

FUTEBOL SOCIETY - 2018

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 1x 0, 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 cada, com 05 minutos de intervalo.

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 um jogo (final)

b) Society Normal: 10 equipes que formarão 03 chaves, sendo que por sorteio a chave A e chave C terão 03 equipes e a chave B, 04 equipes. Jogarão em rodízio simples na chave, classificando-se o 1º primeiro de cada chave para próxima fase, TRIANGULAR FINAL. As equipes classificadas disputarão o título no sistema de pontos corridos. Cada time fará 2 jogos em turno único. Ao time que fizer mais pontos será atribuído o título de Campeão do Futebol Society do V JISIFMA/2018.

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 Caberá à Comissão Organizadora dos Jogos, após ouvido o árbitro da partida, decretar ou não o W.O.;

§ 2º A equipe que proporcionar o W.O. terá como resultado o placar de 1x0 para seu adversário;

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.