

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FUTEBOL DE 7 - SOCIETY

ART. 1º – A competição será regida pelas Regras Oficiais da Confederação do Brasil de Futebol 7 Society, obedecendo às normas estabelecidas pelo Regulamento Geral dos XXV JEAR e adaptadas à realidade local.

ART. 2º – A duração de cada partida será de 02 (dois) tempos de 12 (doze) minutos para as categorias **Fraldinha, Peninha e Mirim**, e 3 (três) minutos de intervalo entre o primeiro e segundo tempo. Já nas categorias **Infantil, Infante, Juvenil e Adulto 2** (dois) tempos de 15 (quinze) minutos cada, com intervalo para descanso de 3 (três) minutos.

ART. 3º – A forma de disputa em grupos na 1ª fase será de acordo com o constante no Art. 18º do Regulamento Geral (dependendo do número de equipes inscritas), na segunda fase os classificados se confrontarão (sem distinção das redes de ensino) em sistema eliminatório.

ART. 4º – O sistema de pontuação nos grupos será:

4.1 Vitória: + 3 pontos

4.2 Empate: + 1 ponto

4.3 Derrota: 0 ponto

4.4 Ausência: 0 ponto

ART. 5º – Os uniformes deverão obedecer ao Regulamento Geral e aos seguintes critérios:

5.1 Camisas numeradas nas costas.

5.2 Calção/Shorts padrão de cor, podendo o goleiro optar em utilizar calça esportiva.

5.3 Chuteiras (campo, society, futsal), meiões e caneleiras.

5.4 Os goleiros deverão ter as camisas de cores diferentes da sua equipe e da equipe adversária.

5.5 Excepcionalmente, havendo coincidência de cores da camisa do goleiro com quaisquer outros jogadores, a comissão organizadora fornecerá um colete de cor contrastante.

ART. 6º – Caso a equipe não compareça ao local determinado pela comissão organizadora, será declarado vencedor por W X O a equipe que estiver presente, concedendo 3 (três) pontos pela vitória e o placar será 01x00. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

ART. 7º – Na fase classificatória, quando no mesmo grupo 2 (duas) ou mais equipes termi-

narem empatadas, o desempate far-se-á pelos seguintes critérios e em ordem sucessiva de eliminação:

I – Empate entre 2 (duas) equipes:

- a) – Confronto direto;
- b) – Saldo de gols de todos os jogos do grupo na fase;
- c) – Maior número de gols marcados na fase;
- d) – Menor número de gols sofridos;
- e) Menor pontuação nas sanções:
 - 1 – Advertência (amarelo) = 1 ponto
 - 2 – Expulsão (vermelho) = 10 pontos
- f) Sorteio

II – Empate entre 3 (três) ou mais equipes:

- a) – Saldo de gols de todos os jogos do grupo na fase;
- b) – Maior número de gols marcados na fase;
- c) – Menor número de gols sofridos;
- d) - Menor pontuação nas sanções:
 - 1 – Advertência (amarelo) = 1 ponto
 - 2 – Expulsão (vermelho) = 10 pontos
- e) Sorteio

ART. 8º – Os jogos da segunda fase deverão ter um vencedor, portanto se terminarem empatados, serão usados os seguintes critérios:

- a)** Serão realizadas cobranças de 05 (cinco) tiros livres diretos a gol, executados da marca do pênalti, alternadamente, a serem cobrados pelos alunos que terminaram o jogo relacionados em súmula, exceto os expulsos;
- b)** Ainda persistindo o empate, serão cobrados tiros livres diretos a gol quantos forem necessários, executados da marca do pênalti, alternadamente, por diferentes atletas em condição de jogo, até que haja um vencedor;
- c)** Para efeito de critérios de desempate somente serão computados os gols pro e contra dentro do tempo normal de jogo.

ART. 9º Poderão ser inscritos um máximo de 20 atletas por equipe. Sendo que, para o início das partidas, cada equipe colocará em campo 6 atletas de linha mais 1 goleiro e serão

permitidas até 5 (cinco) substituições por jogo para as categorias infantil, infante, juvenil e adulto. Em relação as substituições nas categorias fraldinha, peninha e mirim poderão ser ilimitadas ou volantes, por se tratar de crianças pequenas.

ART. 10º – Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte, o aluno/membro da Comissão Técnica que receber:

- 01 (um) cartão vermelho;
- 02 (dois) cartões amarelos.

