

REGULAMENTO

Leis de Jogo - Futebol 7

Lei I

(O Terreno de Jogo)

1- Dimensões

O TERRENO DE JOGO poderá ser marcado em meio campo de futebol de 11, terá de ser rectangular e ter o comprimento máximo de 75 metros e mínimo de 45 e largura máxima de 45 e mínima de 25 metros (devendo sempre a dimensão da largura ser inferior à do comprimento em mais de 5 metros).

2- Marcação do terreno

O TERRENO DE JOGO deve ser marcado com linhas, com largura máxima de 0,10 metros (as quais fazem parte integrantes das áreas que delimitam), com pó de pedra, cal morta ou com fita amovível (plástica), através de uma linha de cor bem visível.

As duas linhas de demarcação mais compridas chamam-se linhas laterais e as duas linhas mais curtas denominam-se linhas de baliza.

O terreno de jogo é dividido em duas metades pela linha de meio campo.

O ponto central é marcado ao meio da linhas de meio campo, devendo ser traçado à volta desse ponto um círculo com 7,5 metros de raio.

3- Área de baliza

Em cada topo do terreno é marcada uma área de baliza, correspondendo às especificações seguintes: duas linhas traçadas perpendicularmente à linha de baliza, a 4,5 metros do interior de cada poste de baliza. Essas duas linhas prolongam-se para dentro do terreno de jogo numa distância de 4,5 metros e são unidas por uma linha traçada paralelamente à linha de baliza.

4- Área de grande penalidade

Em cada topo do terreno é marcada uma área de grande penalidade, correspondendo às especificações seguintes: duas linhas traçadas perpendicularmente à linha de baliza, a 13,5 metros do interior de cada poste de baliza. Essas duas linhas prolongam-se para dentro do terreno de jogo numa distância de 13,5 metros e são unidas por uma linha traçada paralelamente à linha de baliza. A marca para o pontapé de grande penalidade é feita a 9 metros do meio da linha que une os dois postes da baliza.

A área de grande penalidade é obrigatória em campos que se possa marcar (campos de futebol 11), no caso dos campos sintéticos esta marcação é facultativa.

5- As balizas

As balizas são colocadas no centro de cada linha de baliza, sendo constituídas por dois postes verticais, colocados a igual distância das bandeiras de canto e unidas ao alto por uma barra transversal.

A distância que separa os dois postes é de 6 metros e o bordo inferior da barra transversal situa-se a 2 metros do solo.

Os dois postes e a barra transversal devem ter a mesma largura e espessura, as quais não devem exceder os 0,10 metros, devendo ser pintados de cor branca.

Deverão ser aplicadas redes pressas às balizas por trás da baliza.

As balizas tem que ser fixadas e pressas de maneira segura.

Lei II

(A Bola)

A bola deve ser esférica, feita de couro ou de outro material equivalente, com uma circunferência não superior a 66 cm nem inferior a 62 cm e, no começo do jogo não pesará mais de 390 gr nem menos de 340 gr. (bola n.º 4).

Se a bola rebenta ou se deforma no decurso do jogo, este deverá ser interrompido e recomeçado com uma nova bola, por um lançamento de bola ao solo, no local em que se encontrava a primeira bola no momento em que se deteriorou.

A bola só pode ser substituída durante o jogo com a autorização do árbitro.

Lei III

(O número de jogadores)

A partida será jogada por duas equipas, compreendendo cada uma o máximo de 7 jogadores em campo, um dos quais será o Guarda-redes.

Podem ser utilizados 5 suplentes que podem entrar no terreno de jogo, em qualquer momento, junto à linha de meio campo. A Substituição do Guarda-redes é efectuada durante uma paragem de jogo e com a autorização do árbitro (qualquer jogador pode assumir a posição de Guarda-redes desde que o seu equipamento se distinga dos outros participantes).

Os jogadores substituídos podem continuar a participar no jogo na qualidade de substitutos.

Uma equipa com menos de cinco jogadores não pode iniciar ou prosseguir o jogo (seja em situação de lesão ou expulsão do terreno de jogo). A equipa que não cumprir este ponto perde o jogo por falta de comparência (5-0). Caso uma equipa não apresente à hora do jogo os cinco jogadores

têm uma tolerância de 15m, sendo estes retirados ao tempo de jogo da 1ª parte do encontro. (consultar a lei VI - Duração do jogo).

É obrigatória a indicação do capitão de equipa, não podendo o jogo iniciar-se ou prosseguir sem que em cada equipa a capitania esteja entregue a um jogador que se encontre no campo ou no banco dos suplentes.

