



FUTEBOL SOCIETY

Capítulo I

DISPOSIÇÕES GERAIS:

Art. 1º O Campeonato de FUTEBOL SOCIETY é uma das modalidades esportivas dos Jogos Brasileiros de Segurança Pública.

Art. 2º O Campeonato de FUTEBOL SOCIETY é regido pelas regras oficiais da FIFA, pelas deliberações da Confederação Brasileira de Futebol e pelo presente Regulamento.

Capítulo II

DA DIREÇÃO E ESTRUTURA DA COMPETIÇÃO:

Art. 3º O presente regulamento objetiva disciplinar o campeonato de FUTEBOL SOCIETY, promovido Comitê dos Jogos Brasileiros de Segurança Pública, e organizado pela Coordenação de Esportes, a quem compete:

- a. Elaborar o regulamento da competição,
- b. Elaborar as tabelas da competição;
- c. Tomar as providências, de ordem técnica, necessárias à organização do evento;
- d. Homologar o resultado dos jogos as vistas das súmulas e dos relatórios das partidas, no prazo máximo de 72 (setenta e duas) horas úteis após seu término;
- e. Determinar data e hora para a realização dos jogos que por motivos de intempéries ou falta de energia elétrica sejam adiados;
- g. Elaborar retrospecto, com base nos resultados das partidas, classificando as equipes na competição para fins de consulta;

Capítulo III

DOS PARTICIPANTES E DAS CATEGORIAS:

Art. 4º Poderão participar do campeonato dos Jogos Brasileiros de Segurança Pública, atletas da Segurança Pública Nacional, inscritos até o prazo estabelecido pelo Comitê Organização dos Jogos Brasileiros de Segurança Pública;

Art. 5º. O campeonato de FUTEBOL SOCIETY será composto das seguintes categorias: ABSOLUTO, MASTER e VETERANO;

§ 1º - Categoria Absoluto - Todas as idades

§ 2º - Categoria Master - Completar o mínimo de 40 anos no ano dos jogos.

§ 3º - Categoria Veterano – Completar o mínimo de 50 anos no ano do jogo.



REGULAMENTO TÉCNICO



Capítulo IV DAS INSCRIÇÕES:

Art. 6º As inscrições deverão ser feitas conforme orientação previa do Comitê Organizador dos Jogos Brasileiros de Segurança Pública e considerada efetivada após recebimento da confirmação emitida pela Organizadora.

Capitulo V DO UNIFORME:

Art. 7º A equipe inscrita na competição deverá possuir obrigatoriamente no mínimo 2 (dois) jogos de uniformes de cores diferentes. O uniforme da equipe consiste em: camisa com mangas; calção (não sendo permitido o uso de shorts, bermudas, calções de banho, calções com fivelas ou argolas e similares); meiões (não sendo permitido o uso de meias comuns ou soquetes).

§ 1º. A cor e o feitio das camisas, calções e meiões devem ser iguais.

§ 2º. A numeração das camisas deverão estar às costas de 01 a 99.

Art. 8º As equipes inscritas deverão comparecer devidamente uniformizadas (camisa, calção e meião iguais), exceto para o goleiro, que terá o uniforme diferente, podendo atuar com calça comprida de goleiro, bermuda de goleiro ou calção, camisa diferente da equipe, com as mangas compridas ou curtas.

Parágrafo único - Caso o árbitro julgue necessário, a troca de uniforme de uma das equipes por ser semelhante, haverá um sorteio para definir a troca, pois não haverá mando de campo entre as equipes.

Art. 9º Somente poderá ser usada chuteira Society de trava baixa.

Parágrafo Único - Se depois de iniciada a partida for constatado pelo árbitro, o uso de calçado impróprio (do tipo chuteiras com travas), por qualquer atleta, este deverá ser ADVERTIDO (cartão amarelo), computando uma falta, e não mais poderá atuar mais na partida até que seja sanada a irregularidade.

Art. 10º É obrigatório o uso de caneleira por parte dos atletas, sendo proibido o uso de papelão, canos e outros.

Parágrafo Único - No caso do atleta atuar em campo sem caneleira, após a constatação do arbitro, o jogo será interrompido para que este atleta seja ADVERTIDO (cartão amarelo) e saia de campo, computando-se como uma falta. O atleta poderá retornar à partida depois de sanada a irregularidade, no entanto, caso o atleta já tenha sido advertido com (cartão amarelo) anteriormente por qualquer outro motivo, este deverá ser expulso da partida.