Parágrafo Único: O participante que em um determinado momento do jogo, acumular simultaneamente 02 (dois) cartões amarelos, será punido com o vermelho por consequência da regra e cumprirá automaticamente a suspensão de 01 (um) jogo.

ART. 11º – A contagem de cartões, para fins de suspensão automática é feita separadamente e por tipologia de cartão, não havendo a possibilidade de o cartão vermelho suprimir o amarelo já recebido no mesmo jogo.

ART. 12º – Para fins do disposto neste item entende-se por jogo seguinte o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.

ART. 13º – A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma acumulativa. Os cartões recebidos na Fase Classificatória serão zerados para as fases seguintes, exceto caso o aluno receba o 2º cartão amarelo ou o cartão vermelho no seu último jogo da Fase Classificatória. Sendo assim este aluno deverá, obrigatoriamente, cumprir a suspensão automática no próximo jogo.

ART. 14º – O controle de cartões recebidos independe de comunicação oficial e será de responsabilidade exclusiva das equipes.

Obs.: A comissão disciplinar defere que nas categorias **Fraldinha, Peninha e Mirim** em caso de expulsão não será apresentado o cartão vermelho, o(a) atleta será substituído(a) e permanecerá no banco de reservas, e cumprirá suspensão de um jogo. Essa afirmativa é válida somente para as categorias acima citadas.

ART. 15º – A forma de disputa na 1ª fase será de acordo com o constante no Art. 18º do Regulamento Geral (dependendo do número de equipes inscritas), e na segunda fase os classificados se confrontarão no sistema eliminatório.

ART. 16º – Quando uma infração técnica for cometida dentro da área de meta do infrator, deve ser concedida uma penalidade máxima em favor do adversário, a qual deve ser executada na marca correspondente.

16.1 A cobrança da penalidade máxima deve ser, obrigatoriamente, para frente e todos os atletas, exceto aqueles envolvidos na cobrança, devem estar a uma distância mínima de 5m atrás da linha da bola, podendo avançar após o atleta encarregado ter desferido o chute.

16.2 O atleta executor deve ser claramente identificado antes da cobrança.

16.3 O goleiro deve estar com parte dos pés sobre a linha de fundo, entre os postes de meta, podendo movimentar-se lateralmente.

16.4 Caso o goleiro saia da posição correta e defenda o chute, deve ser repetida a cobrança. No mesmo caso, se a bola entrar na meta, o gol é válido.

16.5 Caso haja irregularidade por parte do quadro defensor e não tenha resultado em gol, deve ser repetida a cobrança.

16.6 Caso haja irregularidade por parte do quadro atacante e resulte em gol, deve ser repetida a cobrança.

16.7 Quando da cobrança da penalidade máxima, durante o jogo, se a bola bater na trave ou no árbitro, este postado dentro do campo, o atleta executor não poderá tocar na bola antes que outro o faça.

ART. 17º – O arremesso lateral será cobrado com ambas as mãos, executando o arremesso de forma que a bola venha de trás do seu corpo, passando sobre sua cabeça. A bola estará em jogo assim que ultrapassar as linhas laterais do campo.

17.1 De arremesso lateral não pode ser consignado um gol diretamente, mesmo com a participação do goleiro adversário em qualquer circunstância, desde que o mesmo esteja dentro de sua área, sendo concedido tiro de meta em favor do goleiro adversário.

17.2 Caso o atleta coloque a bola diretamente em sua própria meta, mesmo com a participação do seu goleiro em qualquer circunstância, desde que este esteja dentro de sua área, deve ser concedido arremesso de canto ao adversário.

ART. 18º – O tiro de meta deve ser executado com a bola parada por qualquer atleta com os pés. Já o arremesso de meta deve ser executado somente pelo goleiro, obrigatoriamente com as mãos, ambos de qualquer ponto de sua área de meta, sendo que a bola entra em jogo tão logo ultrapasse as linhas demarcatórias da área de meta.

18.1 Quando do tiro ou arremesso de meta os atletas adversários devem estar fora da área de meta e a no mínimo 5m de distância da bola, até que seja executada a cobrança e

a bola tenha saído da área.

Obs.: Quando das cobranças a bola não poderá atingir a área de meta adversária sem que antes toque no solo ou em qualquer outro atleta.

ART. 19º - Os uniformes deverão obedecer ao previsto no Art. 27º do Regulamento Geral desta competição.

ART. 20º – Os casos omissos a este regulamento, serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos XXV JEAR.