



Educação

Secretaria Municipal



Manaus

Prefeitura Municipal

SUBSECRETARIA DE ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS

DIVISÃO DE PESSOAL

NÚCLEO DE QUALIDADE DE VIDA

JISS

JOGOS DE INTEGRAÇÃO DOS
SERVIDORES DA SEMED



FUTEBOL SOCIETY

MANAUS - AMAZONAS

2023

REGULAMENTO DA MODALIDADE DE FUTEBOL SOCIETY

Art. 1º- Os jogos de Futebol Society dos JISS serão realizados de acordo com as normas e regras oficiais previstas pela CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL SOCIETY e o que dispuser este Regulamento.

Art. 2º- Participarão do Futebol Society dos JISS todos servidores inscritos dentro do prazo e formas previstas em suas respectivas categorias.

Art. 3º- Os jogos serão realizados nos horários e locais determinados pela Coordenação Geral dos JISS, sendo que haverá tolerância de 05 minutos, conforme programação oficial.

Art. 4º- O número mínimo de atletas para inscrição na modalidade será de 09 (nove) jogadores por equipe e no máximo 16 (dezesesseis) jogadores.

Art. 5º- A contagem de pontos obedecerá à seguinte ordem:

Vitória tempo normal:	3 (três) pontos
Vitória nos pênaltis:	2 (dois) pontos
Derrota nos pênaltis:	1 (um) ponto
Derrota tempo normal:	0 (zero) ponto
Ausência:	- 1 (menos um) ponto

Art. 6º-Poderão participar do JISS na modalidade de Futebol Society os servidores e estatutários, temporários e cargos comissionados da Secretária Municipal de Educação. Nas categorias:

- Categoria Adulto – 18 até 39 anos
- Master – a partir dos 40 anos

Art. 7º - Equipamentos

1 - O equipamento dos atletas compõe-se de camisa, calção, meias de cano longo, caneleiras, calçado será tênis com travas, sendo que, o uso de braçadeira de capitão de equipe será facultativo.

2 - Nas costas das respectivas camisas, obrigatoriamente, será colocada numeração, vedada a repetição de números na mesma equipe.

3 - O goleiro usará uniforme com camisa de cor diferente dos demais atletas.

Art. 8º Número de Substituição

1 - A partida será disputada entre duas equipes compostas, cada uma, por um máximo de 7 (sete) atletas, um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.

2 - Para que uma equipe tenha condições de jogo, para iniciar uma partida a mesma terá que ter no mínimo 5 (cinco) atletas em campo.

3 - Não será permitida a continuação de uma partida ou prosseguimento, se uma das equipes, ou ambas, ficar reduzida a menos de 4 (quatro) atletas.

4 - Não haverá limite de substituições, podendo ocorrer quantas vezes se fizer necessário, um atleta que tenha sido substituído poderá voltar à partida em substituição a outro.

5 - A troca de posição entre o goleiro e os demais atletas participantes da partida poderá ser feita devendo, entretanto, ser previamente autorizada pelo árbitro, e não será contada como substituição.

6 - O atleta desclassificado por praticar cinco faltas deverá ser substituído imediatamente, não podendo mais participar da partida, devendo abandonar o campo de jogo.

7 - O atleta expulso pelo árbitro, durante ou no intervalo da partida, não poderá ser substituído e será vedado ao mesmo permanecer no campo de jogo.

8 - Uma equipe poderá ser completada a qualquer tempo, com ciência do árbitro e anotador.

9 - O jogador que tirar a camisa dentro do campo de jogo será punido com o cartão amarelo.

10- Um atleta poderá ser expulso antes do início da partida e conseqüentemente ser substituído por outro.

Art. 9º Duração da partida

1 - Para o máster, o tempo de duração da partida será de 30 (trinta) minutos, divididos em dois períodos de 15 (quinze) minutos cada, com o tempo máximo de 5 (cinco) minutos para descanso.

Art. 10º Critérios de Desempate

I- Entre 2 (duas) equipes:

- a) Confronto direto;
- b) Maior número de vitórias;
- c) Menor número de gols sofridos;
- d) Maior número de gols marcados;
- e) Saldo de gols no grupo que se verificou o empate;
- f) Gol average no grupo em que se verificou o empate;
- g) Melhor colocado no critério Desclassificação Disciplinar;
- h) Sorteio;

II- Entre 3 (três) equipes:

- a) Maior número de vitórias nas partidas realizadas entre si;
- b) Menor número de gols sofridos nas partidas realizadas entre si;
- c) Maior número de gols marcados nas partidas realizadas entre si;
- d) Saldo de gols no grupo ou turno em todos os jogos em que ocorreu o empate;
- e) Gol average no grupo ou turno em todos os jogos em que ocorreu o empate;
- f) Sorteio;

Art. 11º -Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Geral.