

# **REGULAMENTO GERAL**

**Art. 01 – A COPA DA AMIZADE DE FUTEBOL SOCIETY será realizada de acordo com as regras estabelecidas pela FIFA para a prática do Futebol Society, com as alterações determinadas pelo que dispuser o presente regulamento.**

**Art. 02 - Os jogos terão início em dia e hora fixados pela Comissão Organizadora (CO). Será admitida, no primeiro jogo do dia, uma tolerância máxima de 15 (quinze) minutos. Passado esse tempo, a equipe perderá por WO.**

**Parágrafo único. Competirá ao juiz a aplicação de WO.**

**Art. 03 - Não há impedimentos.**

**Art. 04 - A barreira é feita com a distância de 5 metros.**

**Art. 05 - As partidas terão a duração de 50 minutos em dois períodos de 25 minutos, com intervalo de 05 minutos entre os dois períodos.**

**Parágrafo 1º: O tempo será controlado pelo árbitro. Ao final do tempo regulamentar, o árbitro poderá, a seu critério, determinar um tempo extra. Nesse caso, deverá informar aos capitães qual será o tempo extra.**

**Parágrafo 2º - Cada equipe terá direito há um tempo técnico, de um minuto, no transcorrer da partida.**

**Art. 06 - Os times são de 8 jogadores, um dos quais é o goleiro e caberá a um deles a função de capitão, como representante de sua equipe perante o árbitro e o mesário.**

**Parágrafo 1º - Poderão ser incluídos no banco de reservas, além do técnico e jogadores, devidamente inscritos, um auxiliar técnico.**

**Art. 07 - Todos os atletas devem comparecer devidamente uniformizados para participar da partida, podendo o mesmo chegar até o início do segundo tempo.**

**Art. 08 - É ilimitado o número de substituições durante a partida e poderão ocorrer com a bola em jogo. Nesse caso, o substituto deverá entrar pela área técnica delimitada do campo, somente após a saída do substituído. Em caso de contusão o atleta poderá sair em qualquer faixa do campo.**

**Parágrafo único. Não será permitida a substituição do goleiro na cobrança de penalidade máxima, salvo por contusão grave, comprovada pelo árbitro.**

**Art. 09 - O participante que for expulso ou que receber TRÊS cartões amarelos em partidas diferentes, consecutivos ou não, estará automaticamente suspenso do jogo seguinte.**

**Parágrafo 1º - O controle de cartões amarelos e vermelhos de atletas e dirigentes suspensos é de responsabilidade de cada equipe.**

**Parágrafo 2º - O atleta que receber o cartão amarelo ficará fora da partida por dois minutos.**

**Parágrafo 3º - Os cartões serão zerados para as semifinais, sendo que, se o atleta receber o 3º cartão amarelo ou vermelho nos jogos da primeira fase, cumprirá obrigatoriamente a suspensão automática.**

**Art. 10 -** Do tiro direto após a 9ª falta cometida, que será cobrado de onde acontecer à infração, podendo ser direta para o gol ou dando passe para um companheiro desde que, o mesmo esteja na mesma linha da bola, ficando impedida a formação de barreira e o posicionamento dos jogadores de ambas as equipes em direção a extensão do gol.

**Art. 11 -** Do atleta que cometer 5 (cinco) faltas, que será substituído por outro;

**Art. 12 -** De todas as faltas cometidas que, sem exceção, deverão ser anotadas em súmula, para efeito de contagem das faltas coletivas e individuais, durante todo o tempo de jogo.

**Art. 13 -** Não será permitido o início, continuação ou prosseguimento de partida sem que as equipes estejam em campo com, no mínimo, 5 (cinco) atletas, cada uma.

**Parágrafo 1º -** Para todos os efeitos, a equipe que ficar reduzida será considerada perdedora, devendo o placar ser aquele registrado em súmula. Se no momento da paralisação o placar for favorável à equipe infratora, será considerado o placar de 3 x 0.

