

JEEP

jogos escolares paulista

REGULAMENTO



REGULAMENTO ESPECÍFICO

Capítulo I – Da Participação

Art. 1º - A competição de Futebol Society dos Jogos Escolares Paulista – JEP 2025 obedecerá às regras oficiais da Confederação Brasileira de Futebol 7 – CBF7, observando-se as adaptações deste Regulamento.

Art. 2º - A competição terá número máximo de 16 equipes ou múltiplos de 04, sendo estes masculinos e feminino. As inscrições serão por ordem de chegada, feitas diretamente no sistema oficial do evento através do link <https://fedeesp.web.placarsoft.app/>.

Parágrafo Primeiro: O período de inscrição será de 10 de fevereiro a 25 de março.

Parágrafo Segundo: Haverá uma taxa de inscrição no valor de R\$1.200,00 por equipe para cada categoria e naipe. Podendo parcelar conforme consta no regulamento geral.

Parágrafo Terceiro: A validação de participação será feita somente após o pagamento da taxa e o envio do comprovante de pagamento para o WhatsApp (11) 98483-1443.

Parágrafo Quarto: Não haverá devolução de taxa de inscrição em caso de desistência ou impossibilidade de participação.

Art. 3º - Cada Unidade Escolar poderá inscrever quantas equipes quiser, de no mínimo 08 estudantes-atletas e no máximo 14 estudantes-atletas, em qualquer das 04 categorias. Se a escola não conseguir formar uma equipe feminina, será permitida a inscrição de meninas nas equipes masculinas.

Parágrafo Único: Não será permitida a participação de estudantes-atletas federados em 2025, considerando as federações de futsal, campo e a liga paulista de futsal.

Art. 4º - Será obrigatória a inscrição de 01 professor/técnico por naipe e opcional a inscrição de 01 auxiliar.

Art. 5º - O JEP será realizado de abril a novembro e as datas dos jogos, bem como os locais de competição, serão divulgadas posteriormente no boletim oficial da modalidade.

Art. 6º - A competição será realizada para os estudantes-atletas nascidos, exclusivamente nos anos de 2007 a 2014, distribuídos conforme categorias abaixo.

MODALIDADE	CATEGORIA	ANO DE NASCIMENTO
Futebol Society	Sub-12	2013 - 2014
Futebol Society	Sub-14	2011 - 2012
Futebol Society	Sub-16	2009 - 2010
Futebol Society	Sub-18	2007 - 2008

Parágrafo Primeiro: Em uma determinada categoria, podem participar estudantes-atletas com ano de nascimento superior ao mencionado acima, desde que devidamente cadastrados no sistema de inscrição e na equipe.

Parágrafo Segundo: Um estudante-atleta poderá participar de mais de uma categoria, desde que esteja de acordo primeiro parágrafo deste artigo.

Capítulo II – Das Normas Técnicas

Art. 7º - Durante a primeira fase não será permitida mudança de estudantes-atletas na relação nominal. Na fase eliminatória, semifinal será permitida.

Parágrafo Único: Poderá inscrever estudantes-atletas, desde que tenha vagas disponíveis no portal da inscrição atendendo aos critérios do Art. 3 – parágrafos um e dois, deste regulamento.

Art. 8º - Até 15 minutos antes da hora marcada para início da partida, as equipes deverão comparecer uniformizadas ao local de competição.

Art. 9º - Todos deverão apresentar o documento oficial com foto (físico ou digital) antes do início da partida.

Parágrafo Único: Certidão de nascimento não será aceito.

Art. 10º- No banco de reservas poderão ficar, além dos estudantes-atletas relacionados para a partida, o professor/técnico responsável pela equipe e 1 auxiliar todos devidamente inscritos no evento e em súmula.

Parágrafo Único: Um estudante-atleta poderá ser inscrito na súmula e participar da partida, mesmo não estando presente no momento inicial da partida.

Art. 11º - Uma partida de futebol society é disputada por duas equipes, cada uma composta por um máximo de 07 jogadores titulares, dos quais 01 será obrigatoriamente o goleiro.