Lei IV

(Equipamento dos Jogadores)

É obrigatório o uso de camisola de cor semelhante para todos os jogadores de cada equipa, com excepção do Guarda-redes que deve utilizar um equipamento que o distinga dos seus companheiros de equipa e adversários.

Na eventualidade de não haver equipamento de cor semelhante, poder-se à recorrer à utilização de coletes, que também poderão ser usados quando se verificar semelhança de equipamentos, estes deverão ser preferencialmente numerados.

Os jogadores devem jogar de sapatilhas tipo ténis, preferencialmente com pequenos pitons de borracha, adequados ao piso sintético. Não é permitido a utilização de botas de futebol com pitons de borracha e de alumínio.

O uso de caneleiras é facultativo, no entanto estas devem ser utilizadas para uma melhor protecção.

Anéis, pulseiras, fios, brincos ou quaisquer outros objectos semelhantes, capazes de oferecer perigo, não deverão ser permitidos.

Lei V

(O Árbitro)

O jogo disputa-se sob o controlo de um árbitro que dispõe de toda a autoridade para velar pela aplicação das leis do jogo, devendo ainda:

Assegurar que a bola e o equipamento dos jogadores satisfazem as exigências das respectivas leis;

Parar o jogo temporariamente, suspendê-lo ou interrompê-lo definitivamente por razões de interferência de acontecimentos exteriores;

Parar o jogo se, no seu entender, um jogador está seriamente lesionado e fazê-lo transportar para fora do terreno de jogo;

Deixar prosseguir o jogo quando a equipa contra a qual uma falta foi cometida possa tirar uma vantagem, e sancionar a falta cometida inicialmente se a presumível vantagem não se concretizar;

Sancionar a falta mais grave quando um jogador cometa simultaneamente várias faltas;

Tomar medidas disciplinares contra todo o jogador que cometa uma falta passível de advertência ou expulsão, e também contra os elementos oficiais da equipa que não tenham um comportamento responsável podendo decidir expulsá-los;

Dar o sinal de recomeço do jogo após uma interrupção.

Efectuar a cronometragem do jogo.

Lei VI

(Duração do Jogo)

O jogo compõem-se de duas partes de igual período de tempo com a duração de 25 minutos (só em situações de extrema necessidade é que o cronometro deve parar), não existe intervalo.

Caso o jogo se inicie para lá da hora marcada por atraso dos jogadores, o tempo que se esperou tem que ser subtraído ao tempo de jogo da 1ª parte (25m).

Lei VII

(Pontapé de Saída e Recomeço do Jogo)

Antes do início do jogo, o árbitro terá de proceder a um sorteio, para a escolha de campo ou de pontapé de saída, que terá lugar no centro do terreno. Após o apito do árbitro (a bola deverá ser tocada na direcção do terreno adversário, o executante do pontapé de saída não pode jogar a bola uma segunda vez sem que esta tenha sido tocada por outro jogador).

Pode obter-se um golo directamente do pontapé de saída.

O reinício do jogo após o intervalo ou obtenção de um golo, é efectuado no centro do terreno conforme procedimento anterior, sendo a bola pertença da equipa contrária que beneficiou do pontapé de saída, ou em caso de golo da equipa que sofreu o golo.

Quando o jogo tenha sido suspenso temporariamente sem que houvesse infracção às regras, o árbitro recomeça-lo à por um "lançamento de bola ao solo", entre dois jogadores (um de cada equipa) que será feito no local onde se entrava a bola no mento da interrupção.

Lei VIII
(Bola em Jogo e Bola Fora)

A bola está fora de jogo, quando transpuser completamente (pelo ar ou pelo solo) as linhas laterais ou de baliza.

A bola está em jogo, em qualquer outra situação, durante o decorrer do jogo.

Lei IX
(Marcação de Golos)

Considera-se golo, sempre que a bola, tocada por qualquer jogador e em obediência às leis de jogo, ultrapassar totalmente (pelo solo ou pelo ar), a linha de baliza.

A equipa que marcar maior número de golos durante o encontro será considerada vencedora. Quando as duas equipas marcarem o mesmo número de golos ou não marquem nenhum o jogo será considerado empatado.

Lei X
(Fora-de-Jogo)

A Lei do FORA DE JOGO não se aplica neste campeonato de futebol de 7.

