



Educação

Secretaria Municipal



Manaus

Prefeitura Municipal

**SUBSECRETARIA DE ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
DIVISÃO DE PESSOAL
NÚCLEO DE QUALIDADE DE VIDA**



**REGULAMENTO
FUTEBOL SOCIETY**

MANAUS - AMAZONAS

2024

REGULAMENTO DA MODALIDADE DE FUTEBOL SOCIETY

Art. 1. A modalidade de Futebol Society dos Jogos de Integração dos Servidores da Semed – JISS será coordenada pelo Núcleo de Qualidade de Vida da Semed, e obedecerá às Regras Oficiais adotadas pela **CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL 7 SOCIETY** e o que dispuser este Regulamento.

Art. 2. Da Participação

§ 1. Participarão do Futebol Society dos JISS todos servidores inscritos dentro do prazo e formas previstas em suas respectivas categorias.

§ 2. Poderão participar do JISS na modalidade de **Futebol Society** os servidores e estatutários, terceirizados ou estagiários, temporários e cargos comissionados da Secretária Municipal de Educação. Nas modalidades e categorias:

- **Masculino e Feminino**
- **Categoria Adulto** – 18 até 44 anos
- **Categoria Master** – a partir dos 45 anos

§ 3. Poderão ser inscritos no mínimo 09 (nove) e no máximo 16 (dezesesseis) atletas por equipe.

§ 4. Para a Categoria Master será permitida a inscrição de até **04 (quatro) atletas** com idade entre **40 a 44 anos** por equipe.

§ 5. Será permitida a inclusão de servidores e profissionais de outras secretarias apenas como **técnico** e **auxiliar técnico** da equipe.

§ 6. Será permitida a participação de no máximo **03 (três)** colaboradores **terceirizados** ou **estagiários** por equipe.

§ 7. É obrigatório a entrega do **atestado médico** dos atletas devidamente inscritos na competição. Obs: Os prazos de entrega dos atestados serão definidos no Congresso Técnico.

Art. 3. Dos Locais de Competição

Os jogos serão realizados nos horários e locais determinados pela Coordenação Geral dos JISS, sendo que haverá tolerância de 15 minutos para o início da primeira partida, conforme programação oficial.

Art. 4. A contagem de pontos na fase classificatória obedecerá à seguinte ordem:

Vitória: 5 (três) pontos

Empate: 3 (três) pontos

Derrota: 1 (um) ponto

Art. 5. Equipamentos

§ 1. O equipamento dos atletas consistem de: camisa de meia manga ou manga longa, calção, meiões padronizados, caneleiras, tênis fechado ou chuteira com trava de borracha. O uso de braçadeira de capitão de equipe será **facultativo**.

§ 2. **É obrigatório** o uso de **caneleiras**, sendo que as mesmas deverão estar cobertas pelos meiões, e devem ser confeccionadas em material apropriado que ofereça proteção ao jogador (plástico poliuretano ou material similar).

§ 3. A utilização da malha térmica será permitida, exceto as que possuam imagens ou textos ofensivos, de cunho sexual e apologia contrária à moral do esporte.

§ 4. Nas costas das respectivas camisas, **obrigatoriamente**, será colocada numeração, **vedada** a repetição de números na mesma equipe.

§ 5. O goleiro usará uniforme com camisa de cor diferente dos demais atletas.

§ 6. O árbitro exigirá que o atleta ou membro da comissão técnica retire qualquer objeto que, a seu ver, possa causar danos a si ou aos demais, tais como colar, brinco, anéis e alianças.

§ 7. Para o início e reinício da partida, o atleta deve estar sempre bem uniformizado e meiões levantados, de modo que cubra as caneleiras, e assim mantenha durante toda a partida.

§ 8. O atleta pode jogar de óculos de grau comum ou apropriados para o esporte, porém o árbitro deverá fazer constar em súmula manuscrito ou vídeo, a responsabilidade do mesmo por qualquer acidente que venha porventura acontecer, e o mesmo deverá estar ciente de sua responsabilidade.

Art. 6. Das penalidades

§ 1. A equipe que descumprir o artigo anterior será penalizada com a perda de 1 (um) ponto na respectiva partida disputada.

§ 2. O atleta que descumprir o artigo anterior será penalizado com a exclusão da partida em disputa.

§ 3. Após a 5ª infração técnica cometida pelas equipes, a equipe infratora será punida com a cobrança de um SHOOT OUT a cada nova infração técnica cometida, exceto a infração cometida dentro da área de meta que caracteriza a penalidade máxima.

§ 4. Os atletas que cometerem 05 infrações individuais serão desqualificados da partida, devendo deixar o campo pela zona de substituição, e não poderão permanecer no banco de reservas, podendo ser substituídos imediatamente. A menos que ao cometer a 5ª infração, o atleta seja punido com o Cartão Vermelho, neste caso a equipe deverá cumprir a regra dos 02 (dois) minutos de exclusão.

I - É proibido realizar substituições durante a cobrança do shoot out.

