

REGULAMENTO GERAL CAMPEONATO DE FUTEBOL SOCIETY MASCULINO SINDJUSTIÇA DO MÊS DE SETEMBRO E OUTUBRO DE 2019.

1- DA FORMA DA DISPUTA.

08- Equipes serão divididas em 2 grupos **A** & **B** com 4 equipe em cada, sendo que os componentes dos grupos serão conhecidos através de sorteio. Jogando um grupo contra outro, classificando o 1° e o 2° colocados de cada grupo para as semifinais.

DA PONTUAÇÃO.

A) VITÓRIA: 3 PONTOS

B) EMPATE: 1 PONTO

C) DERROTA: 0 PONTO

D) WXO: SERÁ 3X0

OBS: GOLS DO WXO NÃO SERÃO COMPUTADOS PARA EFEITO DE ARTILHARIA E NEM PARA CRITÉRIOS DE DESEMPATES PARA CLASSIFICAÇÃO.

CRITÉRIOS DE DESEMPATES:

A) MAIOR NUMERO DE VITORIAS.

B) MELHOR SALDO DE GOLS.

C) MAIOR NUMEROS DE GOLS MARCADOS.

D) MENOR NUMERO DE GOLS SOFRIDOS.

E) CONFRONTO DIRETO.

F) MENOR NUMERO DE CARTÕES AMARELOS.

G) MENOR NUMERO DE CARTÕES VERMELHOS.

H) SORTEIO.

2° Fase - (semifinais) cruzamentos olímpicos 1° colocado de **A**, contra 2° colocado **B**, 2° colocado de **A** contra o 1° colocado de **B**

§1- A partir da 2ª fase (semifinais) da competição em caso de empates, as vagas serão decididas em cobranças de pênaltis.

§2- serão efetuadas 3 cobranças por equipe na primeira série, se persistir o empate as cobranças serão alternadas. **(Observação só poderá participar das cobranças de penalidades os atletas que terminaram o jogo no**

tempo normal). Podendo repetir o cobrador se persistir o empate após a cobrança do ultimo jogador, e esse atleta de livre escolha da equipe.

Número mínimo de jogadores permitido para início de uma partida será de 06 atletas, sendo 01 no gol e 05 na linha. Somente para os primeiros jogos de cada rodada, será considerada uma tolerância de até 15 minutos de atraso, caso contrário a equipe será considerada perdedora por W.O

2. A duração dos jogos será de 25 a 25 minutos, considerando 05 minutos de intervalo, para descanso e orientação dos times. O tempo será cronometrado pelo árbitro. Apenas o Árbitro decidirá pela paralisação ou não do cronômetro. Partidas em andamento atrapalhadas pelo mau tempo (chuva) serão interrompidas mediante a impossibilidade de praticar o futebol, considerando:

(A). Ocorridos mais de $\frac{3}{4}$ do tempo regulamentar, o jogo será finalizado, considerando para todos os efeitos, o placar atual no momento da paralisação.

(B). Ocorridos menos de $\frac{3}{4}$ do tempo regulamentar, o jogo será anulado, desconsiderando a súmula e nova data será marcada para disputa entre as partidas. - As novas datas para as partidas interrompidas pelo Árbitro com menos de $\frac{3}{4}$ do tempo regulamentar, será definida pela Comissão Organizadora. - Apenas o Árbitro decidirá pela interrupção ou não das partidas. - Também em virtude do mau tempo e das condições do campo, as partidas que ainda não foram iniciadas, poderão ser canceladas, porém, caso o campo, após drenagem da água, ofereça condições de jogo, serão realizados normalmente, respeitando os horários preestabelecidos na tabela. - Cada equipe terá que pagar um valor de R\$ 100,00 (Cem Reais) com a inscrição de cada equipe, a equipe que tiver 100% dos filiados aos Sindjustiça não pagará pela inscrição do Torneio.

3. DAS EQUIPES:

Poderão participar deste Campeonato: - Filiados do Sindjustiça - Equipes convidadas OBS. As equipes poderão inscrever no máximo 15 atletas e no mínimo 10 jogadores. Cada equipe jogará com 06 atletas, sendo 1 goleiro e 05 de linha. Em hipótese alguma, poderão entrar para o início do jogo, uma equipe com o número inferior de 05 atletas, caso isto ocorra, será caracterizado o “W.O”. No decorrer da partida, uma das equipes ficar reduzida a 04 (Quatro) jogadores, esta partida estará automaticamente encerrada. Sejam os atletas advertidos com o cartão Vermelho, ou até mesmo por ficarem sem condições físicas de continuarem na partida. Nos casos acima, ficará a equipe inferiorizada decretada perdedora pelo placar de 0 a 1. Mesmo que esta equipe esteja ganhando o referido jogo. Nesta medida estamos coibindo as atitudes ante desportivas e deixando de beneficiar a equipe infratora. Será terminantemente proibido, um atleta jogar descalço ou com chuteiras de cravo, bem como, sem meiões, ou ainda, relógios, anéis ou qualquer outro objeto que possa provocar acidente neste e/ou nos demais atletas. Todas as equipes deverão

apresentar-se devidamente uniformizadas, especialmente com o número nas costas das camisas, a fim de facilitar a identificação para o Árbitro e Mesário. Caso alguma equipe não se apresentar nestas condições, será impedida de iniciar o jogo, caracterizando W.O. Os representantes de cada equipe deverão apresentar ao Mesário, em todas as partidas do campeonato, algum documento de identificação dos atletas original e com foto, caso não haja este documento, o atleta será impedido de participar deste jogo. As equipes deverão apresentar documentação dos atletas no máximo 10 minutos antes do início de cada partida. Cabe aos representantes das equipes, explicar e orientar o regulamento aos atletas, pois o objetivo maior deste Campeonato é a integração de todos.

