



10ª Liga de Futebol 7 do Clube Gaúcho

Copa do Mundo
Edição Comemorativa 10ª Edição



REGULAMENTO OFICIAL DE COMPETIÇÃO

10ª Liga de Futebol 7 do Clube Gaúcho – 2026

REGRA 01 - O CAMPO DE JOGO

01. Dimensões e Marcações: O campo de jogo deve ser de grama natural, tendo sua forma retangular. As dimensões (comprimento e largura) serão de 50x20 metros. As marcações de linhas seguirão os padrões existentes.

02. Metas: As metas (traves) seguirão o padrão fixo existente no local de jogo.

03. Zona de Substituição: Localizada na linha lateral, em frente à mesa do representante, por onde obrigatoriamente devem ocorrer as trocas de atletas.

04. Área Técnica: Espaço destinado à comissão técnica e aos jogadores reservas, devendo estes respeitar os limites demarcados ou orientados pela arbitragem para não interferir no andamento da partida.

05. Conduta no Campo: É expressamente proibida a entrada e o consumo de bebidas alcoólicas dentro do campo de jogo e na área técnica.

REGRA 02 - A BOLA

01. Especificações: A bola deve ser esférica, de material apropriado para a prática de Futebol 7. Será utilizada exclusivamente a bola oficial definida e fornecida pela Organização da 10ª Liga.

02. Troca: A bola só pode ser trocada com

autorização do árbitro. Se estourar no decorrer do jogo, a partida reinicia com 'bola ao chão' (exceto se dentro da área, onde será entregue ao goleiro).

REGRA 03 - NÚMERO DE ATLETAS, COMISSÃO E TEMPOS

01. Composição: A partida é disputada por duas equipes de 07 atletas cada, sendo um obrigatoriamente o goleiro.

02. Mínimo para Início e W.O: O jogo inicia com no mínimo 05 atletas. O tempo limite que o árbitro pode aguardar para começar a partida é de 10 minutos. Caso a equipe não atinja o número mínimo de atletas neste prazo, será declarada perdedora por W.O.

03. Mínimo para Continuação: A partida será encerrada se uma equipe ficar reduzida a 04 atletas (por expulsões ou lesões).

04. Participação Obrigatória: Todos os inscritos em súmula devem participar dos jogos, não tendo tempo mínimo definido em campo.

05. Atrasos: O atleta poderá chegar atrasado e entrar no jogo até o apito final do primeiro tempo. Após o término do primeiro tempo, não será permitido jogar.

06. Inscrição: O número máximo de atletas inscritos por equipe será definido pela Ficha de Inscrição da competição.

07. Substituições: Ilimitadas e volantes, sem necessidade de paralisar o jogo, realizadas obrigatoriamente na Zona de Substituição. O atleta que sai deve cruzar a linha lateral antes do que entra.

08. Comissão Técnica: É permitido o máximo de 3 membros no banco de reservas. É proibido ao treinador entrar em campo.

REGRA 04: CONDIÇÃO ASSOCIATIVA E FINANCEIRA

01. É condição indispensável para a participação na 10ª Liga que o atleta esteja em dia com suas obrigações financeiras (mensalidade) junto ao Clube Gaúcho.

02. Para fins de fiscalização, será considerado inapto o atleta que, na data da partida, estiver com seu acesso às dependências do clube bloqueado pelo sistema administrativa, sendo responsabilidade da portaria a verificação.

REGRA 05 - UNIFORME

01. Itens Obrigatórios: Camisa, calção, qualquer meia que seja de cor igual ao padrão do uniforme da equipe e calçado apropriado (chuteira society ou tênis).

02. O uso de caneleira não é obrigatório, porém o atleta fica ciente de que o clube não se responsabiliza por eventual lesão causada ao atleta pelo não uso do equipamento citado.

03. Numeração: Obrigatória nas costas, sem repetição na mesma equipe.

04. Goleiro: Deve usar cor diferente dos demais atletas e árbitros. Permitido uso de calça de goleiro.

05. Acessórios: Proibido uso de joias ou objetos que causem danos (anéis, brincos, correntes, piercings).

REGRA 06 - TEMPO DE JOGO

01. Duração: Dois períodos iguais de 25 minutos.

02. Intervalo: Máximo de 10 minutos.

03. Tempo Técnico: Cada equipe tem direito a 01 pedido de tempo (1 minuto) por período. Não cumulativo. Pedido pelo capitão ou técnico.