Lei XI
(Faltas e Comportamentos Anti-Desportivos)

1- Sanções Técnicas

As faltas e comportamentos anti-desportivos devem ser sancionadas como a seguir se descreve:

2- Pontapé Livre Directo

Um pontapé livre directo será concedido à equipa adversária do jogador que no entender do árbitro cometa, por negligência, por imprudência ou por excesso de combatividade, uma das seis faltas seguintes:

Dar ou tentar dar um pontapé num adversário;

Passar ou tentar passar uma rasteira a um adversário;

Saltar sobre um adversário;

Carregar um adversário;

Agredir um tentar agredir um adversário;

Empurrar um adversário;

Um pontapé livre directo será igualmente concedido à equipa adversária do jogador que cometa uma das quatro faltas seguintes:

Entrar em tackle sobre um adversário para se apoderar da bola tocando nele antes de a jogar;

Agarrar um adversário;

Cuspir sobre um adversário;

Tocar deliberadamente a bola com as mãos (excepto o Guarda-Redes dentro da sua própria área de baliza)

3- Pontapé de Grande Penalidade

Uma grande penalidade será concedida quando uma destas dez faltas seja cometida por um jogador dentro da sua própria área de baliza, não obstante o local em que a bola se encontre nesse momento, desde que esteja em jogo.

4- Pontapé Livre Indirecto

Um pontapé livre indirecto será concedido à equipa adversária do jogador que no entender do árbitro cometa uma das três faltas seguintes:

Jogar de uma maneira perigosa;

Fazer obstrução à progressão de um adversário;

Impedir o Guarda-redes de soltar a bola das mãos.

Um pontapé livre indirecto será igualmente concedido à equipa adversária do Guarda-redes que encontrando-se na sua própria área de baliza, cometa uma das quatro faltas seguintes:

Manter a bola em seu poder durante mais de seis segundos antes de a soltar das mãos;

Tocar uma nova vez a bola com as mãos depois de a ter soltado, sem que ela tenha sido tocada por outro jogador;

Tocar a bola com as mãos vinda de um passe, feito com o pé, atirado deliberadamente por um colega de equipa.

Tocar a bola com as mãos vinda directamente de um lançamento efectuado por um colega de equipa;

5- Sanções Disciplinares

Faltas passíveis de advertência:

Um jogador deve ser advertido (cartão amarelo) quando cometa uma das faltas seguintes:

Tornar-se culpado de comportamento anti-desportivo;

Manifestar desacordo das decisões dos árbitros por palavras ou por actos;

Infringir com persistência as leis do jogo;

Não respeitar a distância exigida aquando da execução de um pontapé de canto ou de um pontapé livre;

Entrar ou reentrar em campo indevidamente;

Abandonar deliberadamente o terreno de jogo.

Faltas passíveis de expulsão:

Um jogador deve ser expulso (cartão vermelho) quando cometa uma das faltas seguintes:

Tornar-se culpado de conduta violenta;

Tornar-se culpado dum acto de brutalidade;

Cuspir num adversário ou sobre qualquer outra pessoa;

Impedir um adversário de marcar um golo, ou anular uma ocasião clara de golo, tocando deliberadamente a bola com a mão (isto não se aplica ao Guarda-redes na sua própria área de baliza);

Destruir uma ocasião clara de golo dum adversário que se dirija em direcção da sua baliza cometendo uma falta passível de um pontapé livre ou de um pontapé de grande penalidade;

Usar linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos e/ou grosseiros;

Receber uma segunda advertência no decurso do mesmo jogo.

Lei XII

(Pontapés Livres)

Os pontapés livres classificam-se em directos ou indirectos.

Tanto para o pontapé livre directo como para o indirecto, a bola tem que estar imóvel no momento de a pontapear e o executante não deve tocar na bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por um outro jogador.

Pontapé livre directo:

Se a bola penetra directamente na baliza adversária, o golo é válido;

Se a bola entra em jogo e penetra directamente na baliza da equipa do executante, um pontapé de canto deve ser concedido à equipa adversária.

Pontapé livre indirecto:

O árbitro assinala um pontapé livre indirecto levantando o braço por cima da cabeça. Deverá manter o braço nessa posição até à execução do pontapé livre e até que a bola toque noutro jogador ou saia do jogo.

O golo só pode ser válido se a bola penetrar na baliza da equipa adversária depois de ter tocado num outro jogador.

Se a bola penetrar directamente na baliza da equipa adversária, será concedido um pontapé de baliza à equipa adversária.

Infracções/Sanções

Quando um jogador da equipa adversária não se encontra à distância obrigatória (6,5m) quando da execução de um pontapé livre, o mesmo deve ser repetido.

Quando a bola entra em jogo e o executante toca na bola uma segunda vez, será concedido um pontapé livre indirecto à equipa adversária.

Lei XIII

(Pontapé de Grande penalidade)

Um pontapé de grande penalidade deve ser assinalado contra a equipa que cometa, dentro da sua própria área de baliza e no momento em que a bola esteja em jogo, uma das dez faltas punidas com pontapé livre directo.

