



Valorizando o Profissional Contábil

Rua Dr. Carlos Signorelli, nº 2540, Vila Industrial, CEP.: 14.403-367, (16) 3721-6817
www.sincofran.com.br sincofran@sincofran.com.br

TORNEIO DE FUTEBOL SOCIETY

DISPOSIÇÕES GERAIS

1. Cada equipe será composta de 15 atletas, em virtude das diferenças regionais na composição das equipes, fica estabelecido o seguinte:
O Sindicato organizador do evento, em função do tamanho dos campos e dos costumes locais, é quem irá estabelecer 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, devendo a substituição ocorrer na área demarcada para tal, sem necessidade da bola estar fora de jogo.
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** - continua jogando a partida, porém, se na próxima levar outro cartão amarelo, ficará fora da partida subsequente da sua equipe;
 - **Cartão azul** – sai do jogo podendo ser substituído, mas não poderá jogar na 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. Critério de desempates:
 - a) Confronto direto;
 - b) Saldo positivo de gols;
 - c) Número de gols marcados;
 - d) Número de gols sofridos;
 - e) Equipe melhor disciplinada em número de cartões;
 - f) Sorteio;
8. Critério de Avaliação Disciplinar:
 - a) **Cartão amarelo**: 02 pontos;
 - b) **Cartão azul**: 05 pontos;
 - c) **Cartão vermelho**: 07 pontos;
9. O tempo de duração de uma partida é de 30 minutos corridos, divididos em dois períodos de 15 minutos cada, sem intervalo para descanso. A partir da segunda fase, o tempo de jogo passa a ser de 40 minutos, divididos em 2 tempos de 20.
10. A duração de qualquer dos tempos deverá ser prorrogada para permitir a execução de uma penalidade máxima, uma vez esgotado o tempo regulamentar.



Valorizando o Profissional Contábil

Rua Dr. Carlos Signorelli, nº 2540, Vila Industrial, CEP.: 14.403-367, (16) 3721-6817
www.sincofran.com.br sincofran@sincofran.com.br

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

- a) 03 (três) pontos por vitória;
- b) 01 (um) ponto por empate.

AÇÃO DO GOLEIRO (TIRO LIVRE INDIRETO)

1. Após a cobrança de um tiro de meta executado pelo goleiro exclusivamente como uso das mãos ou por um jogador com o uso dos pés, o goleiro só poderá receber a bola em devolução, sem bater em atleta adversário, exclusivamente, com os pés.
2. O goleiro, após receber a bola em recuo dentro de sua área de meta, de um atleta de sua equipe, ao repor a mesma novamente em jogo com os pés, não mais poderá recebê-la em devolução dos seus companheiros, considera-se como infrator o atleta que fez a devolução vedada de bola ao goleiro.
3. O goleiro não deve utilizar artifícios que visivelmente retardem o andamento normal da partida.
4. Para repor a bola em jogo, tanto no tiro de meta como no recuo o goleiro ou atleta terá no máximo 06 (seis) segundos.

MEDIDAS PUNITIVAS

A partir da quinta falta cometida pela mesma equipe a ocorrência de todas as faltas posteriores (num mesmo tempo da partida) determinarão uma 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.

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 05 (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.

FORMA DE DISPUTA

A forma de disputa será a de chaves para a primeira fase, sendo que após esta fase, todas as subsequentes, serão em sistema de play-offs (mata-mata) até que se conheça o campeão.

Não haverá partida para disputa de 3º e 4º colocados, o campeão e vice-campeão puxarão 3º e 4º colocados.