

XVIII JOGOS AFFEMG
Associação dos Funcionários Fiscais de Minas Gerais 2018
REGULAMENTO FUTEBOL SOCIETY

1 - DO LOCAL

1.1 - Os jogos acontecerão em campos de futebol society de grama sintética ou natural, aprovados pelos árbitros e coordenador da modalidade como seguro antes dos jogos.

2 - DO MATERIAL ESPORTIVO

2.1 - As equipes deverão se apresentar obrigatoriamente com uniformes completos, camisa dos jogos, shortes e meias semelhantes na cor.

2.2 - Todos os atletas deverão utilizar chuteiras de travas de borracha (tipo society) ou tênis, sendo vedado o uso de chuteiras com travas de alumínio ou qualquer outra que comprometa a integridade física dos envolvidos na partida. A vistoria do tipo de calçado deverá ser feita pelo árbitro. Igual procedimento se dará quando houver a substituição de atletas. Não caberá qualquer tipo de protesto se o árbitro não aceitar o “veto” de uma das equipes e aprovar o tipo de calçado utilizado.

2.3 - Ao goleiro será facultativo o uso de calça, desde que esta não possua bolso, zíper, botões ou qualquer objeto contundente. Caberá ao árbitro conferir o uniforme da sua equipe.

2.4 - O atleta deverá estar bem uniformizado, com a camisa oficial do **XVIII Jogos da AFFEMG** para dentro do calção, meias levantadas e uso obrigatório da caneleira.

3 - DAS REGRAS

3.1 - As partidas serão regidas de acordo com as Regras Oficiais da Federação Mineira de Futebol 7 Society, pelo presente Regulamento e pelo Regulamento Geral, sendo o tempo de jogo de 40 (quarenta) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos cada, com 5 (cinco) minutos de intervalo para a virada de campo.

3.2 - Será aplicada a seguinte pontuação:

I - Vitória – 03 pontos

II - Empate – 01 ponto

III - Derrota – 00 ponto

3.3 - Toda equipe deverá apresentar-se 15 minutos antes do horário fixado na tabela de jogos de cada partida ao Representante da Federação ou Representante da AFFEMG:

I - Uniforme igual e numerado.

II - Relação (Pré-Súmula) de atletas, numeração e as identificações dos atletas, técnico e dirigente com, no mínimo de 06 (seis) atletas, um dos quais obrigatoriamente será o goleiro, para que a equipe não seja desclassificada (WO).

3.4 - Nas Diretorias Regionais, o número de atletas será definido conforme o local dos jogos, sendo influenciado pelas dimensões do campo.

3.5 - As identificações dos atletas e dirigentes deverão permanecer na mesa de controle até o final do jogo, sendo devolvidas ao término da partida.

3.6 - O aquecimento dos atletas não poderá de forma alguma contribuir para o atraso do jogo e as equipes deverão se aquecer com antecedência em área externa ao campo.

3.7 - Quando ocorrer uma vitória por WO, além de 3 (três) pontos ganhos, será aplicado o placar de 1x0 a favor do vencedor.

3.8 - Caso a Equipe B ocasione um WO durante a partida, ficando impossibilitada por qualquer meio de prosseguir a disputa da mesma, aplicar-se-á o WO (com placar de 1x0) a favor da Equipe A, estando a Equipe B a frente do placar no momento do WO ou estando o jogo empatado no momento. Se a Equipe A estiver à frente do placar no momento do WO, permanecendo em campo, em condições de jogo, o resultado será aquele do momento de paralisação.

3.9 - A equipe que perder por WO, pelo não comparecimento ao local do jogo ou chegando ao local do jogo depois dos 15 (quinze) minutos de tolerância, será eliminada automaticamente do Torneio.

4 - DA DISCIPLINA

4.1 - O atleta que for expulso de um jogo estará automaticamente suspenso para a partida seguinte.

4.2 - O atleta que for expulso por agressão ao adversário, juiz, diretor, colega de equipe e/ou torcedor, poderá ser eliminado do Torneio e ainda estará sujeito a severas sanções disciplinares, de acordo com a avaliação e decisão da Comissão Organizadora.

