



XII.5 - MODALIDADE: FUTEBOL SOCIETY

Artigo 34º – As disputas do Futebol Society serão regidas pelas regras em vigor da Confederação Brasileira de Soccer Society e pelo disposto neste regulamento:

1) Em função do tamanho dos campos e dos costumes locais é a organização do evento que estabelecerá o tipo de gramado (natural ou artificial,) bem como o número de atletas participantes tendo como opção:

- a. Goleiro, sete jogadores de linha e sete reservas;
- b. Goleiro, seis jogadores de linha e oito reservas.

2) Para início ou continuação de uma partida, a equipe deverá ter no mínimo 5 atletas em campo. Se a equipe ficar com 4 atletas no decorrer do jogo e estiver ganhando ou empatando, o placar será revertido em 1x0 para o adversário. Se a mesma estiver perdendo, o placar permanece o mesmo.

3) O número de substituições é ilimitado sendo que o jogador substituído poderá voltar quantas vezes achar necessário. A troca de atletas será feita sempre ao lado do mesário na área técnica.

4) Qualquer atleta poderá trocar de posição com o goleiro desde que o árbitro seja informado e autorize a troca, sempre com a bola fora de jogo.

5) O atleta poderá ser punido com:

- **Cartão Amarelo:** O atleta deverá ser substituído, ficando fora de jogo por 1(um) minuto. Porém, se na próxima partida levar outro cartão amarelo, ficará fora da partida subsequente da sua equipe;
- **Cartão Vermelho:** Sai do jogo sem ser substituído, ficando uma partida subsequente da sua equipe sem jogar.

6) O árbitro da partida é considerado “Corpo Neutro” logo, se a bola bater no mesmo, estando ele dentro do campo, a partida terá sequência normal como se nada tivesse ocorrido.

7) Critérios de desempate:

- 7.1) Confronto direto no turno ou chave;
- 7.2) Maior número de vitórias no turno ou chave;
- 7.3) Menor número de gols sofridos, nos jogos entre as equipes, no turno ou chave;
- 7.4) Maior número de gols feitos, nos jogos entre as equipes, no turno ou chave;



7.5) Sorteio.

7.6) Em caso de empate, na semifinal ou final, haverá disputa de penalidade: 3x3 alternados e, posteriormente, 1x1 até que se obtenha o vencedor.

8) A contagem dos cartões não será cumulativa nas fases e implicará em suspensão automática, de acordo com o critério abaixo:

8.1) **Três cartões amarelo** – 1 jogo

8.2) **Um cartão vermelho** – 1 jogo, podendo ser ampliado de acordo com o julgamento da Comissão Disciplinar pelo enquadramento no Código Desportivo do SESC/RS.

9) O tempo de duração de uma partida será definido pela Comissão Organizadora dos jogos bem como, a definição da solicitação de tempo de acordo com a quantidade de equipes e o número de campos disponíveis.

10) A duração de qualquer dos tempos deverá ser prorrogada para permitir a execução de uma penalidade máxima, uma vez esgotado o tempo regulamentar.

11) Para efeito de classificação, aplicar-se-á o seguinte:

a) 03 (três) pontos por vitória;

b) 01 (um) ponto por empate.

Artigo 35º – Ação Do Goleiro (Tiro Livre Indireto)

1) Após a cobrança de um tiro de meta, executado pelo goleiro exclusivamente com o uso das mãos ou por um jogador com o uso dos pés, o goleiro só poderá receber a bola em devolução, com as mãos, desde que não sejam devolvidos com os pés.

2) O goleiro não deve utilizar artifícios que visivelmente retardem o andamento normal da partida.

3) Para repor a bola em jogo, tanto no tiro de meta como no recuo, o goleiro ou atleta terá no máximo 06 (seis) segundos.

Artigo 36º – Medidas Punitivas

A partir da quinta falta cometida pela mesma equipe a ocorrência de todas as faltas posteriores, num mesmo tempo da partida, determinará a cobrança de **um tiro livre direto**, sem barreiras, a ser cobrado pela equipe adversária a 15 (quinze) metros da meta adversária.

O número de faltas acumulativas volta a zero por ocasião do intervalo da partida.



Caberá ao representante informar ao árbitro e atletas, através da exibição de placa nº 5, a quinta falta de cada tempo cometido pelas equipes.

Quando da execução da cobrança do tiro sem barreira, todos os atletas, exceto o goleiro, devem posicionar-se atrás da linha de meio de campo.

Artigo 37º – Tiro Livre Indireto e Direto

O tiro indireto é aquele que, para resultar em gol, precisa necessariamente a bola ser tocada antes de entrar na meta por qualquer outro jogador que não aquele que executou o chute.

Para execução de um tiro livre direto, com formação de barreira, os jogadores da equipe adversária devem manter uma distância mínima de 5m (cinco metros) da bola. Qualquer atleta em campo poderá desferir os tiros livres, inclusive o goleiro.

Para cobrança do tiro livre indireto não é necessária a autorização do árbitro. Para a cobrança do tiro livre direto, sem barreira, é necessária a autorização do árbitro. Quando da cobrança desta falta, os outros jogadores deverão estar posicionados atrás da linha de meio de campo, no campo de defesa da equipe executante da cobrança. Nas cobranças de lateral, só será válido o tempo se a bola bater em qualquer atleta no campo, exceto o goleiro.