**Parágrafo 2º -** Fica para todos os efeitos, o resultado de 3x0 no score nos jogos em que uma equipe não comparecer para a disputa de uma partida.

**Art. 14 -** Caberá aos árbitros, em acordo com a CO, toda e qualquer decisão a respeito das condições das instalações, equipamentos e materiais esportivos utilizados, bem como sobre a realização e conclusão das disputas. Se o jogo for suspenso antes do seu início, por motivo alheio à vontade dos competidores, a Comissão Organizadora definirá a data e horário da partida adiada.

**Parágrafo único -** Se ocorrer suspensão de partida em andamento ou sua interrupção, a Comissão Organizadora definirá a data e horário da continuação da partida sendo observada a situação existente no momento de sua paralisação, ou seja, tempo decorrido do jogo, placar, anotações em súmula, etc.

**Art. 15 -** O Uniforme é o do Futebol de Campo e o goleiro pode jogar de agasalho completo. O calçado é a chuteira apropriada para Futebol Soçaite, não podendo ser utilizadas as chuteiras de travas ou jogar descalço.

#### **Art. 16 - DA FÓRMULA DE DISPUTA**

Na primeira fase as oito equipes jogarão entre si no sistema de pontos corridos, classificando as quatro melhores para a segunda fase (semifinais). Na segunda fase (semifinais), o primeiro colocado enfrentará o 4º colocado, enquanto o segundo colocado enfrentará o 3º colocado.

**Parágrafo único -** Nas fases semifinal e final terminando a partida empatada, será adotado o critério de cobranças de tiros livres da marca do pênalti. Cada equipe cobrará cinco pênaltis. Persistindo o empate será feita cobranças alternadas, dentre os atletas que terminaram a partida.

#### **Art. 17 - DA PONTUAÇÃO**

Serão adotados os seguintes critérios para pontuação das equipes, em função de resultados em jogos:

Vitória: 3 pontos

Empate: 1 ponto

Derrota: 0 ponto

**Art. 18 – Para a classificação à segunda fase, havendo empate em número de pontos ganhos entre os participantes, serão adotados os seguintes critérios para desempate:**

**Quando duas equipes obtiverem o mesmo número de pontos:**

- a) confronto direto
- b) maior número de vitórias
- c) saldo de gols
- d) maior número de gols marcados
- e) classificação disciplinar
- f) sorteio.

**Quando mais de duas equipes obtiverem o mesmo número de pontos, serão adotados os seguintes critérios para desempate:**

- a) maior número de vitórias
- b) saldo de gols
- c) maior número de gols marcados
- d) classificação disciplinar
- e) sorteio

**Parágrafo 1º - Classificação Disciplinar:**

- a) Cartão Amarelo (10 pontos)
- b) Cartão Vermelho (20 pontos)

**Art. 19 - A disciplina é parte primordial em toda e qualquer atividade esportiva, pois dela depende o bom andamento da competição e o seu sucesso garante a integração e confraternização dos atletas e seus convidados. Portanto, a disciplina será observada rigorosamente pela comissão organizadora do campeonato.**

**Art. 20 - Os atletas ou membros da Comissão Técnica que se envolverem em tumultos, ofensas à arbitragem, a outros atletas ou organizadores do evento, dentro ou fora do jogo, uniformizados ou não, serão submetidos a julgamento pela comissão organizadora do campeonato. Em caso de briga ou desavença que exponha a integridade física do adversário em risco, os atletas serão eliminados do torneio.**

**Art. 21 - As irregularidades e atos de indisciplina ocorridos no decorrer do Torneio deverão constar na súmula em forma de relatório, devidamente assinado pelo árbitro e representante da Organização.**

**Art. 22 - Caberá à Comissão Organizadora do Campeonato, por incumbência, apreciar e julgar todos os atos de indisciplina durante todo o transcorrer da competição.**

**Art. 23 - Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Coordenação Geral.**