

NOSSO CLUBE

CAMPEONATO MASTER DE FUTEBOL SOCIETY 2017

Da Apresentação

Art 01 – O Campeonato Master de futebol society realizado pelo Nosso Clube, tem como finalidade principal a integração e confraternização dos associados, desenvolvendo o espírito esportivo entre os mesmos.

Art 02 – O campeonato será realizado no segundo semestre de 2017 com a participação de 8 equipes.

Do Departamento de Futebol

Art 03 – Compete ao Departamento de Futebol:

- 3.1 - Organizar o campeonato e atividades paralelas em todos os seus detalhes;
- 3.2 - Zelar pelo cumprimento do presente regulamento;
- 3.3 - Resolver qualquer caso urgente, que não esteja previsto neste regulamento (O Departamento de Futebol terá todo o poder para resolver qualquer caso não previsto neste regulamento).

Das Inscrições / Responsabilidades

Art 04 – Poderão participar somente associados ou dependentes, que não estiverem cumprindo penalidade imposta pela diretoria.

Art 05 – Poderão participar somente associados nascidos até 1977 e que completam 40 anos até 31/12/2017. Os goleiros poderão ter nascido até 1981 (35 anos)

Art 06 – O Departamento reserva-se no direito de vetar o nome de quem julgar prejudicial ao bom andamento do campeonato.

Art 07 – Item A – Cada equipe terá **11** ou **12 atletas e 1 (um) técnico**. Uma vez inscritos não poderão ser substituídos por outro. Em caso de pedido de substituição de jogadores, por qualquer motivo que seja, o mesmo terá que ser feito por escrito para o Departamento de Futebol, mencionando qual o motivo da substituição e o aceite do jogador substituído por escrito ficará a critério do Departamento de Futebol.

Item B – O atleta e o técnico não poderão estar inscritos em duas ou mais equipes, sendo permitida uma só inscrição no vigente campeonato. Este item é válido para os atletas que porventura venham substituir outro atleta, não poderão estar inscritos em outras equipes.

Obs.: O técnico será devidamente inscrito na súmula, pois ele será punido caso não cumpra as regras (cartões, suspensões etc.).

Item C- O Jogador Nível (A) de cada equipe poderá ser substituído por outro (NOVO) jogador, desde que o jogador (A) não tenha sido eliminado do campeonato por indisciplina até a semifinal desde que seja avisado até 12:00 hs do dia do jogo, se o mesmo for

comprovadamente desligado do quadro social do clube ou por estar machucado sem condições de continuar o campeonato, assim como o goleiro até a sétima rodada.
O substituto será qualificado e escolhido pela diretoria.

Art 08 – Toda equipe deverá ter um representante, mesmo que não atue nas partidas, o qual irá representar apenas uma equipe. **Caso não esteja inscrito como jogador ou técnico, não poderá ficar dentro do campo do jogo.** Jogadores que não forem participar da partida podem ficar no banco de reservas sem estar uniformizados desde que se identifiquem ao mesário antes do início da partida.

OBS.: Os atletas e técnicos que estejam cumprindo suspensão não poderão permanecer no banco de reservas.

Art 09 – Ao jogador inscrito, caberá a responsabilidade de assumir qualquer assistência médica antes, durante e depois dos jogos. Caberá também a responsabilidade de estar em perfeitas condições físicas e psicológicas, para que não aconteçam futuros transtornos de saúde.

Das Penalidades e Recursos

Art 10 – As equipes inscritas estão obrigadas a respeitar todos os princípios que regem o regulamento desses 33 Artigos.

10.1 – Qualquer reclamação ou pedido de recurso, deverá ser enviado por escrito para a secretaria de esportes até as 17:00 horas da segunda-feira, posterior ao dia do jogo.

Do Tempo de Jogo

Art 11 – A duração das partidas será compreendida por dois tempos de 25 minutos, com 5 minutos de intervalo.

Dos W.O.

Art 12 – Somente existe a tolerância de 30 minutos para o 1º jogo da rodada. Este tempo será acionado no placar eletrônico.

Art 13 – Será concretizado W.O. no caso de uma partida não se realizar por desistência ou não comparecimento da equipe adversária. Será considerada vencedora a equipe que se apresentar em campo devidamente uniformizada e serão computados a seu favor 02 (três) pontos.

Art 14 – Será concretizado W.O. se uma equipe não se apresentar com no mínimo **05 atletas** no início do jogo e horário estabelecido pela tabela dos jogos.

14.1 - As equipes deverão se apresentar para jogar no mínimo com 05 (cinco) atletas. Caso haja somente 04 (quatro) ou menos, caberá ao árbitro e mesário assinar a súmula W.O;

14.2 - Caso no decorrer do jogo, no primeiro ou no segundo tempo, uma das equipes estiver com 04 (quatro) ou menos atletas no total (conta-se os atletas presentes dentro de campo e os suplentes), seja por expulsão, contusão ou outro motivo, o árbitro encerrará a partida. Se a equipe que ficou reduzida a 4 ou menos atletas estiver vencendo o jogo, será

considerada perdedora pelo placar de (1 x 0). Se a mesma equipe estiver perdendo o jogo, mantém-se o placar.