4.3 - A contagem de cartões (vermelho, azul e amarelo) será feita durante todas as fases. Os cartões amarelos e azuis recebidos na fase Metropolitana serão somados (acumulados), porém ao iniciar a fase Estadual os cartões amarelos e azuis recebidos na fase Metropolitana serão “zerados”, iniciando nova contagem de cartões.

4.4 - A quantificação de cartões recebidos independerá de comunicação oficial da direção do Torneio, sendo de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição o seu controle.

4.5 - Ficarão instituídas as seguintes penalidades para infrações disciplinares por parte de atletas, técnicos e pessoa registrada na equipe:

Quantidade	Cartões	Suspensão
03	Amarelos	01 jogo
02	Azuis	01 jogo
01	Vermelho	01 jogo

§1º - O Atleta que receber um cartão azul ficará suspenso do restante da partida, e sua equipe jogará com um jogador a menos na linha durante os próximos 02 minutos, quando outro atleta será autorizado a entrar e ocupar o lugar do atleta suspenso.

§2º - Na reincidência as penalidades serão dobradas.

4.6 - As substituições serão ilimitadas.

4.7 - Somente poderão ficar no banco de reservas os atletas que estiverem inscritos na súmula, devidamente uniformizados, mais um dirigente identificado.

4.8 - Não será permitida a substituição do goleiro quando ocorrer cobrança de penalidade máxima, salvo por contusão grave e comprovada pelo árbitro.

4.9 - Cada equipe poderá ter um técnico e um representante (capitão do time), sendo que este último será responsável pela mesma junto à Comissão Organizadora. Competirá ao técnico zelar pela disciplina de sua equipe, dando um bom exemplo de conduta, respeito às regras, aos árbitros e à Comissão Organizadora.

4.10 - A equipe que utilizar atleta em situação irregular em qualquer partida estará sujeita às seguintes punições:

I - Perda automática dos 3 (três) pontos da partida, em favor da equipe adversária, caso a equipe infratora tenha vencido ou empatado a partida com atleta em situação irregular, sendo aplicado o placar de 1x0 a favor da equipe ganhadora dos pontos da partida.

II - Eliminação da equipe do Torneio.

4.11 - Será considerado atleta em situação irregular:

I - Atleta que atuar quando sujeito ao cumprimento de suspensão automática por força de cartões amarelos e/ou azul e/ou vermelho.

II - Atleta que atuar quando sujeito ao cumprimento de suspensão aplicada pela Comissão Organizadora.

III - Atleta que atuar após ter sido eliminado da competição.

IV - Atleta não inscrito.

5 - DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE

5.1 - Em caso de empate por pontos na classificação final da 1ª fase, entre duas ou mais equipes, serão adotados os seguintes critérios classificatórios a próxima fase:

I - Maior número de vitórias.

II - Maior saldo de gols.

III - Maior número de gols pró.

IV - Confronto direto (apenas em caso de empate entre duas equipes).

V - Sorteio que será realizado logo após o empate, na presença dos representantes das equipes envolvidas.

6 - DA FORMA DE DISPUTA DA FASE METROPOLITANA E REGIONAL

6.1 - Forma de disputa de acordo com o número de equipes inscritas:

I - Até 5 equipes: Rodízio simples na Chave sendo declarada campeã a equipe com maior número de pontos, respeitando os critérios de desempate caso necessário.

II - Com 6 equipes: Duas Chaves com 3 Equipes cada, rodízio simples dentro da Chave, saindo o melhor colocado em cada Chave para disputa final.

III - Com 7 equipes: Duas Chaves com 4 e 3 Equipes cada, rodízio simples dentro da Chave, saindo o melhor colocado em cada Chave para disputa final.

IV - Com 8 equipes: Duas Chaves com 4 Equipes cada, rodízio simples dentro da Chave, saindo os dois melhores colocados em cada Chave para disputa das semifinais.

6.2 - As Chaves e a ordem dos jogos serão definidas por sorteio.

6.3 - Caso mais de 8 equipes realizarem as inscrições, o formato de disputa será divulgado posteriormente, de acordo com datas disponíveis para os jogos.