REGULAMENTO TÉCNICO



Art. 11º É proibido o uso de objetos que possam causar lesões ou proporcionar alguma vantagem ao jogador, cabendo ao árbitro regularizar a situação, e punir conforme o Parágrafo Único do Art. 10º.

Art. 12º Os jogadores podem usar lentes de contato, sendo, neste caso, os únicos responsáveis por quaisquer problemas que venham a ocorrer.

Capítulo VI

DOS ATLETAS E DO BANCO DE RESERVAS:

Art. 13º O técnico e o capitão das equipes são os responsáveis pela disciplina e conduta de todos os integrantes, incluindo a vitória dos calçados antes do início da partida.

Art. 14º O representante da equipe, antes do jogo, deverá verificar o uniforme de seus jogadores, a composição do banco de reservas e informar aos integrantes da equipe o que se segue:

- a. As regras oficiais deste regulamento e seus anexos;
- b. Aceitar as decisões dos árbitros com espírito esportivo, sem questioná-las. Em caso de dúvida, somente o Capitão da equipe, devidamente identificado, poderá solicitar informações ao árbitro.
- c. Manter uma conduta respeitosa e de cavalheirismo, dentro de um espírito esportivo, com o árbitro, mesário, adversários, colegas das equipes, torcedores e integrantes da Coordenação dos Jogos;
- d. O atleta que estiver na situação de suplente, e ficar interferindo no andamento no jogo, poderá ser punido com cartão amarelo se desrespeitar tal situação.
- e. O atleta ao adentrar em campo, deverá procurar o mesário para informar o número da sua camisa, quando a partida já tiver sido iniciada.

Art. 15º O capitão da equipe, antes do jogo, assina a súmula e representa a sua equipe no sorteio.

Parágrafo único: Os atletas, com exceção do capitão estão dispensados de assinar a súmula, devendo apenas informar ao mesário o número da camisa que está usando. O preenchimento na súmula por parte do mesário com o número da camisa do atleta e a ciência do Capitão da equipe, significa que o atleta participou da partida, independentemente de ter entrado ou não, em campo.



REGULAMENTO TÉCNICO



Art. 16º Sentam-se no banco de reservas além dos jogadores reservas, devidamente uniformizados, as seguintes pessoas:

- 1 Técnico;
- 1 Técnico auxiliar;
- 1 Fisioterapeuta;
- 1 Médico;
- 1 Dirigente

Parágrafo único: É permitido o uso de abrigo, desde que o atleta esteja devidamente uniformizado.

Art. 17º Na lateral do campo destinado ao banco de reservas, não será permitido durante a realização de jogos, a presença de convidados que não constem na súmula, e/ou que não estejam participando da partida.

Art. 18º Os técnicos das equipes atuantes são os responsáveis pela observância do Artigo anterior e o não cumprimento poderá acarretar em uma falta técnica pelo árbitro.

Art. 19º Caso um atleta, membro da comissão técnica seja expulso e/ou excluído do campo de jogo, este não poderá permanecer atrás do banco de reservas e nem nas laterais do campo, próximo ao alambrado. Caso o expulso/excluído permaneça atrás do banco de reservas e nas laterais do banco, o árbitro irá paralisar a partida por até 3 (três) minutos para que o excluído se retire do local, caso ele não saia, a partida será encerrada, com qualquer tempo de jogo, sendo declarada vencedora a equipe adversária, mantendo-se o resultado do momento da suspensão, desde que lhe seja favorável, computando-lhe, inclusive, os dados para todos os efeitos. Se, entretanto, o resultado naquele momento não lhe for favorável, a mesma será considerada vencedora pelo placar simbólico de 3x0.

Parágrafo único: O mesário será o responsável pela não permanência das demais pessoas alheias ao jogo.

Capítulo VII

DA FORMA DA COMPETIÇÃO E CLASSIFICAÇÃO:

Art. 20º O campeonato de FUTEBOL SOCYTE dos JOBIS 2020, será regido pelo sistema de pontos ganhos, observando-se os seguintes critérios:

- I- VITÓRIA - 3(três) pontos ganhos para a equipe vencedora;
- II- EMPATE - 1(um) ponto ganho para cada equipe no caso de empate;
- III- DERROTA - 0 (zero) ponto para a equipe perdedora.