04. Acréscimos: A critério do árbitro (lesões, paralisações).

REGRA 07 - INÍCIO E REINÍCIO DE JOGO

01. Saída: A bola deve estar imóvel no centro. O gol é válido diretamente do pontapé inicial. Adversários respeitam a distância.

02. Bola em Jogo: A equipe tem 5 segundos para repor a bola em jogo após autorização.

REGRA 08 - BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO

01. Fora de Jogo: Ultrapassar completamente as linhas, jogo paralisado pelo árbitro, tocar na rede superior, ou tocar no árbitro dentro de campo.

02. Bola ao Chão: Método para reiniciar o jogo após paralisação sem infração.

REGRA 09 - SOMA DE GOLS

01. Validade: Válido quando a bola ultrapassa totalmente a linha de meta.

02. Gol Direto: Válido de início de jogo, tiro de meta (com os pés) e tiro de canto (com os pés). Inválido direto de arremesso lateral e arremesso de meta (com as mãos).

REGRA 10 - INFRAÇÕES E PUNIÇÕES

01. Infrações Técnicas: Contato físico ou disputa imprudente. Punição: Tiro Livre Direto (ou Pênalti na área). Todas contam para o limite coletivo.

02. Limite de Faltas: A equipe que cometer 05 infrações técnicas por período, sofrerá um Tiro Livre a cada infração posterior (a partir da 6ª falta). As faltas zeram no intervalo.

03. Cartões e Suspensões:

Amarelo: O atleta advertido sai do jogo por 2 minutos. O acúmulo de 3 cartões amarelos resulta em suspensão automática de 1 jogo.

Vermelho: Expulsão. A equipe joga com um atleta a menos por 5 minutos ou até sofrer um gol.

Após o tempo ou em caso de sofrer gol, a equipe pode completar com outro atleta. Suspensão automática de 1 jogo, podendo receber punição maior.

Atleta Suspenso: O jogador que estiver cumprindo suspensão fica proibido de participar da partida integrando a comissão técnica.

REGRA 11 - TIRO LIVRE

01. Execução: Pode ser marcado um gol diretamente. Adversários a 5 metros.

02. Tempo: 05 segundos para cobrar. Se estourar, reversão em lateral para o adversário.

REGRA 12 - PENALIDADE MÁXIMA

01. Ocorrência: Falta técnica na própria área de meta.

02. Execução: Bola na marca. Goleiro com pelo menos parte de um pé sobre a linha. Outros jogadores atrás da linha da bola e a 5 metros. Cobrança em 05 segundos.

REGRA 13 - ARREMESSO LATERAL

01. Execução: Com as mãos, lançando a bola de trás da cabeça. Pés no solo (fora ou sobre a linha).

02. Reversão: Se irregular, a posse passa para o adversário.

03. Gol: Não vale gol direto de lateral.

REGRA 14 - REPOSIÇÃO DE META

01. Formas de Reposição: Pode ser executada com as mãos (exclusivo do goleiro) ou com os pés (bola parada no chão).

02. Validade de Gol: Se for feita com os pés, vale gol direto. Com as mãos, não.

03. Tempo: 05 segundos para repor a bola em jogo.

REGRA 15 - TIRO E ARREMESSO DE CANTO

01. Execução: Será cobrado com os pés (vale gol direto).

02. Distância e Tempo: Adversário a 5 metros. Tempo de 5 segundos.

REGRA 16 - ÁRBITROS E OFICIAIS

01. Autoridade: Decisões do árbitro sobre fatos do jogo são finais.

02. Equipe: Árbitro Principal, Árbitro Auxiliar e Árbitro Representante (Mesário).

03. Vantagem: Árbitro deve aplicar a lei da vantagem.

REGRA 17 - DESEMPATE (MATA-MATA)

01. Penalidades Máximas: Série de 5 cobranças alternadas de pênalti para cada equipe.

02. Empate persistente: Cobranças alternadas até haver vencedor.

DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo Único. Os casos omissos, dúvidas de interpretação e situações não previstas neste regulamento serão julgados e resolvidos pela Comissão de Disciplina da 10ª Liga de Futebol 7 do Clube Gaúcho.