

ESTAMOS DE  
VOLTA EM **2022**

# JOGOS DO **SESI**

*Celebrando a força e o talento da indústria*

**Regulamento Técnico**  
**Jogos do SESI**

**Modalidade:**  
**Futebol Society**

**SESI**



## REGULAMENTO TÉCNICO: JOGOS DO SESI - FASE MUNICIPAL

### FUTEBOL SOCIETY MASTER E ADULTO

**1** - DURANTE OS JOGOS SERÃO OBEDECIDAS ÀS REGRAS OFICIAIS E DEMAIS DETERMINAÇÕES VIGENTES ADOTADAS PELA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL SETE SOCIETY, RESSALVANDO OS DISPOSTOS NOS DEMAIS ARTIGOS DESTE REGULAMENTO.

**PARÁGRAFO ÚNICO** - SERÁ OBRIGATÓRIA A UTILIZAÇÃO DE CANELEIRAS, CONFORME REGRA.

**2** - PODERÃO PARTICIPAR DA COMPETIÇÃO ATÉ NO MÁXIMO 14 ATLETAS E 02 MEMBROS DA COMISSÃO TÉCNICA, DEVIDAMENTE INSCRITOS NA FICHA DE INSCRIÇÃO.

**PARÁGRAFO ÚNICO** - A IDADE PARA A CATEGORIA MASTER É DE NO MÍNIMO 35 ANOS COMPLETOS ATÉ O DIA 31/12 DO ANO DA COMPETIÇÃO.

**3** - AS PARTIDAS TERÃO DURAÇÃO DE 25 X 25 MINUTOS COM 10 MINUTOS DE INTERVALO, OU CONFORME DEFINIDO EM CONGRESSO TÉCNICO.

**PARÁGRAFO ÚNICO** - É OBRIGATÓRIA A PRESENÇA DE 7 TRABALHADORES-ATLETAS PARA QUE O JOGO SEJA INICIADO, PODENDO A EQUIPE FICAR REDUZIDA A ATÉ 4 ATLETAS DURANTE O JOGO.

**4** - AS SUBSTITUIÇÕES, DURANTE AS PARTIDAS, SÃO ILIMITADAS E VOLANTES, NÃO HAVENDO NECESSIDADE DE PARALISAÇÃO DO JOGO, SENDO RESTRITAS AOS ATLETAS REGISTRADOS EM SÚMULA.

**PARÁGRAFO ÚNICO** - NO BANCO DE RESERVAS, PODEM FICAR TODOS OS TRABALHADORES-ATLETAS INSCRITOS, DEVIDAMENTE UNIFORMIZADOS E EM CONDIÇÕES DE JOGO.

**5** - SOMENTE É PERMITIDO O USO DE TÊNIS DE SOLADO APROPRIADO PARA A MODALIDADE.

**6** - DE ACORDO COM O SISTEMA DE DISPUTA DEFINIDO NA FASE, PARA CLASSIFICAÇÃO, SERÃO UTILIZADOS CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO E DESEMPATE ESPECÍFICO PARA A MODALIDADE, A SABER:

#### A) CRITÉRIO DE PONTUAÇÃO:

VITÓRIA	3 PONTOS
EMPATE	1 PONTO
DERROTA	0 PONTO

#### B) CRITÉRIO DE DESEMPATE ENTRE DUAS EQUIPES:

1. CONFRONTO DIRETO NA FASE;
2. SALDO DE GOLS NA FASE;
3. MAIOR NÚMERO DE GOLS MARCADOS NA FASE;
4. MENOR NÚMERO DE CARTÕES VERMELHOS (INCLUINDO COMISSÃO TÉCNICA) SOFRIDOS NA FASE;
5. MENOR NÚMERO DE CARTÕES AMARELOS (INCLUINDO COMISSÃO TÉCNICA) SOFRIDOS NA FASE;
6. SORTEIO.

