



FUTEBOL SOCIETY



Art. 1 – A Competição de **FUTEBOL SOCIETY** será regida pelas Regras Internacionais da Modalidade, exceto as especificidades que constam neste regulamento.

Art. 2 – Cada equipe poderá ser composta por no máximo 14 atletas, em campo somente 7 (sete), no mínimo 4 (quatro) para iniciar a partida, sendo um destes obrigatoriamente o goleiro que deverá ter seu uniforme diferente dos demais atletas.

Art. 3 – O tempo de jogo será de dois períodos de 25 (Vinte e cinco) minutos cada, tendo 5 (cinco) minutos de intervalo.

Art. 4 – O atleta que for advertido com apresentação do cartão amarelo, cumprirá 2 (dois) minutos cronometrados fora do campo, podendo retornar ao jogo após o término desse tempo, com autorização do árbitro ou do mesário.

Art. 5 – No momento que o atleta tiver cumprindo os 2 (dois) minutos por advertência de cartão amarelo e for expulso por qualquer motivo a equipe poderá recompor com outro atleta ao término dos 2 (dois) minutos que o mesmo estava cumprido.

Art. 5.1 – *Caso o segundo cartão amarelo e ou o vermelho for aplicado com o atleta ainda em campo de jogo, a equipe ficará com menos um.*

Art. 6 – As substituições serão volantes ilimitadas e não precisarão ser comunicadas aos Árbitros, devem acontecer no meio do campo do lado do banco de reservas.

Art. 7 – Os arremessos de meta e os laterais poderão ser com os pés ou mãos, porém o de canto será obrigatoriamente com os pés.

Art. 8 – O limite de faltas serão 6 (seis) por período, a partir da sétima falta será cobrado Tiro Livre Direto (8mts), sem barreiras contra a equipe infratora.

Art. 9 – Os/a atletas participantes da partida que forem penalizados com cartão amarelo deverão cumprir 2' minutos cronometrados, e a equipe ficará com menos um. Se o atleta advertido estiver no banco de reservas também cumprirá os 2' minutos, mas a equipe não ficará reduzida.

Art. 10 – Os uniformes deverão ter padronização e conter números atrás das camisas, sendo opcional o número na frente e nos calções. Sobre os meiões a padronização de cor é opcional.

Art. 11 – Não serão permitidos usos de qualquer equipamento julgado pelo árbitro que comprometa a integridade física dos participantes.

Art. 12 – As chuteiras deverão ser específicas da modalidade, não podendo contém travas ponte agudas.

Art. 13 – Caso haja semelhança nas cores das camisas das equipes, o árbitro determinará através de sorteio quem usará os coletes oferecidos pela organização.

Art. 14 – A tolerância de 15 (quinze) minutos será concedida somente o primeiro jogo da rodada.

Art. 15 – Os árbitros definidos pela Comissão Organizadora serão responsáveis pela direção da partida.

Art. 16 – A equipe que provocar o WXO será eliminada da competição.

Art. 17 – A divisão de chaves na fase classificatória dos Jogos dos Servidores dar-se-á da seguinte forma:

- a. Até 05 participantes - chave única
- b. 06 participantes – 02 grupos com 03 equipes;
- c. 07 participantes – 01 grupo com 04 equipes e 01 grupo com 03 equipes;
- d. 08 participantes – 02 grupos com 04 equipes;
- e. 09 participantes – 03 grupos com 03 equipes;
- f. 10 participantes – 02 grupos com 03 equipes e 01 grupo com 04 equipes;
- g. 11 participantes - 02 grupos com 04 equipes e 01 grupo com 03 equipes;
- h. 12 participantes – 04 grupos com 03 equipes;
- i. 13 participantes – 03 grupos com 03 equipes e 01 grupo com 04 equipes;
- j. 14 participantes – 02 grupos com 03 equipes e 02 grupos com 04 equipes;
- k. 15 participantes – 01 grupo com 03 equipes e 03 grupos com 04 equipes;
- l. 16 participantes – 04 grupos com 04 equipes;
- m. 17 participantes – 05 grupos com 03 equipes e 02 grupos com 04 equipes;
- n. 18 participantes – 06 grupos com 03 equipes;
- o. 19 participantes – 05 grupos com 03 equipes e 01 grupo com 04 equipes;
- p. 20 participantes – 04 grupos com 03 equipes e 02 grupos com 04 equipes;
- q. 21 participantes – 07 grupos com 03 equipes;
- r. 22 participantes – 06 grupos com 03 equipes e 01 grupos com 04 equipes;
- s. 23 participantes – 05 grupos com 03 equipes e 02 grupos com 04 equipes;
- t. 24 participantes – 08 grupos com 03 equipes.

Parágrafo Primeiro: Chaveamento das modalidades coletivas o sorteio das chaves será realizado em sistema serpentina. Nos grupos formados por 4 equipes, serão classificados para a próxima fase os 2 primeiros colocados da chave e nos grupos formados por 3 equipes será classificado somente o primeiro colocado da chave.

Parágrafo Segundo: Na fase classificatória, quando no mesmo grupo, duas ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á pelos seguintes critérios e em ordem sucessiva de eliminação:

- a) Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas (utilizado somente no caso de empate entre 2 (duas) equipes).
- b) Maior Quociente de gols average apurado em todos os jogos do grupo na fase.
- c) Maior número de gols pró-apurado em todos os jogos do grupo na fase.
- d) Menor número de gols contra apurado em todos os jogos do grupo na fase.
- e) Sorteio.

Art. 18 – Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade, não podendo as decisões contrariar regras oficiais e o Regulamento Geral.

Art. 19 – A área de substituição será sempre no meio do campo e por este local, os atletas substituídos deverão sair e o substituto deverão entrar. Somente em caso de lesão e autorização do árbitro o atleta substituído poderá sair por outro local

Art. 20 – Não será permitido o uso de palavrões por atletas e técnicos, ou qualquer linguagem de baixo calão, esta atitude será advertida com a apresentação de cartão amarelo e na reincidência expulsão.

Art. 21 – Somente o atleta designado como Capitão pode se dirigir ao árbitro de forma respeitosa para esclarecimentos de qualquer atitude durante o jogo, caso outro o faça e dê maneira desrespeitosa passivo de cartão Amarelo.

**Comissão Organizadora
IV Jogos dos Servidores do Maranhão 2025**