

REGULAMENTO ESPECÍFICO



FUTEBOL SOCIETY

SEDEL
SEGEP
IPREV

GOVERNO DO
MARANHÃO
GOVERNO DE TODOS NÓS





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

- ❑ Cada equipe poderá ser composta por no máximo 18 atletas, em campo somente 7 (sete), sendo um destes obrigatoriamente o goleiro que deverá ter seu uniforme diferente dos demais atletas.

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

- ❑ 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.



- ❑ 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.

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

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

- ❑ 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.



- ❑ 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.

- ❑ 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.

- ❑ Não serão permitido usos de qualquer equipamentos julgado pelo árbitro que comprometa a integridade física dos participantes.

- ❑ As chuteiras deverão ser específicas da modalidade, não podendo contém travas ponte agudas.



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

- ❑ A tolerância de 15 (quinze) minutos será concedida somente o primeiro jogo da rodada.

- ❑ Os árbitros definidos pela Comissão Organizadora serão responsáveis pela direção da partida.

- ❑ A equipe que provocar o WO será eliminada da competição.

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



Parágrafo Primeiro: 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.



Parágrafo Segundo: Para a classificação do Melhor 2º colocado na chave com 4 (quatro) equipes se eliminarão os resultados do último lugar do grupo. Com intuito de igualar o número de jogos entre as equipes das chaves de 3 (três).

- ❑ Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, não podendo as decisões contrariar regras oficiais e o Regulamento Geral.