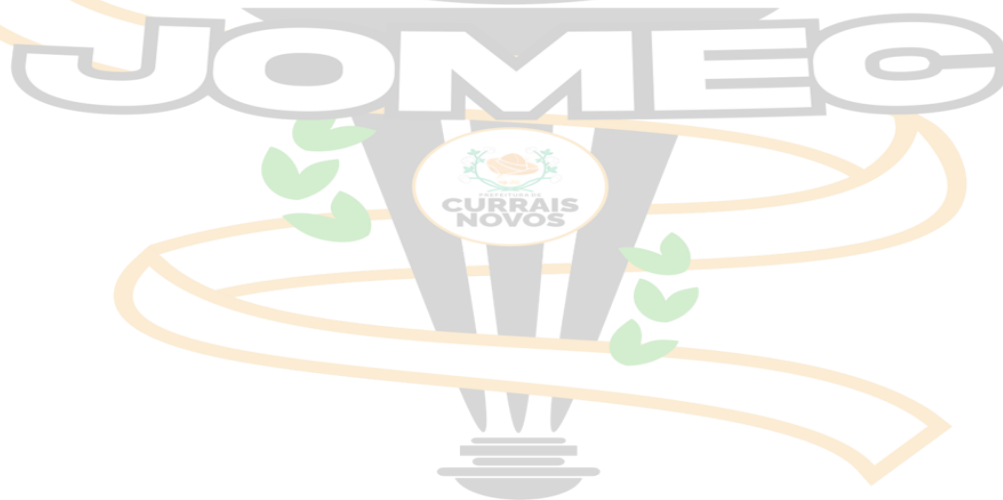




REGULAMENTO ESPECÍFICO DO JOGO DE X2 DE FUTEBOL 7 SOCIETY



XXIV JOMEC 2026

JOGOS MUNICIPAIS ESPORTIVOS E CULTURAIS



REGULAMENTO ESPECÍFICO DO JOGO X2 DE FUTEBOL 7 SOCIETY

Art. 1º - As competições serão baseadas nas Regras Oficiais de Futebol 7 Society adaptadas, em forma de Jogo para X2 de Futebol 7 Society, em tudo o que não contrariar o Regulamento Geral e Específico do XXIV JOMEC.

Art. 2º - Atletas: 01 (UMA) partida do Jogo de X2 de Futebol 7 Society é composta por 02 (DOIS) atletas de linha e 01 (UM) goleiro.

2.1 – Comissão técnica e Influencer/narrador: No espaço destinado no banco de reservas 01 (UM) integrante da comissão técnica e nos espaços das laterais e da linha de fundo 01 (UM) influencer ou narrador.

Art. 3º - Os atletas só poderão participar da partida com tênis para futsal e chuteiras específicas para Futebol 7 Society, sendo proibido o uso de chuteiras para a prática de Futebol de Campo.

Art. 4º - Tempo de jogo: A partida do Jogo de X2 de Futebol 7 Society será disputada com as seguintes divisões de tempos: Categoria Sub – 14 e Sub – 16, nos naipes masculino e feminino, serão de 12 (DOZE) minutos, divididos em 02 (DOIS) tempos de 06 (SEIS) minutos, com intervalo de 02 (DOIS) minutos entre os períodos. Categoria Sub – 19, nos naipes masculino e feminino, serão de 15 (QUINZE) minutos, divididos em 02 (DOIS) tempos de 07 minutos e 30 segundos (SETE MINUTOS E TRINTA SEGUNDOS) com intervalo de 03 (TRÊS) minutos entre os períodos.

Art. 5º - Árbitro: A partida é conduzida por 01 (UM) árbitro que é responsável por aplicar as regras do jogo com imparcialidade, clareza e domínio sobre as regras e o regulamento específico. O árbitro é o responsável pela condução da partida e suas decisões e interpretações tem que ser respeitadas.

5.1 - Anotador/cronometrista: A partida é conduzida por 01 (UM) anotador/cronometrista que é responsável pela aferição do tempo de jogo, como também as anotações de infrações e demais particularidades inerentes à partida.

Art. 6º - Serão usadas as seguintes bolas para a competição:

CATEGORIA SUB-14: BOLA Nº 04 OU SIMILAR.

CATEGORIA SUB-16/SUB-19: BOLA Nº 08 OU SIMILAR.

Art. 7º - Parada técnica: É permitido 01 (UMA) parada técnica com o tempo máximo de 01 (UM) minuto por cada tempo para cada equipe, quando a bola estiver com a sua posse na saída a seu favor. Durante a parada técnica, o tempo de jogo deverá ser pausado. Em caso de não utilizar a parada no primeiro tempo, ela não será acumulada para o segundo tempo.

Art. 8º - Início: será através do “cara/coroa”, onde o vencedor escolherá a bola ou o lado quadra.

