

FUTEBOL 7 SOCIETY

1. O Futebol 7 Society será realizado de acordo com as regras nacionais adotadas pelas Federações Nacionais de Futebol Society em tudo que não contrariar os Regulamentos e Normas do **XIV JUUFAM 2023**.

2. Cada Curso/Polo poderá inscrever no mínimo 07 (sete) e no máximo 14 (quatorze) estudantes-atletas e até dois membros de comissão técnica.

2.1. A partida só poderá ser iniciada com 07 (sete) jogadores na equipe, podendo ficar reduzido a 04 (quatro) estudantes-atletas durante a partida.

2.2. Qualquer um dos estudantes-atletas poderá trocar de posição com o goleiro, desde que tal alteração seja efetuada com a paralisação da partida, em qualquer momento do jogo.

3. Duração das partidas:

3.1. Até a fase quartas de final as partidas terão duração de 30 (trinta) minutos, divididos em dois períodos de 15 (quinze) minutos, com intervalo de 03 (três) minutos.

3.2. Nas fases semifinal, terceiro lugar e final, as partidas terão duração de 40 (quarenta) minutos, divididos em dois períodos de 20 (vinte) minutos, com intervalo de 05 (cinco) minutos.

3.3. Cada equipe terá direito a 02 (dois) pedidos de tempo técnico por jogo, sendo 01 (um) por período.

4. Os estudantes-atletas deverão apresentar documento de identificação com foto ou carteira de estudante da UFAM (dentro do prazo de validade) antes do início de seu jogo, para conferência.

5. A modalidade será disputada no Sistema de ELIMINATÓRIA SIMPLES. Para a classificação das equipes será observado:

5.1. A equipe que vencer o jogo estará classificada para a próxima fase.

5.2. A equipe que vencer a disputa de terceiro lugar será considerada a terceira colocada da modalidade, enquanto a perdedora será considerada a quarta colocada.

5.3. A equipe que vencer a disputa da final será considerada a campeã da modalidade, enquanto a equipe perdedora será considerada a vice-campeã.

6. Em caso de empate ao final do tempo regulamentar, incluindo os acréscimos, caso haja, serão cobrados tiros livres diretos da marca do pênalti, sendo 03 por equipe, alternadamente e com atletas diferentes que constarem na súmula da partida. Persistindo o empate as cobranças continuarão a serem dadas nas mesmas condições até que uma equipe marque 01 (um) gol a mais do que a outra, a partir do mesmo



número de chutes. O jogador só poderá cobrar penalidade pela segunda vez depois que todos os jogadores que constarem na súmula da partida tiverem cobrado.

7. O uniforme:

7.1. De acordo com o Art. 42 do Regulamento Geral e as regras da modalidade.

7.2. É expressamente proibido o uso de chuteira com travas (de campo).

7.3. O uso de caneleiras, bem como de meiões de cor padronizada, é obrigatório.

7.4. O uniforme dos goleiros será obrigatoriamente diferente dos demais estudantes-atletas da equipe. Quando da utilização do goleiro-linha, a camisa deste deverá ser igual a camisa do goleiro da sua equipe, contendo a mesma numeração registrada em súmula.

7.5. As equipes e/ou estudantes-atletas que descumprirem os Regulamentos, quanto ao uniforme, terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar.

8. Não será permitido o uso de objetos que possam causar danos ao adversário.

9. No banco de reservas só poderão ficar os estudantes-atletas e membros de comissão técnica devidamente inscritos e uniformizados.

10. Os estudantes-atletas e membros de comissão técnica que estiverem no banco de reservas estarão sujeitos às mesmas penalidades dos jogadores em campo.

11. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente o estudante-atleta e/ou membro da comissão técnica que for expulso ou receber 02 (dois) cartões amarelos, consecutivos ou não.

11.1. Para fins do disposto neste item entende-se por jogo subsequente o ocorrente no mesmo evento e ano correspondente.

11.2. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática é feita separadamente e por tipologia de cartão, não havendo a possibilidade de o cartão vermelho apagar o amarelo já recebido no mesmo jogo. Se o mesmo estudante-atleta, em determinado momento, acumular 02 (dois) cartões amarelos e mais 01 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 02 (duas) partidas.

11.3. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa, não sendo zerada em nenhuma fase.

11.4. O controle dos cartões recebidos e seu consequente cumprimento independem de comunicação por parte da Coordenação do Futebol 7 Society, sendo de responsabilidade exclusiva dos participantes.

12. A inclusão de estudante-atleta ou integrante de comissão técnica suspenso implicará na ELIMINAÇÃO do Curso/Polo infrator na respectiva modalidade.



13. Regras Complementares:

- a) Será válido o gol diretamente do início, reinício de jogo ou após a marcação de um gol;
- b) Cartão amarelo: O estudante-atleta advertido poderá continuar em campo;
- c) As equipes que cometerem 05 (cinco) infrações técnicas por período serão punidas com um Shoot Out a cada infração a partir da sexta infração técnica, sendo estas zeradas ao final do primeiro período e reiniciadas no segundo;
- d) Procedimentos para cobrança do Shoot Out durante o jogo:
 - O cobrador sairá com a bola da linha de Shoot Out do campo da equipe infratora;
 - Todos os demais jogadores deverão estar atrás da linha de Shoot Out do campo contrário à cobrança, com exceção do goleiro da equipe infratora, o qual deverá estar com parte de um de seus pés em cima da linha de gol.
- e) O arremesso (com as mãos) de meta só pode ser executado pelo goleiro;
- f) O tiro (com os pés) de meta só pode ser executado por jogador de linha, com a bola parada, sendo válido o gol direto.
- g) O jogador deverá usar ambas as mãos para executar o arremesso lateral e o arremesso de canto. A bola estará em jogo tão logo ultrapasse as linhas demarcatórias.

14. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação do Futebol 7 Society, não podendo essas resoluções contrariarem as regras oficiais ou as determinações do Regulamento Geral do **XIV JUUFAM 2023**.