REGULAMENTO TÉCNICO



Parágrafo Único: No caso de igualdade de pontos ganhos e também para a indicação das equipes de Melhor Índice Técnico (MIT), os critérios de desempate serão, pela ordem, o melhor índice na relação:

- I- Maior número de vitórias;
- II- Saldo de gols;
- III- Confronto direto entre as 2 (duas) equipes empatadas;
- IV- Menor número de jogadores cartões vermelhos;
- V- Menor número de cartões amarelos;
- VI- Ataque mais positivos;
- VII- Defesa menos vazada;
- VIII- Sorteio.

Art. 21º A competição, terá o número máximo de 48 (quarenta e oito) equipes competindo, sendo sub divididos em três categorias distintas (Absoluto, Master e Veterano), em cada uma tendo o número máximo de 16 (dezesesseis) equipes participantes. Em todas as categorias, as equipes jogarão o mínimo de 02 (dois) e o máximo de 06(seis) jogos.

Art. 22º O sistema de disputa será:

- **03 a 05 Equipes:** Sistema de rodízio simples jogando todo contra todos, sendo campeão aquele que atingir o maior número de pontos ganhos.

- **06 Equipes:** Duas chaves de 03 equipes em sistema de rodizio simples dentro das chaves, classificando-se os dois primeiros de cada chave e semifinal em sistema de cruzamento olímpico.

- * Chave 1: A,B,C

- * Chave 2: D,E,F

- * SEMI-FINAL: 1º da Chave 1 x 2º da Chave 2

- 1º da Chave 2 x 2º da Chave 1

- * FINAL: Confronto dos dois vencedores da semifinal

- **07 Equipes:** Uma chave de 03 (três) equipes e outra com 04 (quatro) equipes em sistema de rodizio simples dentro das chaves, classificando-se os dois primeiros de cada chave. Semifinal em sistema de cruzamento olímpico.

- * Chave 1: A,B,C

- * Chave 2: D,E,F,G

- * SEMI-FINAL: 1º da Chave 1 x 2º da Chave 2

- 1º da Chave 2 x 2º da Chave 1

- * FINAL: Confronto dos dois vencedores da semifinal



REGULAMENTO TÉCNICO



• **08 Equipes:** Duas chaves de 04(quatro) equipes em sistema de rodizio simples dentro das chaves, classificando-se os dois primeiros de cada chave. Semifinal em sistema de cruzamento olímpico.

- * Chave 1: A,B,C,D
- * Chave 2: E,F,G,H
- * SEMI-FINAL: 1º da Chave 1 x 2º da Chave 2
1º da Chave 2 x 2º da Chave 1
- * FINAL: Confronto dos dois vencedores da semifinal

• **09 Equipes:** Três chaves de 03(três) equipes em sistema de rodizio simples dentro das chaves, classificando-se o primeiro de cada chave e o melhor índice técnico entre os segundos colocados das chaves.

- * Chave 1: A,B,C
- * Chave 2: D,E,F
- * Chave 3: G,H,I
- * SEMI-FINAL: 1º da Chave 1 x 1º MIT entre as chaves 1,2,3
1º da Chave 2 x 1º da Chave 3
- * FINAL: Confronto dos dois vencedores da semifinal

• **10 Equipes:** Duas chaves de 03(três) equipes e uma chave de 04(quatro) equipes em sistema de rodizio simples dentro das chaves, classificando-se o primeiro de cada chave e o melhor índice técnico entre os segundos colocados das chaves.

- * Chave 1: A,B,C
- * Chave 2: D,E,F
- * Chave 3: G,H,I,J
- * SEMI-FINAL: 1º da Chave 1 x 1º MIT entre as chaves 1,2,3
1º da Chave 2 x 1º da Chave 3
- * FINAL: Confronto dos dois vencedores da semifinal

• **11 Equipes:** Uma chave de 03(três) equipes e duas chaves de 04(quatro) equipes em sistema de rodizio simples dentro das chaves, classificando-se o primeiro de cada chave e o melhor índice técnico entre os segundos colocados das chaves.