- Falta;

- Lateral e;

- Escanteio, o jogo só será reiniciado quando ultrapassar a linha do meio de quadra.

Após 01 (UM) gol, o jogo terá seu reinício na linha do meio de quadra. Tiro de meta, o goleiro tem que reiniciar com as mãos. Não sendo permitido o reinício de tiro de meta com os pés.

Art. 9º - Em caso de reposição ou situação de jogo, o goleiro pode jogar com qualquer parte do corpo, estando dentro de sua área, não podendo receber de seu companheiro (recuo) em hipótese alguma, caso aconteça recuo, o goleiro receberá cartão amarelo e a posse de bola será para o adversário que, partirá do meio da quadra.

Art. 10º - O goleiro terá 04 (QUATRO) segundos para repor a bola em jogo sempre que estiver de posse de bola, o descumprimento dará a posse de bola para o adversário que, partirá do centro de campo.

Art. 11º - A partir da 5ª infração técnica cometida pelas equipes, a equipe infratora será punida com a cobrança de 01 (UM) SHOOT OUT que deverá ser cobrada pelo atleta que sofreu a falta, (partindo do meio da quadra) a cada nova infração técnica cometida, até o final do período da partida, exceto a infração cometida dentro da área de meta que caracteriza a penalidade máxima.

Se for marcado 01 (UM) shoot-out e o tempo regulamentar estiver próximo de esgotar ou estiver esgotado o árbitro aguardará até que a bola seja defendida, toque no poste da trave ou saia pela linha de fundo para assim encerrar a partida, o arbitro é o único que, pode encerrar a partida, mesmo que o anotador tenha sinalizado o fim do tempo regulamentar.

Art. 12º - A partir da fase eliminatória, uma partida terminada em empate será decidida na disputa de shoot-out alternados, tendo o cobrador 08 (OITO) segundos para executar o shoot-out. Caso exceda esse tempo, o shoot-out é dado como perdido. O goleiro não pode tocar ou pegar a bola fora da área num shoot-out, caso aconteça receberá cartão amarelo e marcado 01 (UM) penalti contra a meta. Caso nas cobranças de shoot-out alternados permaneça empatadas, serão cobrados na sequência penaltis alternados até surgir o vencedor.

Art. 13º - Cartão amarelo – Será aplicado 01 (UM) cartão amarelo quando o goleiro tocar, pegar ou impedir uma jogada estando fora da área ou receber 01 (UM) recuo do companheiro.

13.1 - Cartão amarelo – 01 (UM) membro da comissão técnica recebendo 01 (UM) cartão amarelo, o cartão contará para o seu atleta. Faltas para impedir um ataque de gol, uso de força excessiva, temerária, mão deliberada de atleta de linha, puxar ou agarrar em progressão de gol e anti-jogo é passível de cartão amarelo.

13.2 - O atleta que receber 03 (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.

13.3 - Cartão vermelho – 01 (UM) membro da comissão técnica recebendo 01 (UM) cartão vermelho, o mesmo será expulso do espaço de jogo e sua equipe sofrerá 01 (UM) shoot-out (partindo do meio da quadra). Será aplicado 01 (UM) cartão vermelho em caso de agressão, jogada violenta que ponha a integridade do adversário em risco, jogo brusco grave e gestos obscenos que, seja direcionado ao adversário ou qualquer pessoa presente na partida é passível de cartão vermelho.

Art. 14º - Em caso de Desistência/Ausência (WO), para efeito de contagem, será conferido o resultado de 03 X 00. A equipe eliminada com o segundo WO terão todos os seus resultados alterados para 03 X 00, a favor do adversário, independente do placar do jogo.

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

Art. 15º - 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. 16º - Quando ambos goleiros forem expulsos, a partida continuará com os atletas de linha de ambas equipes jogando e repondo a bola pela linha central do campo de jogo, após as saídas de bola, nas situações de meta, laterais, faltas e tiros de canto e, nenhum atleta de linha poderá ir para a função de goleiro, até o término do tempo regulamentar.

Art. 17º – O Atleta OURO, será indicado por índice técnico e disciplinar, por integrantes da Subcomissão de X2 de Futebol 7 Society, caso aconteça empate, o critério de desempate serão as médias quantitativas (notas) após o final do 2º bimestre nas disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática.

Art. 18º – O Técnico OURO, será indicado por índice técnico e disciplinar, por integrantes da Subcomissão X2 Futebol 7 Society.

PARÁGRAFO ÚNICO - A indicação do Atleta e Técnico Ouro será restrita aos atletas e profissionais que não receberam cartões vermelhos durante a competição.

Art. 19º - A computação do quadro geral de medalhas, só serão validadas com o mínimo de participações efetivas de 04 (QUATRO) instituições de ensino distintas.

Art. 20º - Os casos omissos serão resolvidos pela Subcomissão de X2 de Futebol 7 Society e Comissão Central Organizadora.