

REGULAMENTO

Art. 1º Esta modalidade será dividida em duas categorias: a) Society Normal para servidores/atletas maiores de 18 anos e b) Society Master - Exclusivamente para os servidores / atletas a partir de **40 anos.**

Art. 2º As competições serão regidas pelas regras oficiais do Futebol Society, em tudo o que não contrariar o regulamento geral dos jogos.

Art. 3º O número de atletas é de SETE, dos quais um será obrigatoriamente o goleiro, não havendo limites para as substituições e não haverá necessidade de paralisação da partida.

Art. 4º A numeração dos atletas será de 1 a 99.

Art. 5º A numeração das **Camisas de Jogo**, que deverá ser mantido após o primeiro jogo da equipe.

Art. 6º Para que seja iniciada uma partida o número mínimo de atletas é de CINCO, e a equipe que ficar reduzida a menos de TRÊS atletas, será declarada perdedora, sendo dado a sua adversária a vitória por 1x0, caso esteja perdendo ou empatando, em caso de vitória, permanece o placar do momento.

Art. 7º Tempo de Jogo: A duração de 40 minutos, divididos em dois tempos de 20 minutos, com intervalo de 05 minutos.

Art. 8º A equipe que cometer 05 (Cinco) faltas coletivas por período de jogo, sofrerá a cada falta posterior no mesmo período, uma penalidade máxima que será cobrada pela equipe adversária. Somente após o término do período o número de faltas será novamente zerado.

Art. 9º Serão estabelecidos os seguintes cartões:

- I. **AMARELO** – Ao receber este cartão, o atleta só poderá retornar ao campo de jogo após dois minutos de suspensão.
- II. **AZUL** – Ao receber este cartão, o atleta estará fora do jogo, podendo ser substituído após dois minutos.
- III. **VERMELHO** – Ao receber este cartão, o atleta estará fora do jogo, ficando sua equipe com jogador a menos durante o restante da partida.

Art. 10 O atleta que cometer 05 (Cinco) faltas durante a partida, será desclassificado da mesma, podendo ser substituído imediatamente.

Parágrafo Único - todas as infrações serão cobradas de forma direta, com direito a formação de barreira por parte do adversário, e esta deverá obedecer a distância de 05 (Cinco) Metros.

Art. 11 O atleta que receber 3 (três) cartões amarelos durante a competição, estará automaticamente suspenso por uma partida, que será a imediata de sua equipe, independente da fase em que se encontre a competição, zerando-se após a suspensão.

Art. 12 As formas de disputas desta modalidade dar-se-ão das seguintes maneiras:

a) Society Master: 02 Equipes - realização de dois jogos.

b) Society Normal: 12 equipes que formarão 03 chaves, sendo que por sorteio as chaves A, B e C ficarão com 04 equipes. Jogarão em rodízio simples na chave, classificando-se os primeiros classificados de cada chave, além do segundo melhor classificado das três chaves, totalizando 04 equipes.

d) Nas **SEMI-FINAIS** os confrontos serão realizados com cruzamento simples, sendo que o primeiro melhor colocado enfrentará o último classificado (melhor segundo colocado). E o segundo melhor classificado disputará com o terceiro. As duas equipes vencedoras disputarão o título da competição dia 15/12/2019 (domingo), na "Final". O vencedor do terceiro lugar dar-se-á no confronto da equipe campeã nas semi-finais .

Art. 13 No caso de duas equipes terminarem uma fase igualada em número de pontos ganhos, os critérios estabelecidos para o desempate serão os seguintes:

- I. Confronto direto;
- II. Maior número de vitórias;
- III. Melhor saldo de gols;
- IV. Maior número de gols marcados;
- V. Menor número de gols sofridos;
- VI. Menor número de Cartões Vermelhos;
- VII. Menor número de Cartões Amarelos;
- VIII. Sorteio.

Art. 14 No caso de três ou mais equipes terminarem uma fase igualada em número de pontos ganhos, os critérios estabelecidos serão os do **Art. 13** , excluindo-se o inciso I, confronto direto.

Art. 15 As partidas que terminarem empatadas, em que haja necessidade de ser conhecido um vencedor, este será conhecido em disputa de penalidades máximas, 03 (três) cobranças para cada equipe, devendo ser executadas de forma alternada. Permanecendo o empate, as cobranças serão alternadas até que uma equipe obtenha vantagem sobre a outra.

Art. 16 A contagem de pontos para a classificação será a seguinte:

- I. vitória – 03 pontos
- II. empate – 01 ponto
- III. derrota – 00 ponto

Art. 17 A equipe que não se apresentar para jogar EXATAMENTE no horário divulgado pela comissão dos jogos perderá a partida por W.O. devendo a tolerância de 15 minutos ser considerada apenas para o primeiro jogo do dia.

§ 1º A equipe que proporcionar o W.O. terá como resultado o placar de 1x0 para seu adversário;

§ 2º A comissão poderá, no interesse do objetivo dos jogos, que é integração entre os servidores, alterar o horário de partidas para evitar o W.O.

Art. 18 - Três cartões amarelos ou um vermelho, suspensão automática por um jogo. Serão observados todos os cartões em todas as fases.

Art. 19 - Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela subcomissão de futebol society e a comissão técnica dos jogos.

Art. 20 - Será **Obrigatório** o uso de caneleiras.

DAS PENALIDADES MÁXIMAS

§ 1º - As partidas que terminarem empatadas na 2ª fase, serão decididas por cobranças em penalidades máximas.

§ 2º - Alternadamente será executada 01 (uma) penalidade máxima para cada equipe.

§ 3º - O árbitro escolherá a meta na qual serão executadas as cobranças.

§ 4º - No sorteio feito pelo árbitro, o capitão da equipe escolherá se começa batendo ou não.

§ 5º - O Capitão deverá indicar ao árbitro os cobradores das penalidades, dentre os atletas que terminaram a partida.

§ 6º - No caso de uma equipe terminar a partida com número de jogador inferior a outra, a que está superior numericamente terá que indicar atleta para não cobrar a penalidade, igualando o número de atletas da equipe inferiorizada.