- * Chave 1: A,B,C
- * Chave 2: D,E,F, G
- * Chave 3: H,I,J,K
- * SEMI-FINAL: 1º da Chave 1 x 1º MIT entre as chaves 1,2,3
1º da Chave 2 x 1º da Chave 3
- * FINAL: Confronto dos dois vencedores da semifinal

• **12 Equipes:** Quatro chaves de 03(três) equipes em sistema de rodizio simples dentro das chaves, classificando-se os primeiros de cada chave. Semifinal em sistema de cruzamento olímpico.



REGULAMENTO TÉCNICO



- * Chave 1: A,B,C
- * Chave 2: D,E,F
- * Chave 3: G,H,I
- * Chave 4: J,K,L
- * SEMI-FINAL: 1º da Chave 1 x 1º da Chave 4
1º da Chave 2 x 1º da Chave 3
- * FINAL: Confronto dos dois vencedores da semifinal

• **13 Equipes:** Três chaves de 03(três) equipes e uma chave de 04(quatro) equipes em sistema de rodizio simples dentro das chaves, classificando-se os dois primeiros de cada chave para a fase II. Na semifinal, sistema de cruzamento olímpico dos quatro vencedores da fase II.

- * Chave 1: A,B,C
- * Chave 2: D,E,F
- * Chave 3: G,H,I
- * Chave 4: J,K,L,M
- * Oitava de Final: 1º da Chave 1 x 2º da Chave 4 (Jogo 1 Fase II)
1º da Chave 2 x 2º da Chave 3 (Jogo 2 Fase II)
1º da Chave 3 x 2º da Chave 2 (Jogo 3 Fase II)
1º da Chave 4 x 2º da Chave 1 (Jogo 4 Fase II)
- * SEMI-FINAL: Venc. JG 1 Fase II x Venc. JG 2 Fase II
Venc. JG 3 Fase II x Venc. JG 4 Fase II
- * FINAL: Confronto dos dois vencedores da semifinal

• **14 Equipes:** Duas chaves de 03(três) equipes e duas chaves de 04(quatro) equipes em sistema de rodizio simples dentro das chaves, classificando-se os dois primeiros de cada chave para a fase II. Na semifinal, sistema de cruzamento olímpico dos quatro vencedores da fase II.

- * Chave 1: A,B,C
- * Chave 2: D,E,F
- * Chave 3: G,H,I,J
- * Chave 4: K,L,M,N
- * Oitava de Final: 1º da Chave 1 x 2º da Chave 4 (Jogo 1 Fase II)
1º da Chave 2 x 2º da Chave 3 (Jogo 2 Fase II)
1º da Chave 3 x 2º da Chave 2 (Jogo 3 Fase II)
1º da Chave 4 x 2º da Chave 1 (Jogo 4 Fase II)
- * SEMI-FINAL: Venc. JG 1 Fase II x Venc. JG 2 Fase II
Venc. JG 3 Fase II x Venc. JG 4 Fase II
- * FINAL: Confronto dos dois vencedores da semifinal

• **15 Equipes:** Uma chave de 03(três) equipes e três chaves de 04(quatro) equipes em sistema de rodizio simples dentro das chaves, classificando-se os dois primeiros de cada chave para a fase II. Na semifinal, sistema de cruzamento olímpico dos quatro vencedores da fase II.



REGULAMENTO TÉCNICO



- * Chave 1: A,B,C
- * Chave 2: D,E,F,G
- * Chave 3: H,I,J,K
- * Chave 4: L,M,N,O
- * Oitava de Final: 1º da Chave 1 x 2º da Chave 4 (Jogo 1 Fase II)
1º da Chave 2 x 2º da Chave 3 (Jogo 2 Fase II)
1º da Chave 3 x 2º da Chave 2 (Jogo 3 Fase II)
1º da Chave 4 x 2º da Chave 1 (Jogo 4 Fase II)
- * SEMI-FINAL: Venc. JG 1 Fase II x Venc. JG 2 Fase II
Venc. JG 3 Fase II x Venc. JG 4 Fase II
- * FINAL: Confronto dos dois vencedores da semifinal

• **16 Equipes:** Quatro chaves de 04(quatro) equipes em sistema de rodízio simples dentro das chaves, classificando-se os dois primeiros de cada chave para a fase II. Na semifinal, sistema de cruzamento olímpico dos quatro vencedores da fase II.