Parágrafo primeiro: É permitido o início da partida com uma ou ambas as equipes com o quantitativo de no mínimo 05 estudantes-atletas no campo de jogo para que não seja aplicado o WxO.

Parágrafo segundo: Após o início da partida a equipe que ficar com menos de 04 estudantes-atletas será declarada perdedora e atribuído o placar de 3x0 para a equipe adversária. Caso o placar no momento da interrupção seja maior e favorável a equipe não infratora, este será mantido.

Art. 12º - Não é permitido o início da partida sem a presença do professor/técnico. Caso o professor/técnico seja expulso ou se ausente durante a partida por razões médicas, a partida poderá continuar sem a presença do técnico e o membro da comissão poderá assumir a equipe.

Art. 13º - Os jogos serão disputados em cada categoria conforme detalhado abaixo:

Categoria	Naipes	Tempo de Jogo
Sub - 12	Masculino e Feminino	2 tempos de 20 minutos
Sub - 14	Masculino e Feminino	2 tempos de 20 minutos
Sub - 16	Masculino e Feminino	2 tempos de 25 minutos
Sub - 18	Masculino e Feminino	2 tempos de 25 minutos

Art. 14º - Em todas as categorias e naipes, o tiro de saída será alternado entre as equipes em cada início de período de jogo.

Art. 15º - Se na fase eliminatória uma partida terminar empatada, o desempate se fará através da cobrança de uma série de 3 (três) penalidades máximas. Se ainda continuar empatada, se farão tantas cobranças alternadas até que uma das equipes vença.

Art. 16º - As substituições são ilimitadas e volantes, não havendo a necessidade de paralisação do jogo, sendo restritas aos estudantes-atletas registrados na súmula.

Parágrafo Único: Os estudantes-atletas que voltam dos cartões disciplinares ou após contusão, deverão receber autorização do árbitro para voltar ao campo.

Art. 17º - Cada equipe terá direito a um pedido de tempo técnico por tempo, com duração de 01 minuto. Para a utilização do tempo, este poderá ser solicitado pelo professor/técnico ao mesário. A equipe que não utilizar o tempo no primeiro tempo não irá acumular para os tempos seguintes.

Art. 18º - As partidas deverão iniciar na hora programada da tabela, com tolerância máxima de até 15 minutos, exclusivamente para o primeiro jogo de cada quadra. A não apresentação da equipe no horário estabelecido determinará a aplicação de WxO em favor da equipe presente. Para os jogos seguintes não haverá tolerância.

Parágrafo Único: A contagem do tempo de WxO encerra-se assim que toda a documentação é entregue à arbitragem, e o jogo deverá ser iniciado assim que a arbitragem autorizar o início.

Capítulo III – Das Sanções

Art. 19º - A contagem de faltas coletivas de cada equipe, por tempo de jogo, é registrada em súmula e a partir da sexta falta acumulada, realizada fora da área penal do infrator, é concedido um SHOOT OUT, ou seja, sem barreira, a ser cobrado na linha de saída/marca de shoot out.

Art. 20º - Cartão Amarelo: O estudante-atleta que for advertido com cartão amarelo deverá ser 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.

Parágrafo Único: Os estudantes-atletas advertidos com cartão amarelo postados no banco de reservas, não cumprirão a pena de 02 minutos cronometrados de cartão, e poderão participar do jogo a qualquer momento.

Art. 21º - Cartão Vermelho: O estudante-atleta que for expulso 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 estudante-atleta a menos, e somente poderá se recompor com outro estudante-atleta, após 02 minutos cronometrados e receber autorização do árbitro.

Parágrafo Único: O atleta advertido com cartão vermelho, não poderá retornar a partida.

Art. 22º - Os estudantes-atletas que cometerem 05 infrações individuais serão desqualificados da partida, devendo deixar o campo pela zona de substituição, e não poderão permanecer no banco de reservas, podendo ser substituídos imediatamente, a menos que ao cometer a 5ª infração, seja punido com o cartão vermelho. Neste caso observar o que determina o Art. 21 deste regulamento.