6.4 - Nas Diretorias Regionais, onde haja mais de uma equipe inscrita, fica a critério do coordenador regional, a forma de disputa para definição da equipe que irá disputar a fase Estadual dos Jogos.

6.5 – **Excepcionalmente na categoria feminina, caso tenhamos formado apenas uma equipe com o mínimo de 6 atletas inscritas dentro do prazo, a AFFEMG convidará outra equipe de Belo Horizonte para a realização de um jogo amistoso. O objetivo da AFFEMG é o incentivo a modalidade Futebol Society feminino para as próximas edições dos jogos.**

7 - DA FORMA DE DISPUTA DA FASE ESTADUAL

7.1 - Será classificado 01 (uma) equipe de cada regional, mais uma equipe de Belo Horizonte, podendo excepcionalmente ser classificada mais 01 (uma) equipe de Belo Horizonte para obter número par de participantes. A fase Estadual será disputada no formato de eliminatória simples.

8 - DOS DETALHES DAS REGRAS DE FUTEBOL SOCIETY:

I - TIRO DE META: Deverá ser cobrado pelo goleiro com as mãos, ou por qualquer jogador da equipe favorecida pelo mesmo com o uso dos pés.

II - DEFESA DO GOLEIRO: Após fazer uma defesa firme, terá 5 (cinco) segundos para repassar a bola com as mãos para qualquer atleta de sua equipe, desde que este atleta não receba a mesma direto do seu goleiro dentro da área adversária. Caso o goleiro faça uma defesa parcial, poderá repassar a bola com os pés para qualquer atleta de sua equipe, desde que este atleta não receba a mesma direto do seu goleiro dentro da área adversária. O goleiro não poderá fazer nenhum lançamento de dentro de sua própria área de meta diretamente para a área de meta adversária, tanto com os pés ou com as mãos.

III - DEVOLUÇÃO PARA O GOLEIRO: Poderá devolver para o goleiro quantas vezes forem necessárias, mas o mesmo não poderá recebê-la com as mãos, a não ser que seja uma devolução involuntária ou de cabeça ou peito.

IV - LATERAL E ESCANTEIO: Deverão ser cobrados com as mãos e poderá ser cobrado para o goleiro, desde que o mesmo não o receba com as mãos e terá 5 (cinco) segundos para a cobrança do mesmo.

V - TIRO LIVRE: Qualquer falta no Futebol Sete/Society será tiro livre direto, que poderá ser optado pela cobrança em 2 (dois) lances.

VI - QUANTO ÀS FALTAS: Cada equipe poderá cometer por tempo 07 (sete) faltas coletivas com direito a barreira. Da 8ª falta em diante, deve ser por tiro livre com todos os jogadores atrás da linha da bola, caso a falta seja no setor de ataque de quem a sofreu; caso a falta seja no setor de defesa de quem a sofreu, deverá ser guardada a distância fixada pela arbitragem.

VII - APLICAÇÃO DO CARRINHO: Será caracterizado quando o atleta utilizar os pés, deslizando sobre o solo, com participação de outro atleta da equipe adversária, e será considerado infração técnica e deverá ser punido com cartão disciplinar.

VIII - MÃO NA BOLA: Se o árbitro paralisar a partida para marcar uma infração de MÃO NA BOLA intencionalmente, o atleta deverá ser punido com um cartão disciplinar. Nesse caso, a equipe poderá realizar a substituição do atleta que recebeu o cartão disciplinar.

IX - SUBSTITUIÇÃO DE ATLETAS: Não haverá necessidade de parar o jogo para fazer a substituição, com exceção da substituição do goleiro que deverá ser feita na linha demarcatória de substituição, porém com autorização do juiz.

9 – DISPOSIÇÕES GERAIS

9.1 - A inscrição do atleta na prova implica a aceitação deste regulamento e seu total entendimento, devendo qualquer dúvida ser esclarecida junto à organização por meio do endereço eletrônico eventos@affemg.com.br ou do telefone (31) 3289-5709.

9.2 - A organização é soberana e decidirá sobre os casos omissos deste regulamento e possíveis recursos impetrados e, inclusive, poderá promover alterações que se fizerem necessárias para a manutenção dos Jogos.