- * Chave 1: A,B,C,D
- * Chave 2: E,F,G,H
- * Chave 3: I,J,K,M
- * Chave 4: N,O,P,Q
- * Oitava de Final: 1º da Chave 1 x 2º da Chave 4 (Jogo 1 Fase II)
1º da Chave 2 x 2º da Chave 3 (Jogo 2 Fase II)
1º da Chave 3 x 2º da Chave 2 (Jogo 3 Fase II)
1º da Chave 4 x 2º da Chave 1 (Jogo 4 Fase II)
- * SEMI-FINAL: Venc. JG 1 Fase II x Venc. JG 2 Fase II
Venc. JG 3 Fase II x Venc. JG 4 Fase II
- * FINAL: Confronto dos dois vencedores da semifinal

§ 1º- Em caso de empate nos jogos das fases eliminatórias serão cobradas 3 (Três) penalidades máximas alternadas por equipe, por atletas diferentes. Persistindo ainda o empate, cada equipe cobrará uma penalidade máxima através de um atleta que não tenha participado da primeira série, até que haja o vencedor. No caso do rodízio entre os cobradores ter se encerrado, voltará a cobrar a penalidade máxima o primeiro atleta da primeira série, e assim sucessivamente.

Art. 23º A competição será realizada em campo de futebol Society de grama natural, de acordo com a tabela de jogos, a ser elaborada pela Coordenação de Futebol dos Jogos Nacionais de Segurança Pública; ou em caso de situações inesperadas, a Coordenação providenciará um campo de grama artificial, nas mesmas características (medidas) para prosseguir com a competição.

Art. 24º A equipe terá condições de jogo quando estiver em campo no horário determinado na tabela, com o mínimo de 05 (cinco) atletas, os quais deverão estar relacionados na súmula.



REGULAMENTO TÉCNICO



§ 1º Haverá somente para o primeiro jogo previsto na tabela, uma tolerância de 15 (quinze) minutos, contados pelo árbitro a partir do horário previsto para o início do jogo. Após este tempo, a equipe que não reunir condições de jogo será declarada perdedora por W.O, devendo o árbitro relatar o fato na súmula. No caso de rodada dupla, não será concedida tolerância para o início da segunda partida, salvo por força maior, a critério do Delegado do jogo.

§ 2º. Caso uma equipe que tiver, na mesma partida, o número inferior ao mínimo de jogadores permitido (menos de 5 atletas) que impossibilite o andamento do jogo, mesmo estando com o resultado a seu favor, perderá 3 (três) pontos em favor da equipe adversária.

§ 3º. No caso em que as duas equipes não reúnam condições de jogo antes ou durante a partida, ambas serão consideradas perdedoras por W.O. e nenhuma somará pontos.

§ 4º. Se, durante a partida, uma das equipes ficar reduzida, com menos de cinco atletas sem condições de jogo, esta será encerrada com qualquer tempo de jogo, sendo declarada vencedora a equipe adversária, mantendo-se o resultado do momento da suspensão, desde que lhe seja favorável, computando-lhe, inclusive, os dados para todos os efeitos. Se, entretanto, o resultado naquele momento não lhe for favorável, a mesma será considerada vencedora pelo placar de 1x0, que será computado para efeito de contagem de 03 (três) pontos ganhos e desconsiderados para fins de computo para a artilharia.

§ 5º. Quando uma equipe estiver atuando com 05 (cinco) atletas e houver uma contusão, o árbitro concederá, uma única vez, 05 (cinco) minutos para o tratamento e a recuperação do atleta contundido. Esgotado o prazo sem que o atleta retorne ao jogo, a partida será encerrada pelo árbitro, aplicando-se as regras previstas na letra "c." acima.

§ 6º. Em caso de falta de energia elétrica, ou alguma intempérie, desde que não decorridos 2/3 do jogo, as equipes deverão permanecer em campo pelo prazo de 10 (dez) minutos, contados pelo árbitro. Após este prazo a partida será suspensa. Ficando considerado que a partida será reiniciada em data a ser definida pela Coordenação, o novo jogo será reiniciado com os atletas que constam da súmula original por meio do registro do número da camisa homologada pelo capitão da equipe, permanecendo o placar, o tempo decorrido, as faltas cometidas e os cartões aplicados no jogo anterior.

§ 7º. Em caso de falta de energia elétrica, ou alguma intempérie, quando já decorridos 2/3 do jogo, a partida será encerrada pelo árbitro e será considerada como concluída.