§ 5. Para a disputa por **PENALIDADES MÁXIMAS**, deverá ser feito um sorteio utilizando uma moeda, e o vencedor caberá a escolha. As cobranças serão em número de 03 (três) para cada equipe, executadas alternadamente, permanecendo o empate, as cobranças devem permanecer sendo alternadas por equipe, até que uma obtenha vantagem sobre a outra.

I - Qualquer atleta registrado em súmula poderá participar das penalidades, havendo obrigatoriedade na alternância de jogadores para as cobranças.

II - As equipes não estando em igualdade em número de atletas deverão obedecer a equiparidade igualando o número de atletas.

III - Quando da decisão por penalidades, todos os membros da comissão técnica e os atletas não envolvidos na cobrança devem se postar atrás da linha central.

Art. 7. Das Substituições

§ 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. Os atletas que voltam após contusão, deverão receber autorização do árbitro para voltar ao campo.

§ 6. Qualquer um dos atletas poderá trocar de posição com o goleiro, desde que autorizado pela arbitragem e com a bola fora de jogo. Quando a troca for com jogador postado no banco de reservas, poderá ser realizada com a bola em jogo ou fora de jogo. O atleta que substituir o goleiro, deverá estar uniformizado com uma camisa diferente dos atletas de linha e com numeração diferente dos demais atletas inscritos em súmula, a nova numeração será registrada pela arbitragem.

§ 7. Quando do atendimento a qualquer atleta lesionado, este obrigatoriamente deverá deixar o campo de jogo **por qualquer lugar do mesmo**, desde que autorizado por um dos árbitros, podendo ser substituído imediatamente, e o atleta em questão estará apto a retornar somente com autorização do árbitro, exceto o goleiro que poderá continuar no jogo, sem a obrigatoriedade de ser substituído.

I - Tanto o atleta substituto, quanto o atleta que retornar após o atendimento médico, deverão adentrar o campo pela zona de substituição.

II - Atletas com ferimentos que estejam sangrando, não poderão permanecer no campo de jogo devendo **OBRIGATORIAMENTE** deixar o campo para serem medicados, podendo ser substituído imediatamente e poderão retornar assim que o árbitro constatar que houve o atendimento e o estancamento do sangramento.

§ 8. O atleta expulso pelo árbitro, durante ou no intervalo da partida, não poderá permanecer no campo de jogo.

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

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

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

§ 12. Será permitida a substituição de no máximo **03 (três) atletas** até a metade da fase classificatória.

Parágrafo Único - A **Zona de Substituição** fica localizada em frente à mesa da arbitragem, junto à linha lateral, no meio do campo e é demarcada por duas linhas paralelas.

Art. 8. Duração da partida

§ 1. O tempo de duração da partida será de 40 (quarenta) minutos, divididos em 2 (dois) períodos de 20 (vinte) minutos cada, com o tempo máximo de 05 (cinco) minutos para descanso.

§ 2. Um pedido de tempo técnico por período pode ser solicitado pelas equipes, o capitão deve pedir a um dos árbitros e o técnico somente a mesa de arbitragem.

I - A duração do tempo técnico é de 01 minuto sendo concedido na próxima paralisação da partida, que será acrescido ao término do período.

II - Quando do pedido de tempo técnico, as equipes devem se reunir **OBRIGATORIAMENTE JUNTO AOS SEUS BANCOS DE RESERVAS**. Nesta paralisação o árbitro deve informar se solicitado, o tempo de jogo.

§ 3. Não é permitido, em nenhuma hipótese, os atletas reservas e membros da Comissão Técnica das equipes adentrar ao campo de jogo;

§ 4. O tempo de jogo, em qualquer dos períodos, deve ser prorrogado para a execução de uma penalidade máxima, falta direta ou cobrança de Shoot Out, encerrando-se o jogo após a bola tocar ou bater nas traves ou travessão e retornar ou sair do campo, ser chutada para fora do campo, tocar no goleiro e entrar, for defendida pelo goleiro ou entrar diretamente no gol.

Art. 9. Critérios de Desempate

- a) Maior número de vitórias;
- b) Maior Saldo de gols;
- c) Maior número de gols marcados;
- d) Menor número de cartões vermelhos recebidos;
- e) Menor número de cartões amarelos recebidos;
- f) Sorteio;

Art. 10. No banco destinado aos reservas, somente poderão permanecer os atletas, um técnico e um auxiliar, devidamente inscritos na competição.

Art. 11. Antes do início da partida será definido o técnico e assistente técnico responsável pela equipe, sendo vedada sua participação como atleta durante todo o jogo.

Art. 12. Durante a partida, apenas o técnico e o auxiliar técnico respondem pela equipe.

Art. 13. Os canais de comunicação são o site e instagram da Semed, o email qualivida@semed.manaus.am.gov.br e o telefone corporativo do Núcleo de Qualidade de Vida (whatsapp) 988445411.

Art. 14. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Geral.

A Coordenação