Art. 23º - Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte, o estudante-atleta que for expulso ou receber 03 cartões amarelos, consecutivos ou não, e o membro da comissão técnica que for expulso do jogo e relatado em súmula ou relatório.

Parágrafo Primeiro: A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, é feita separadamente e por tipologia de cartão, não havendo a possibilidade de o cartão vermelho anular o cartão amarelo já recebido no mesmo jogo.

Parágrafo Segundo: A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa, sendo zerado apenas na semifinal. Caso o estudante-atleta receba 03 cartões amarelos nas 03 primeiras rodadas cumprirá suspensão automática, não tendo os seus cartões zerados.

Parágrafo Terceiro: Caso o estudante-atleta receba cartão amarelo e posteriormente na mesma partida cartão vermelho, cumprirá suspensão automática na próxima partida e seu cartão amarelo não será cancelado.

Parágrafo Quarto: O estudante-atleta que, em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular 03 cartões amarelos e mais 01 cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 02 jogos.

Parágrafo Quinto: O controle dos cartões recebidos, e seu consequente cumprimento, independerá de comunicação por parte da Comissão Organizadora, sendo de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição.

Parágrafo Sexto: Quando o jogo não for realizado por não comparecimento de uma das equipes, a suspensão não será considerada cumprida, devendo ser cumprida na partida subsequente.

Parágrafo Sétimo: Para fins do disposto neste artigo, entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.

Art. 24º - A participação de estudante-atleta ou integrante da comissão técnica, suspenso automaticamente, implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de ter relatório encaminhado para a Comissão Disciplinar para as providências cabíveis.

- a) Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido.
- b) Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será revertido em favor da equipe adversária.

Capítulo IV – Do Sistema de Competição

Art. 25º - A quantidade de equipes inscritas no JEP, por categoria e naipe determinará o sistema de disputa da competição. Seguem abaixo algumas possibilidades de disputa.

- a) 04 equipes: Todos contra todos na chave em jogos de ida. Após a classificação final no grupo, o 1º colocado enfrenta o 4º colocado e o 2º colocado enfrenta o 3º colocado, os vencedores da segunda fase fazem a final e os perdedores fazem a disputa de 3º lugar.
- b) 08 equipes: Na primeira fase todos contra todos na chave em jogos de ida, onde terá a classificação geral. Na segunda fase as equipes ranqueadas de 1º a 8º serão divididas em Serie ouro composta pelos 4 primeiros colocados e série prata composta pelas demais equipes, fazendo assim as semifinais de cada série. Série ouro 1º x 4º e 2º x 3º; serie prata 5º x 8º e 6º x 7º.
- c) 12 equipes: Na primeira fase todos contra todos na chave em jogos de ida. Na segunda fase as equipes ranqueadas de 1º a 12º serão divididas em Serie ouro 1º ao 4º, série prata 5º ao 8º e Bronze 9º ao 12º, fazendo assim as semifinais de cada série. Ficando determinado a seguinte ordem de jogos: Série ouro 1º x 4º e 2º x 3º; série prata 5º x 8º e 6º x 7º; série Bronze 9º x 12º e 10º x 11º.
- d) 16 equipes: Na primeira fase todos contra todos na chave em jogos de ida. Na segunda fase as equipes ranqueadas de 1º a 16º serão divididas em Serie ouro 1º ao 4º, série prata 5º ao 8º e Bronze 9º ao 12º, 13º x 16º e 14º x 15º fazendo assim as semifinais de cada série. Ficando determinado a seguinte

ordem de jogos: Série ouro 1º x 4º e 2º x 3º; série prata 5º x 8º e 6º x 7º; série Bronze 9º x 12º e 10º x 11º; série cobre 13º x 16º e 14º x 15º.

Parágrafo Único: Em caso de quantitativo menor que os detalhados acima, a Comissão Organizadora irá organizar um novo sistema de disputa.

