desfavor da equipe infratora;

12.4 - Nas cobranças de faltas a distância do (s) atleta (s) da equipe infratora, para formação da barreira será de 8 (oito) metros;

12.5 - Se o atleta quando da cobrança de um Tiro Livre, chutar em direção a sua própria meta e a mesma entrar diretamente, sem a participação de qualquer outro atleta o gol não será valido, sendo revertido em arremesso de canto em favor da equipe adversaria. Se na trajetória a bola tocar em qualquer atleta inclusive o goleiro, o gol será valido.



12.6 - É ilimitado o número de substituições durante a partida e poderão ocorrer com bola em jogo. Nesse caso o substituto deverá entrar pela linha central do campo, somente após a saída do substituído;

12.7 - **Não será permitida a substituição do goleiro na cobrança de penalidade máxima**, salvo por contusão grave, comprovada pelo árbitro após consultar o médico e/ou enfermeiro;

12.8 - A duração das partidas será conforme estipulada nos Art.3º e Art.4º desta norma específica;

12.9 - A partir da sexta falta coletiva por período será cobrado o shoot out, zerando as faltas coletivas ao término do primeiro período de jogo. Quando o jogo terminar empatado e for necessário a prorrogação, as faltas coletivas acumuladas no segundo período de jogo não são zeradas, continuando assim a contagem que permanecia no término do segundo período;

12.10 - Serão computadas as faltas individuais dos atletas, sendo cumulativas do primeiro para o segundo período de jogo, não zerando ao término de cada período. O atleta que cometer 5 (cinco) faltas individuais ao longo da partida será excluído da mesma, tendo que se retirar da área de jogo;

12.11 - O escanteio deverá ser cobrado com as mãos, onde o atleta deverá manter os pés no vértice das linhas lateral e de fundo;

12.12 - A cobrança de lateral deverá ser feita com as mãos, mantendo os pés fora do campo de jogo ou parcialmente sobre a linha lateral;



12.13 - A cobrança de tiro de meta poderá ser realizada com as mãos ou com os pés, no caso de cobrança com os pés, a bola deverá estar parada dentro da área, cobrando a partir da autorização do árbitro.

12.14 - Qualquer um dos atletas poderá trocar de posição com o goleiro, desde que autorizado pela Arbitragem e com a bola fora de jogo. Quando a troca for com jogador postado no banco de reservas, poderá ser realizada com a bola em jogo ou fora de jogo.

12.15 - Nenhum gol pode ser validado **DIRETAMENTE** de início e reinício de jogo ou após a marcação de um Gol, tiro ou arremesso de meta, ainda que a bola toque no solo fora da área de meta. Penalidade: Tiro ou arremesso de meta para a equipe adversária.

12.16 - O goleiro lançar a bola na área de meta adversária, quando da cobrança do tiro ou arremesso de meta, sem que toque antes no solo ou em qualquer outro atleta, acontecerá a reversão em tiro ou arremesso de meta em favor do adversário.

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

12.19 - 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.

12.20 - Na cobrança de Penalidade máxima **DURANTE A PARTIDA**, se a bola bater na trave e no goleiro e entrar, valera o gol. Se isso ocorrer quando da **DECISÃO POR PENALIDADE MÁXIMA**, se a bola bater na trave e entrar, valerá o gol, se a bola bater na trave e no goleiro e entrar, não valerá o gol, ou seja: **NO MOMENTO QUE A BOLA BATER NA TRAVE E NA SEQUENCIA BATER NO GOLEIRO, TERMINARÁ A TRAJETÓRIA DA BOLA**, não valendo portanto o gol.



12.21 - De arremesso de canto não pode ser consignado um gol **DIRETAMENTE**, mesmo com a participação do goleiro adversário em qualquer circunstância, desde que este esteja dentro de sua área de meta. Se isto ocorrer será concedido arremesso de canto em favor do adversário.

Art.13º - Os casos omissos e excepcionais serão resolvidos pela coordenação da modalidade e Comissão Executiva da **LIGA ESCOLA**.

JULIO CESAR SILVA SIQUEIRA

CREF 002815-G/PE

COORDENADOR DO FUT7