Art. 25º Se alguma equipe for eliminada ou abandonar a competição, nos seus resultados das partidas futuras, serão declarados perdedora por W.O, considerado o placar de 0x3, sem computo para a artilharia, e no grupo da referida equipe, o critério de saldo de gols para desempate deverá ser desconsiderado.

Art. 26º A equipe que deixar de comparecer aos jogos, por 02 (duas) vezes, consecutivas ou não, será eliminada do campeonato.



Capítulo VIII

DAS MEDIDAS DISCIPLINARES AUTOMÁTICAS:

Art. 27º Os cartões disciplinares serão os seguintes:

- AMARELO: Advertência
- VERMELHO: Expulsão

Art. 28º O atleta advertido com 02 (dois) cartões amarelos ou 1 (um) vermelho cumprirá a suspensão automática de um jogo, na partida subsequente de sua equipe, independente da fase onde ocorrerem.

§ 1º Os cartões são acumulativos, não sendo eliminados das fases onde ocorreram;

§ 2º Em caso de reincidência, o atleta será punido com dois jogos, e assim sucessivamente;

§ 3º O atleta, o integrante da comissão técnica, o representante de equipe, técnico ou o dirigente da equipe que, após ser expulso do campo de jogo ou banco de reservas, usar de violência física (cuspi, tapas, socos, ou pontapés), contra o árbitro, mesário, o gandula, os adversários, companheiros das equipes, torcedores e organizadores, permanecer indevidamente no banco de reservas ou ficar junto à torcida ofendendo ou promovendo desordem, se citado na súmula da partida será eliminado sumariamente da competição.

Art. 29º Todas as ADVERTÊNCIAS (cartão amarelo) deverão constar na súmula e EXPULSÕES (cartão vermelho) serão relatadas na súmula, sempre por extenso, a qual estará disponível ao responsável e/ou capitão da equipe ao término da partida.

Art. 31º Com base na gravidade do ato de disciplina, outras penas poderão ser impostas pela Comissão Disciplinar Desportiva – CDD, inclusive sua eliminação dos JOBIS.

Capítulo IX

DA ARBITRAGEM:

Art. 32º O campeonato de FUTEBOL SOCYETY será disputado conforme as regras oficiais e com as particularidades deste regulamento.

Art. 33º A arbitragem da competição será contratada pela Coordenação dos Jogos, de uma Federação, Liga, Sindicatos ou Pessoa Jurídica prestadora de serviço esportivo que possuam árbitros profissionais e qualificados.



REGULAMENTO TÉCNICO



Art. 34º É de competência do órgão contratado a designação de árbitros para os jogos do campeonato, sob a supervisão da Coordenação dos jogos.

Art. 35º É da competência do mesário, auxiliar o árbitro na parte disciplinar da partida.

Art. 36º Nenhuma partida deixará de ser realizada por falta de árbitros. O Delegado do jogo ou representante da Coordenação Nacional dos Jogos – CNJ, indicarão representantes para atuarem como árbitros.

§ 1º Neste caso, a partida deverá ser iniciada no horário estabelecido, seguindo normalmente até a chegada do árbitro ou auxiliares oficiais, quando a partida será paralisada e efetivada a substituição.

Capítulo X

DAS REGRAS ESPECIAIS:

Art. 37º As partidas terão duração de 40 (quarenta) minutos, divididos em dois tempos de 20 (vinte) minutos, com intervalo de 10 (dez) minutos de descanso, entre a primeira e a segunda etapa.

Art. 38º Cada equipe poderá inscrever no máximo 16 atletas.

Art. 39º Cada equipe terá 8 (oito) atletas, inclusive o goleiro, e caberá a um deles a função de capitão, como representante de sua equipe perante o árbitro e ao mesário, não podendo iniciar, continuar ou finalizar o jogo com número inferior a 5 (cinco) atletas.

Art. 40º Nenhuma equipe poderá iniciar o jogo sem o mínimo de 6 (seis) jogadores.

Art. 41º Na fase eliminatória, a duração de qualquer período será prorrogada para permitir a execução de penalidade máxima, mesmo que o tempo regulamentar tenha se esgotado.

Art. 42º O tempo será controlado pelo árbitro. Ao final do tempo regulamentar, árbitro poderá, a seu critério, determinar um tempo de extra para acréscimos. Neste caso, deverá informar aos capitães qual será o tempo extra.