C) CRITÉRIO DE DESEMPATE ENTRE TRÊS OU MAIS EQUIPES:

1. MAIOR NÚMERO DE VITÓRIAS ENTRE AS EQUIPES EMPATADAS NA FASE;
2. SALDO DE GOLS NOS JOGOS ENTRE AS EQUIPES EMPATADAS NA FASE;
3. MAIOR NÚMERO DE GOLS MARCADOS ENTRE AS EQUIPES EMPATADAS NA FASE;
5. SALDO DE GOLS EM TODOS OS JOGOS REALIZADOS NA FASE;
6. MAIOR NÚMERO DE GOLS MARCADOS EM TODOS OS JOGOS REALIZADOS NA FASE;
7. MENOR NÚMERO DE CARTÕES VERMELHOS (INCLUINDO COMISSÃO TÉCNICA) SOFRIDOS NA FASE;
8. MENOR NÚMERO DE CARTÕES AMARELOS (INCLUINDO COMISSÃO TÉCNICA) SOFRIDOS NA FASE;
9. SORTEIO.

D) EM CASO DE EMPATE NAS PARTIDAS ONDE O SISTEMA DE DISPUTA É DE ELIMINATÓRIA SIMPLES, OU DA NECESSIDADE DE QUE SEJA DEFINIDO UM VENCEDOR PARA EFEITO DE DIRECIONAMENTO EM CHAVE, SERÁ ADOTADO, PARA CRITÉRIO DE DESEMPATE:

1. COBRANÇA DE 3 (TRÊS) TIROS PENAI, COBRADAS POR JOGADORES DIFERENTES. PERSISTINDO O EMPATE;
2. COBRANÇA ALTERNADA DE TIRO PENAL ATÉ QUE HAJA UM VENCEDOR.

7 - FICAM ESTABELECIDOS OS SEGUINTE CARTÕES DISCIPLINARES E SUAS PENALIDADES:

A) **CARTÃO AMARELO** – O ATLETA ADVERTIDO É SUBSTITUÍDO IMEDIATAMENTE, E DEVE DEIXAR O CAMPO DE JOGO PELA ZONA DE SUBSTITUIÇÃO, PERMANECER NO BANCO DE RESERVAS, PODENDO RETORNAR SOMENTE APÓS 02 MINUTOS CRONOMETRADOS DE BOLA EM JOGO.

B) **CARTÃO VERMELHO** - O ATLETA É EXPULSO E DEVERÁ DEIXAR O CAMPO DE JOGO PELA LINHA LATERAL OU DE FUNDO DE QUALQUER PARTE DO CAMPO, E NÃO PODERÁ PERMANECER NO BANCO DE RESERVAS, E NEM DENTRO DAS LIMITAÇÕES DO CAMPO. SUA EQUIPE FICARÁ COM 01 ATLETA A MENOS, E SOMENTE PODERÁ SE RECOMPOR COM OUTRO ATLETA, APÓS 02 MINUTOS CRONOMETRADOS DE BOLA EM JOGO, COM A MESMA FORA DE JOGO E POSSE DE SUA EQUIPE, E APÓS RECEBER AUTORIZAÇÃO DO ÁRBITRO.

8 - VIGORAM DENTRO DA COMPETIÇÃO AS SUSPENSÕES DECORRENTES DE ACÚMULOS DE CARTÕES, OBEDECENDO A SEGUINTE QUALIFICAÇÃO:

1. 03 CARTÕES DE COR AMARELA - 1 PARTIDA
2. 01 CARTÃO DE COR VERMELHA - 1 PARTIDA

**PARÁGRAFO ÚNICO** - AOS COMPONENTES DO BANCO DE RESERVAS, DEVEM SER APLICADOS OS SEGUINTE CARTÕES DISCIPLINARES: AMARELO PARA ADVERTÊNCIA E VERMELHO PARA EXPULSÃO. OS MEMBROS DA COMISSÃO TÉCNICA, QUANDO EXPULSOS, DEVERÃO DEIXAR O CAMPO DE JOGO IMEDIATAMENTE.