Art 15 – W.O (válido para 1ª Fase): WO na semifinal e final a equipe será eliminada.

- a) Pela primeira vez, perda de um (1) ponto.
- b) Os jogadores que comparecerem em um dos W.O. não sofrerão a punição.
- c) As equipes que derem 2 (dois) W.O. serão eliminadas do campeonato e suspensas automaticamente do próximo campeonato.
- d) A equipe que der W.O. perderá todas as vantagens, no caso de empate em pontos, na classificação da primeira fase.

Das Condições de Jogo

Art 16 – Em caso de chuva ou qualquer fator climático desfavorável primeiro muda o campo de jogo para o sintético , somente o árbitro em acordo com o mesário, dará ou não condições de jogo. Se não houver condições de jogo, as partidas serão transferidas para a segunda-feira subsequente ao dia do jogo marcado na tabela com início previsto para as 19:30 horas, se tiver outro jogo cancelado na mesma semana será as 20:30.

Dos Uniformes

Art 18 – No caso de coincidência na cor dos uniformes das equipes, aquela que figurar como visitante na súmula de jogo deverá trocar.

Art 19 - Não será permitido jogar de chuteira com travas. Somente chuteira society, tênis comum ou descalço e com meias visíveis de mesma cor da equipe.

Art 20 – Todas as equipes deverão se apresentar no campo, devidamente uniformizadas, ou seja: camisas de cor e formas iguais e totalmente numeradas, calções de cor e formas iguais.

20.1-Caso haja divergência no uniforme de algum dos atletas antes ou durante a partida, o árbitro deverá pedir ao atleta que regularize seu uniforme. Se não for possível tal fato, o mesmo não poderá participar da partida. Esta ocorrência não acarretará as perdas de pontos de uma equipe. Cabe ao árbitro excluir o atleta da partida.

20.2-A camisa do goleiro terá que ser diferente das outras e devidamente numerada. Se o uniforme do goleiro estiver irregular, será aplicada a mesma regra acima. O goleiro poderá usar qualquer camisa, sendo ela diferente e numerada (não pode haver números em duplicidade);

20.3-Não será permitido usar fita isolante, esparadrapo ou outros, para fazer números nas camisas.

20.4-Por questão de segurança e por fazer parte da regra do jogo, visando preservar a integridade física de todos, não será permitido jogar com brincos, pulseiras e piercing.

Dos Cartões

Art 21 – Se um atleta for advertido com **cartão amarelo** ficará fora da partida por 2 (dois) minutos, podendo retornar após a autorização do mesário e com a bola fora de jogo. O tempo será contado a partir do reinício da partida.

Se um atleta for advertido com **cartão azul**, será excluído da partida em andamento e suspenso do próximo jogo. Após 2 (dois) minutos, outro atleta poderá entrar em seu lugar, após a autorização do mesário e com a bola fora de jogo.

Art 22 – Caso a partida já esteja em andamento e quatro ou mais atletas ficarem de fora com cartão amarelo a partida deverá prosseguir.

Art 23 – Cartões amarelos

23.1-Três cartões, suspensão por uma partida;

23.2-Pela segunda sequência, duas partidas;

23.3-E assim sucessivamente.

Art 24 - Cartões azuis

24.1- Pela primeira ocorrência, ficará suspenso da próxima partida, além da exclusão da mesma em andamento (este número de partidas poderá aumentar conforme sua gravidade, cabendo a diretoria de esportes o julgamento). Esta observação vale para os itens abaixo);

24.2 Pela segunda vez ficará suspenso duas partidas, além da exclusão da mesma em andamento;

24.3- Pela terceira vez ficará suspenso três partidas, além da exclusão da mesma em andamento;

24.4- Pela quarta vez será eliminado.

24.5- O atleta que for expulso por agressão, ficará impedido de participar do campeonato subsequente.

Art 25 - Os cartões amarelos e azuis valerão para a 1ª Fase. Na repescagem e semifinais serão zerados. Os atletas que estiverem com dois cartões amarelos e receberem o terceiro no último jogo do turno terão que cumprir a penalidade no jogo da repescagem e semifinais, o mesmo vale para os cartões azuis. Das semifinais até a final os cartões não serão zerados.

Dos Comportamentos / Disciplinas

Art 26 – Poderá ser aplicada pela diretoria do clube, pena disciplinar, classificada em advertências, suspensões, eliminação dos jogos e até suspensão do clube, às pessoas pertencentes as equipes inscritas que tenham incorrido nas seguintes infrações:

- a) Promover desordens antes, durante e depois dos jogos, até 200 metros do local do jogo;
- b) Incentivar os atletas a prática de violência;
- c) Atirar objetos dentro de campo;
- d) Proferir palavras e gestos obscenos, e ofender a moral;
- e) Invadir os locais dos jogos (torcedores que invadirem o campo de jogo e forem identificados serão convocados para reunião da diretoria).
- f) Agressões mútuas entre os dirigentes e jogadores.
- g) Faltar com respeito às autoridades presentes, ou direção.
- h) Agredir árbitros, mesários, adversários ou danificar objetos do clube.