Art. 43º O lateral será batido com os pés ou com as mãos, sendo considerado como TIRO LIVRE INDIRETO e a distância do atleta adversário até a bola será de no mínimo, 03 (três) passos:

Parágrafo único – haverá reversão do lateral, caso o árbitro da partida julgue necessário.



REGULAMENTO TÉCNICO



Art. 44º As faltas serão assinaladas na súmula, como se seguem:

- a. Falta assinalada pelo árbitro do jogo com o infrator recebendo ou não cartão amarelo ou vermelho – contará 01 (uma) falta;
- b. A advertência feita pelo árbitro com cartão amarelo a qualquer integrante de equipe no jogo, no banco de reservas e fora do lance de falta – contará 01 (uma) falta.
- c. A expulsão (cartão vermelho) ordenada pelo árbitro a qualquer integrante da equipe no jogo, no banco de reservas e fora do lance de falta – contará 01 (uma) falta.

Art. 45º A equipe que cometer a 7ª falta por tempo de jogo, terá aquelas em diante penalizada com um TIRO LIVRE DIRETO, sem barreira, a uma distância de 14 (catorze) metros da linha de fundo, poderá ser executado em 2 (dois) lances, sendo cobrada sempre para frente. A distância do atleta adversário da bola será de no mínimo, 08 (oito) passos.

§ 1º Quando o correr a sétima falta por tempo de jogo, o mesário irá informar ao árbitro, para que todos saibam que o próximo será cobrada da marca de 14(metros), ou de onde o cobrador achar que melhor convém executar a cobrança da falta, desde que esteja a uma distância de 14 (quatorze) metros.

§ 2º A penalidade máxima poderá ser cobrada em 2 (dois) lances, sendo que o primeiro toque deve ser para frente;

§ 3º A infração punida pelo árbitro com o jogo parado, sendo ela a 7ª falta e/ou sucessiva à 7ª falta, será apenas computada na súmula e não devendo ser executado como tiro livre direto.

Art. 46º Não há limite de substituições. O atleta substituído pode retornar ao jogo, a substituição será na presença do mesário e na área delimitada. O atleta que entrar em campo antes do atleta substituído sair, na área delimitada, em frente ao mesário, será advertido com cartão amarelo e computado uma falta técnica.

Art. 47º Aos técnicos de equipe será permitido orientar seus atletas na área técnica.

Art. 48º O capitão da equipe deverá portar uma braçadeira visando facilitar seu reconhecimento.

Art. 49º Não haverá impedimento, podendo o atleta se situar na zona de ataque que melhor lhe convier.

Art. 50º A reposição de bola (tiro de meta) deverá ser feita pelo goleiro e com a mão.



REGULAMENTO TÉCNICO



Art. 51º Cada equipe terá um tempo técnico de 1 (um) minuto, em cada período de jogo, exceto na prorrogação.

Art. 52º Nas cobranças de falta a distância da barreira em relação a bola será de 7 (sete) metros.

Art. 53º A tabela, bem como datas, horários e locais dos jogos não poderão sofrer alterações, salvo se justificadas por motivo de força maior a critério da Coordenação Técnica, ouvida a Coordenação Nacional dos Jogos – CNJ.

Art. 54º A marca e modelo da bola utilizada no JOBIS serão definidas pela Coordenação Nacional dos Jogos – CNJ e posteriormente informadas as equipes participantes. Será bola para futebol de campo.

Capítulo XVI

DISPOSIÇÕES FINAIS:

Art. 55º A qualquer época, a Coordenação Nacional dos Jogos – CNJ, e a Comissão Técnica Esportiva – CTE – caso considerem importante, acrescentarão novas instruções visando esclarecer dúvidas e assegurar o bom andamento do campeonato.

Art. 56º Os casos não previstos neste regulamento poderão estar contidos no Regulamento Geral dos JOBIS, ou serem editados em ANEXO, que serão parte integrante deste Regulamento e do Regulamento Geral do JOBIS.

Art. 57º Os casos omissos neste Regulamento ou que venham a gerar dúvidas de interpretação, serão resolvidos pelo CNJ.

Art. 58º O presente regulamento entra em vigor nesta data, ficando revogadas todas as disposições em contrário.