Capítulo V – Da Pontuação e Critérios Desempate

Art. 26º - A pontuação na fase de grupo será conforme detalhada abaixo:

- a) Vitória = 3 pontos
- b) Empate = 2 pontos
- c) Derrota = 1 ponto
- d) Derrota WxO = -1 ponto

Art. 27º - Quando houver empate entre 02 ou mais equipes do mesmo grupo na fase classificatória, o desempate será da seguinte forma:

- a) Confronto direto (apenas entre 02 equipes empatadas)
- b) Maior número de vitórias
- c) Maior saldo de gols
- d) Maior número de gols feitos
- e) Menor número de gols sofridos
- f) Menor número de cartões vermelhos
- g) Menor número de cartões amarelos
- h) Menor número de WxO
- i) Maior saldo de gols average
- j) Sorteio

Parágrafo Primeiro: Explicação sobre o “average” - O “average” é uma média feita a partir da divisão do número de gols feitos pelo número de gols sofridos. Ex: No sub-12 masculino, uma equipe marcou 15 gols e sofreu 10 gols, sendo assim, o saldo “average” será $15/10=1,5$.

Parágrafo Segundo: Se uma equipe não sofreu ponto, ela terá o melhor “average”, pois não existe divisão por zero.

Capítulo VI – Das bolas

Art. 28º - Em todos os jogos de Futebol Society do JEP serão utilizadas as bolas especificadas abaixo para cada categoria:

CATEGORIA	NAIPE	BOLA
Sub-12	Feminino e Masculino	Tamanho 4
Sub-14	Feminino e Masculino	Tamanho 5
Sub-16	Feminino e Masculino	Tamanho 5
Sub-18	Feminino e Masculino	Tamanho 5

Parágrafo Único: É de responsabilidade de cada equipe levar seu material esportivo (bola) para os jogos, assim como material de primeiros socorros, obedecendo as especificações acima determinadas.

Capítulo VII – Dos Uniformes

Art. 29º - Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade e a este Regulamento, sendo cada equipe responsável pela confecção e manutenção de uniformes de cores predominantes diferentes.

Parágrafo Primeiro: O uniforme dos estudantes-atletas consiste em: camisa de manga curta ou longa sem botões ou zíper, calção sem bolsos e zíper. Os meiões deverão ser da mesma cor predominante e tênis com travas de borracha.

Parágrafo Segundo: É obrigatório o uso de caneleiras e estas devem estar totalmente cobertas pelo meião.

Parágrafo Terceiro: As camisas deverão ser das mesmas cores predominantes, numeradas na frente e nas costas, com números entre 1 e 99, sem repetição de números na mesma equipe. As bermudas deverão ser da mesma cor predominante e não há obrigatoriedade do número.

Parágrafo Quarto: Os goleiros deverão ter uniformes de cores diferentes da sua equipe e da equipe adversária, inclusive dos goleiros adversários. É permitido o uso de calça.

Parágrafo Quinto: Em caso de utilização de goleiro linha, ele deverá vestir uma camisa de goleiro com a mesma numeração utilizada por ele durante o jogo, ou seja, não poderá trocar de número para fazer a função de goleiro linha.

Parágrafo Sexto: Caso os uniformes das 02 equipes sejam iguais ou haja coincidência de cores predominantes, prejudicando a diferenciação entre os times, o uso do segundo uniforme ou de coletes diferenciadores caberá à equipe visitante e/ou a direita da tabela. Fica a critério da equipe de arbitragem tomar tal decisão.

Art. 30º - Não será permitido o uso de anel, pulseira, piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que coloque em risco a integridade física dos estudantes-atletas.

Parágrafo Único: Será obrigatória a remoção de brincos e piercing, não sendo permitido proteger com esparadrapos ou fitas. Em caso de não remoção o professor/técnico ficará responsável pelo estudante-atleta.

Capítulo VIII – Das Considerações Gerais

Art. 31º - Toda partida suspensa ou adiada por motivo de força maior (chuva, falta de energia elétrica etc.) terá seu prosseguimento respeitando a contagem e posição em que foi interrompida.

Art. 32º - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Técnica, com anuência da Diretoria, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.

Art. 33º - Em caso de dúvidas estas poderão ser encaminhadas para o Comitê Organizador através do WhatsApp (11) 99192-8629.