Posição da bola e dos jogadores:

A bola é colocada sobre a marca do pontapé de grande penalidade;

O jogador executante do pontapé de grande penalidade deve estar claramente identificado;

O guarda-redes da equipa defensora deve colocar-se sobre a linha de baliza, até ao momento em que a bola seja chutada;

Os restantes jogadores devem estar atrás da marca da grande penalidade à distância de 6,5 metros.

Execução:

O executante do pontapé de grande penalidade deve chutar a bola em direcção da baliza;

O pontapé de grande penalidade é marcado a uma distância de 9 metros da linha de baliza;

Ele não pode jogar a bola uma segunda vez sem que esta seja jogada por outro jogador;

A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se movimente em direcção à baliza adversária.

Infracções/Sanções

Se o jogador executante do pontapé de grande penalidade infringe as leis do jogo, o árbitro deixa executar o pontapé e:

Se a bola entra na baliza, o pontapé de grande penalidade é repetido, se não entra na baliza este não será repetido.

Se o guarda-redes transgride as leis de jogo, o árbitro deixa executar o pontapé e:

Se a bola entra na baliza, o golo deve ser validado;

Se a bola não entra na baliza este deve ser repetido.

Se a bola, na sua trajectória, entra em contacto com um corpo estranho, o pontapé de grande penalidade é repetido.

Se um colega do jogador executante do pontapé de grande penalidade se coloca ao pé da marca de grande penalidade ou se aproxima a menos de 6 metros da bola, o árbitro deixa executar o pontapé e:

Se a bola entra na baliza, o pontapé de grande penalidade é repetido, se não entra na baliza este não será repetido.

Se um colega do guarda-redes se coloca ao pé da marca de grande penalidade ou se aproxima a menos de 6 metros da bola, o árbitro deixa executar o pontapé e:

Se a bola entra na baliza, o golo deve ser validado;

Se a bola não entra na baliza este deve ser repetido.

Lei XIII

(Lançamento Lateral)

O LANÇAMENTO DE LINHA LATERAL, será efectuado após a bola ultrapassar completamente as linhas laterais, sendo executado por um elemento contrário ao da equipa em que a bola tocou antes de sair do terreno, no local em que ultrapassou a linha lateral.

No momento do lançamento lateral, o executante deve:

Fazer frente ao terreno;

Ter, pelo menos parcialmente, os dois pés sobre a linha lateral ou sobre a faixa de terreno exterior a esta linha;

Segurar a bola com as duas mãos;

Lançar a bola detrás da nuca e por cima da cabeça;

O executante não pode jogar de novo a bola antes que esta tenha sido tocada por um outro jogador.

A bola entra em jogo no momento em que penetra no terreno de jogo.

Se o executante não cumpre estes pontos o lançamento é atribuído à equipa adversária, no mesmo local.

Se a bola entra em jogo e o executante toca a bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por um outro, um pontapé livre indirecto será concedido à equipa adversária, o qual deve ser executado no local em que a falta foi cometida.

Se o executante do lançamento for importunado ou obstruído por um jogador da equipa adversária, o jogador da equipa adversária será punido com uma advertência (cartão amarelo), por comportamento anti-desportivo. E o lançamento será repetido.

Lei XIV

(Pontapé de baliza)

O PONTAPÉ DE BALIZA, é uma das formas de recomeço do jogo, será efectuado após a bola sair pela linha de fundo e o último jogador a tocá-la, pertencer à equipa que atacante.

Um golo pode ser marcado directamente de um pontapé de baliza, mas somente contra a equipa adversária.

A reposição da bola em jogo será efectuada através de um pontapé a partir do interior da área de baliza. A bola está em jogo quando ultrapassar a linha de área da baliza.

Se a bola entra em jogo e o executante toca a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por um outro jogador, um pontapé livre indirecto será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local da infracção.

**Lei XV
(Pontapé de canto)**

O PONTAPÉ DE CANTO é uma forma de recomeçar, será efectuado após a bola sair pela linha de fundo e o último jogador a tocar-lhe pertencer à equipa que defende.

O golo pode ser obtido directamente de um pontapé de canto, mas unicamente contra a equipa adversária.

Os jogadores adversários da equipa que executa o pontapé de canto não podem aproximar-se da bola a menos de 6 metros.

Se a bola entra em jogo e o executante toca a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por um outro jogador, um pontapé livre indirecto será concedido à equipa adversária que deve ser executado no local da infracção.

Referência:
Associação de Futebol de Lisboa, "leis de Jogo" Futebol Sete - Novembro de 2001