



GOVERNO DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO DO ESPORTE E DO LAZER
SUBSECRETARIA DE ESPORTE E DO LAZER
CORDENADORIA DE DESPORTO - CODESP

REGULAMENTO ESPECÍFICO

FUTEBOL SOCIETY

**JERNS
2026**

REGULAMENTO

Art. 1º - As competições serão regidas pelas regras oficiais do Futebol Society, em tudo o que não contrariar o regulamento geral e específico dos jogos.

Art. 2º - Tempo de Jogo:

a) Na categoria MIRIM

1. Os jogos terão 02 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos e com intervalo de 05 (cinco) minutos entre ambos, divididos em 04 (quatro) quartos de 07 (sete) minutos e 30 (trinta) segundos cada, com intervalo de 01 (um) minuto entre o 1º e o 2º quarto e entre o 3º e o 4º quarto.

2. No 1º quarto da partida, não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão atestada pela equipe médica do evento. O aluno-atleta contundido não poderá retornar a partida.

3. O técnico definirá quando os alunos-atletas que não jogarão o 1º quarto e estão em condição de jogo, jogarão um dos 02 quartos restantes (2º ou 3º) em tempo integral e não poderão ser substituídos até o final do quarto jogado, salvo em caso de contusão atestada pela equipe médica do evento. O aluno-atleta contundido não poderá retornar ao jogo. A partir do 2º quarto de jogo os alunos-atletas que já tenham participado de um quarto completo em quadra, terão suas substituições liberadas, seguindo a regra oficial da modalidade.

4. As substituições obrigatórias estabelecidas no item 3 levarão em consideração a proporcionalidade de alunos-atletas em condição de participação para o início do jogo para ambas as equipes, e serão obrigatórias em todas as fases da competição.

b) Na categoria INFANTIL, o jogo terá a duração de 30 minutos divididos em dois tempos de 15 minutos cada, com 05 minutos de intervalo.

c) Na categoria JUVENIL, os jogos terão a duração de 40 minutos, divididos em dois tempos de 20 minutos cada, com 05 minutos de intervalo. O tempo de jogo será marcado de forma corrida, com paralisação do cronômetro nos pedidos de tempo técnico ou se o Árbitro julgar necessário.

GOVERNO DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO DO ESPORTE E DO LAZER
SUBSECRETARIA DE ESPORTE E DO LAZER
CORDENADORIA DE DESPORTO - CODESP

Art. 3º - Quando 2 (duas) ou mais equipes, terminarem empatadas na soma de pontos ganhos, a classificada será de acordo com os critérios abaixo e, em ordem sucessiva de eliminação:

ENTRE DUAS EQUIPES	ENTRE TRÊS OU MAIS EQUIPES
A) Confronto direto; B) Maior número de vitórias; C) Maior coeficiente average em todos os jogos da fase; D) Maior saldo de gols em todos os jogos da fase; E) Menor número de gols contra em todos os jogos da fase; F) Maior número de gols a favor em todos os jogos da fase; G) Sorteio.	A) Maior número de vitórias; B) Maior coeficiente average somente nos jogos das equipes empatadas; C) Maior coeficiente average em todos os jogos da fase; D) Maior saldo de gols em todos os jogos da fase; E) Menor número de gols contra em todos os jogos da fase; F) Maior número de gols a favor em todos os jogos da fase; G) Sorteio.

Parágrafo único: Durante a análise dos critérios, não se pode retornar aos critérios anteriores.

Art. 4º - Nas partidas das fases eliminatórias, caso haja empate, serão cobradas 03 penalidades da marca do pênalti, para que se conheça o vencedor, caso o empate persista, serão cobradas (por atletas diferentes e de forma alternada) quantas penalidades forem necessárias até que se conheça o vencedor.

Art. 5º - Nas partidas disputadas em campos de grama sintética, somente poderá ser utilizado chuteiras apropriadas para grama sintética ou tênis comum de futsal, e jogos em campos de grama natural será permitido, também, o uso de chuteira de travas.

Art. 6º - Em caso de Desistência/Ausência (W/X/O), para efeito de contagem, será conferido o resultado de 1 x 0. A equipe eliminada com o segundo W x O terá todos os seus resultados alterados para 1 x 0, a favor do adversário, independente do placar do jogo.

Parágrafo Único: A referida partida servirá também para cumprimento de suspensão de cartões.

Art. 7º - No banco destinado aos reservas, só será permitida a presença de um componente da comissão técnica. O Assistente Técnico e o Coordenador de Educação Física só poderão atuar como técnico na ausência ou impedimento do mesmo. O técnico, assistente técnico ou coordenador estarão sujeitas as punições com cartão amarelo e/ou vermelho.

Art. 8º - Caso as cores dos uniformes se prestem a estabelecer dificuldades para identificação, pela arbitragem, a equipe mandante da partida (Primeira colocada na tabela dos jogos), deverá proceder à troca do uniforme.

Art. 9º - O atleta que receber TRÊS cartões amarelos durante a competição, estará automaticamente suspenso por uma partida, que será a imediata de sua equipe, independente da fase em que se encontre a competição, zerando-se após a suspensão.

Art. 10º - É facultativo o uso de caneleiras e numeração na parte anterior das camisas. O atleta deverá usar o mesmo número na camisa em todos os jogos, sendo esta numeração de 01 a 99.

Art. 11º - A contagem de pontos será a seguinte:

Por Vitória: 03 pontos;

Por empate: 01 ponto;

Por Derrota ou Ausência: 00 ponto.

Art. 12º - Serão usadas as seguintes bolas para a competição:

a) CATEGORIA MIRIM: BOLA Nº 04 OU SIMILAR.

b) CATEGORIA INFANTIL/JUVENIL: BOLA OFICIAL DA MODALIDADE OU SIMILAR.

Art. 13º - A escolha do atleta ouro será feita de acordo com o Regulamento Geral, Art. 51.

Art. 14º - O técnico ouro será o campeão da modalidade, categoria e sexo.

Art. 15º - Os casos omissos serão resolvidos pela subcomissão de Futebol Society e Comissão Técnica.