Obs: Punições acima valem também para torcedores e serão julgadas pelo departamento específico do clube.

Art 27 – Qualquer agressão física ao árbitro, representante, adversários e diretores causará a imediata eliminação do(s) atleta(s) envolvido(s) de acordo com a gravidade do caso, mais sanções previstas pelo estatuto do clube. (Poderá inclusive ser suspenso do clube)

Dos Critérios de Classificação

Art 30 – Critérios de Classificação só para a 1ª fase.

- a) Toda equipe que der W.O., perderá todas as vantagens.
- b) Confronto direto (Somente entre duas equipes).
- c) Maior número de vitórias.
- d) Maior saldo de gols.
- e) Menor soma de cartões.
- f) Maior número de gols pró.
- g) Sorteio.

TABELA DE VALORES DOS CARTÕES E PONTUAÇÃO

Vitória = 2 pontos
Empate = 1 ponto
Derrota = 0 ponto
W.O. = - (menos) 1 ponto

Cartões amarelos = 1 ponto
Cartões azuis = 3 pontos

FORMA DE SOMA

Pega-se o total de cartões amarelos e azuis (só da fase vigente a situação de desempate), transforma esses cartões em valores conforme tabela acima e somam-se os números. A equipe que apresentar **menor valor total à soma será a vencedora.**

Ex: Equipe A : 3 cartões amarelos = 03 pontos
2 cartões azuis = 06 pontos

Total = 09 pontos

Das Alterações as Regras do Jogo

Art 31 – Regras do jogo

- a) Haverá limites de faltas para cada tempo de jogo, ou seja, **para cada seis (6) faltas cometidas, as restantes serão tiro livre direto, sem barreira de onde for cometida. Os jogadores da equipe adversária deverão ficar na mesma linha da bola, excetuando-se o goleiro.**
- b) Regras do futebol de campo com algumas alterações: não existe impedimento, gol **de tiro de meta e tiro de saída não são válidos.**
- c) **Nas cobranças de faltas, a barreira deverá estar posicionada a uma distância de cinco metros.**
- d) **O horário deverá ser rigorosamente obedecido, sempre baseado no placar eletrônico.**

Em caso de paralisação, se o jogo tiver transcorrido em 2/3 (40 minutos), o resultado permanecerá o do momento da paralisação. Menos de 2/3, realização de uma nova partida, começando do zero.

Obs.: Se o motivo da paralisação for propositadamente induzido por uma das equipes, a equipe causadora desta paralisação será punida. Se estiver vencendo a partida, será considerada perdedora pelo placar de 2x0. A **Diretoria junto com o árbitro e o mesário analisarão o ocorrido e tomarão as medidas necessárias.**

- e) Os motivos de paralisação aceitáveis serão: fator climático e falta de energia elétrica.
- f) Todo jogador deverá jogar no mínimo 10 minutos.
- g) Horário do primeiro jogo 18:45hs com 30 minutos de tolerância. Se a equipe não estiver com no mínimo 5 jogadores em campo, o mesário dará WO e dois pontos para a equipe adversária.
- h) Nas semifinais serão somados os gols dos dois jogos. Caso haja empate (na soma dos gols dos dois jogos) a partida será decidida por pênaltis (3 para cada equipe). Persistindo o empate, cobrança de pênaltis alternados, até que haja um vencedor.
- i) Se na repescagem a partida terminar empatada, a decisão será em 3 pênaltis para cada equipe e caso não haja vencedor, pênaltis alternados.
- j) Na Final se a partida terminar empatada teremos prorrogação em dois tempos de 10 minuto caso persista o empate a decisão será em 3 pênaltis para cada equipe e caso não haja vencedor, pênaltis alternados.
- k) Só poderão cobrar os pênaltis os jogadores que terminaram a partida jogando. **Reservas não poderão cobrar.**
- l) Casos omissos a este regulamento serão resolvidos pelo Departamento de Esportes.

Da Forma de Disputa

Art 32 – Todas as equipes jogarão entre si na 1ª Fase;

32.1 – Classificam-se as 3 (três) melhores equipes pontuadas para as semifinais;

32.2 – A última equipe pontuada não passa para a próxima fase;

32.3 – As equipes classificadas de 4º a 7º lugares participam da 2ª Fase em forma de repescagem, jogando da seguinte forma: Jogo 1: equipe 4º lugar x equipe 7º lugar

Jogo 2: equipe 5º lugar x equipe 6º lugar

Vencedor do jogo 1 x Vencedor do jogo 2

32.4 – A vaga conquistada na repescagem dá o direito a equipe de participar das semifinais que ficarão assim definidas: 1º colocado na 1ª fase x vencedor da repescagem

2º colocado na 1ª fase x 3º colocado na 1ª fase

Serão disputadas 2 (duas) partidas nas semifinais

32.5 – Vencedores das semifinais disputarão a final em jogo único.