

REGULAMENTO ESPECÍFICO DA MODALIDADE FUTEBOL SETE MÁSTER

Art. 1º - A modalidade Futebol será disputada de acordo com o presente regulamento e as regras de Futebol Society da Confederação Brasileira de Futebol;

Art. 2º - Cada empresa poderá inscrever até 15 (quinze) trabalhadores - atletas, com idade igual ou superior a 35 (trinta e cinco) anos.

Art. 3º - Haverá tolerância de 15 (quinze) minutos apenas para o primeiro jogo da rodada.

Art. 4º - O uniforme para as disputas serão: camisa numerada, calção e meião. Será obrigatório o uso de caneleiras e chuteiras tipo society ou tênis. Não será permitido o uso de chuteiras com travas.

§ 1º - O trabalhador - atleta que não cumprir a exigências acima, será advertido e deverá providenciar imediatamente o equipamento.

§ 2º - Caso o trabalhador - atleta persista na infração ou a cometa de forma furtiva, ou ainda, utilize outro tipo de material (papelão, jornal, PVC, etc.) será eliminado da partida, cumprindo suspensão conforme art. 9º.

Art. 5º - Não será permitida a presença de membros da comissão técnica de sandálias ou traje inadequado no banco de reservas.

Art. 6º - Só será permitida a presença no banco de reservas os jogadores, o técnico, auxiliar ou massagista devidamente inscrito.

Art. 7º - Será livre o número de substituições.

Art. 8º - A duração da partida será de 02 (dois) tempos de 25 (vinte e cinco) minutos, com intervalo de 10 (dez) minutos.

Art. 9º - No jogo participarão 06 (seis) jogadores na linha e 01(um) goleiro.

Art. 10 - O trabalhador - atleta ou dirigente que receber 2 (dois) cartões amarelos ou 2 (dois) azuis ou 1 (um) cartão vermelho, estará automaticamente suspenso da próxima partida (são cumulativos em todas as fases).

Caso o trabalhador - atleta ou dirigente receba a suspensão em sua última participação na competição, esta será cumprida na primeira partida da competição subsequente (Jogos Nacionais, Estaduais ou Regionais).

§ 1º - O cartão vermelho não anula os cartões amarelos ou azuis.

§ 2º - O jogador expulso estará automaticamente suspenso da próxima partida, sendo ainda julgado pela Junta Disciplinar da modalidade, que analisará o relatório do árbitro e da comissão, podendo ficar suspenso por mais jogos e até ser eliminado da modalidade.

Art. 11 - Para a contagem dos pontos, no caso de sistema de disputa em grupos:

Vitória: 03 (três) pontos Empate: 01 (um) ponto Derrota: 0 (zero)

Art.12 - Os critérios de desempate de pontos na classificação serão:

- Maior número de vitórias;
- Maior saldo de gols;
- Maior número de gols pró;
- Confronto direto (entre duas equipes);
- Menor número de cartões vermelhos;
- Sorteio.

Art. 13 - Em caso de empate nas fases finais, haverá prorrogação de 10 (dez) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 05 (cinco) minutos, sem intervalo para descanso. Caso persista o empate, haverá cobrança de penalidades em número de 03 (três); persistindo o empate, deverão ser efetuadas cobranças alternadas, até que seja proclamado um vencedor.

Art. 14 - A Coordenação do 26º JOPESE disponibilizará bolas de jogo, cabendo as equipes as bolas utilizadas para o seu aquecimento.

FICHA DE INSCRIÇÃO - FUTEBOL SETE MASTER

EMPRESA (Razão Social)		CNPJ	
ENDEREÇO		TEL.	
CHEFE DO DPTO. PESSOAL		TEL.	
REPRESENTANTE		TEL.	
		E mail	

RELAÇÃO DE ATLETAS			
Nº	NOME	CART / Sesi	CTPS
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

TÉCNICO	
AUXILIAR TÉCNICO	
MÉDICO/MASSAGISTA	

DATA: / /

CHEFE DO DPTO. PESSOAL/EMPRESA

REPRESENTANTE DA EMPRESA

COORDENAÇÃO EXECUTIVA
26º JOPESE