OBS: SÓ PODERÃO PARTICIPAR DAS SEMI FINAIS O JOGADOR QUE PARTICIPAR OU SEJA ASSINAR E JOGAR 3 RODADAS NA 1ª FASE, ATENTE SE O ATLETA TEM QUE FAZER PRESENTE NAS 3 RODADAS CITADAS.

4 - DAS REGRAS DE SUBSTITUIÇÕES: Número de substituições por partida será livre, podendo inclusive, um atleta ter atuado na partida, ser substituído e retornar novamente a esta mesma partida. As substituições serão volantes, ou seja, não é necessária a paralisação do jogo. Para proceder 01 ou mais substituições:

(A) É necessário avisar o árbitro.

(B) O atleta que irá entrar em jogo, só poderá adentrar o campo quando o outro atleta, o qual irá ceder o lugar, tiver saído do campo, na forma de uma troca rápida, sempre pelo meio da quadra.

(C) Caso a equipe utilize a regra de substituição a fim de provocar um atraso na partida, na forma de “cera”, o Árbitro poderá penalizar o técnico e os jogadores, ou ainda, acrescentar tempo após o término regulamentar da partida. Cabe ao Árbitro identificar os casos de “cera” ou não.

5 - QUANTO AS FALTAS COLETIVAS: outro atleta. Atraso de Bola para o Goleiro. O goleiro para poder receber bola recuada com as mãos, somente quando atrasada pela sua própria equipe de cabeça e peito ou de forma involuntária. O goleiro poderá receber tantos recuos necessários, não podendo usar as mãos, exceto conforme item anterior. Cabe ao Árbitro identificar os recuos propositais dos recuos acidentais, este que não sofrerá punição. Esta regra não se aplica as bolas atrasadas ou em jogo, onde o goleiro poderá realizar o lançamento com os pés. Para o tiro de meta: os goleiros obrigatoriamente com as mãos e os atletas de linha poderão efetuar o mesmo com os pés, desde que a bola esteja parada em qualquer parte dentro da área, não é valido o gol de tiro de meta diretamente. As Faltas assinaladas no decorrer da partida serão cobradas de forma direta, conforme determinação do Árbitro. A equipe infratora poderá realizar uma barreira protetora, obedecendo a distância de 05 metros, dimensionados devidamente pelo Árbitro. O limite de faltas coletivas é de 06 por período, e a punição após esta, será uma cobrança de TIRO LIVRE DIRETO (sem barreira) da linha de saída, 5 metros depois do meio campo não importa

onde seja cometida a falta. Caso a falta assinalada pelo Árbitro seja dentro da linha demarcatória da área do goleiro, esta será convertida em pênalti, conforme indicação do Árbitro. AS Faltas coletivas serão zeradas de um período para o outro. As cobranças de laterais deverão ser feitas com a mão e as cobranças de escanteio serão com os pés.

6- CARTÕES DISCIPLINARES. Cabe ao Árbitro a aplicação dos cartões de punição conforme seguem: amarelo, vermelho. A punição para os cartões recebidos pelos atletas serão as seguintes:

(A) 01 vermelho: expulsão da partida atual, automaticamente suspenso da partida seguinte, podendo ser substituído por outro atleta 5 minutos após a expulsão cabendo julgamento da Comissão Organizadora a fim de averiguar os motivos da expulsão, conforme relatório do Árbitro e do Mesário, podendo até, este atleta ser punido com mais rigor, suspenso automaticamente ou eliminado do campeonato ou 90 dias suspenso de qualquer atividade no Clube de Campo.

(B) 01 amarelo: o atleta sairá da partida por 2 (DOIS MINUTOS) sendo substituído automaticamente por outro atleta cronometrados pelo arbitro ou mesário. Após o término do tempo da punição o atleta poderá retornar a partida. Minutos cronometrados. (Observação os cartões disciplinares amarelos serão zerados ao passar de fase).

PARAGRAFO ÚNICO : Fica suspenso automaticamente por uma partida o atleta que acumular 3 cartões amarelos.

7- DISPOSIÇÕES GERAIS - Em caso de algum distúrbio, confusões ou briga antes, durante ou depois dos jogos, dentro ou fora do campo, sendo os causadores identificados como participantes de qualquer equipe, poderá esta ser eliminada do campeonato e sujeita a não participar dos próximos eventos. - Casos não previstos neste regulamento serão discutidos com a Comissão Organizadora e os representantes legais das equipes. A Comissão Organizadora deseja. Boa sorte a todas as equipes.

PREMIAÇÃO:

A) 1° CAMPEÃO= TROFEU & MEDALHAS.

B) 2° VICE-CAMPEÃO = TROFEU & MEDALHAS.

C) 3° MEDALHAS.

D) ARTILHEIRO = TROFEU.

E) GOLEIRO MENOS VAZADO = TROFEU.