

Regulamento Oficial do Campeonato Futebol-Society "Manfredo Kostmann"

Setembro a Novembro 2007

1 – Da Forma de Disputa:

. Serão formadas 4 chaves com 4 equipes cada, sendo cabeças de chave os 4 primeiros colocados na edição anterior ou seja 2006 pela ordem. Em caso de alguma dessas equipes não participarem virão a(s) subsequente(s), as demais equipes (12) prevalecerá o sorteio.

- a) **1ª Fase** - As equipes jogarão entre si em sua chave, classificando-se o 1º e 2º colocados de cada num total de 24 jogos.

- b) **2ª Fase** - Equipes Classificadas
O 1º colocado da chave A x 2º colocado da chave B (jogo 25);
O 2º colocado da chave A x 1º colocado da chave B (jogo 26);
O 1º colocado da chave C x 2º colocado da chave D (jogo 27);
O 2º colocado da chave C x 1º colocado da chave D (jogo 28).
Total de 4 jogos (eliminatórios).

- c) **3ª Fase - Semi-Final**
O ganhador do jogo 25 x ganhador do jogo 26 - (jogo 29);
O ganhador do jogo 27 x ganhador do jogo 28 - (jogo 30).
Total de 2 jogos.

- d) **4ª Fase – FINAL**
Os perdedores dos jogos 29 e 30 disputam o 3º e 4º lugares – (jogo 31);
Os ganhadores dos jogos 29 e 30 disputam a grande "Final" – (jogo 32).

2 – Dos Jogos:

. Os jogos serão realizados somente aos sábados, conforme horários divulgados nos sorteios das chaves, exceto a final que será realizada no domingo.

. A duração dos jogos será de 20 x 20 minutos corridos, considerando 05 minutos entre os dois tempos, para descanso e orientação dos times.

. O tempo será cronometrado pelo árbitro.

. Apenas o Arbitro 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, poderão ser definidas entre as próprias equipes. Caso não haja acordo, a Comissão Organizadora definirá esta data.

. 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 nos sorteios.

. Cabe a cada representante da equipe, garantir que esta compareça normalmente ao campo, independente do estado do dia (chuva, frio, garoa, etc.), pois caso a equipe não comparecer em seu horário e, houver condições de jogo, esta equipe será considerada W.O. e será automaticamente desclassificada do campeonato.

3 – Das Equipes:

. As inscrições das equipes, bem como dos atletas, poderão ser realizadas até a data de **24 de agosto de 2007**. Para oficializar a inscrição, o representante da equipe deverá apresentar uma relação contendo:

- a) Ficha de inscrição com o nome da Equipe, nome completo dos atletas
- b) Cópia da carteira profissional, contrato de representação social (representantes) ou ficha de empregado (D.Pessoal), contendo no mínimo 06 meses de vigência.
- c) Envio de fotos da equipe para facilitar o reconhecimento dos jogadores
- d) Nome de 1 ou 2 responsáveis pela equipe.

. As equipes poderão inscrever no máximo 15 atletas e no mínimo 8 jogadores.

. Cada equipe jogará com 07 atletas, sendo 01 goleiro e 06 linha.

. **Em hipótese alguma, poderão entrar para o início do jogo, uma equipe com o número inferior de 06 atletas**, caso isto ocorra, será caracterizado o "W.O" e o placar de 1x0 a favor da equipe vencedora (gol não computado para efeito de artilharia)

. Será terminantemente proibido, um atleta jogar descalço ou com chuteiras de cravo, bem como, sem meiões ou com estes abaixados, 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 apresentar-se nestas condições, será impedida de iniciar o jogo, caracterizando W.O.

. O atleta que iniciar uma partida com uma numeração de camisa, deverá permanecer até o fim do campeonato com esta, não podendo trocá-la em hipótese alguma.

. Os representantes de cada equipe deverão apresentar ao Mesário, em todas as partidas do campeonato, algum documento de identificação dos atletas, e de seu técnico ou responsável (eis) pela equipe, caso não haja este documento, o atleta ou dirigente serão impedidos de participar deste jogo.

4 – Das Regras:

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, inclusive a do goleiro, ou seja, não é necessária a paralisação do jogo.

. Para proceder 01 ou mais substituições:

a) Não é necessário avisar o mesário ou 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.

. Em caso de 5ª falta do atleta, a partida será interrompida para que a equipe proceda a substituição deste atleta, conforme determinação do Árbitro.

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 (desde que não seja provocada), 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.

Arremesso do Goleiro

. Poderá sempre passar o meio da quadra, só não podendo arremessar de área a área diretamente, sem tocar no solo ou em qualquer outro atleta, antes de adentrar à área.

. Esta regra não se aplica as bolas atrasadas ou em jogo, onde o goleiro poderá realizar o lançamento com os pés: desde que também não seja diretamente de sua área na área adversária.

. Para o tiro de meta: o goleiro 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, também não podendo atingir a meta adversária diretamente.

Faltas

. 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 07 por período, e a punição após esta, será uma cobrança de penalidade máxima, 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.

. Atleta que cometer o número de 05 faltas individuais por partida, deverá ser automaticamente substituído por outro atleta, não podendo mais retornar a esta partida. As faltas serão anotadas pelo Mesário, o qual informará o Árbitro quando um atleta exceder o número de faltas estipulado.

. Na virada do 1º para o 2º tempo da partida, as faltas individuais não serão zeradas.

. Na virada do 1º para o 2º tempo da partida, as faltas coletivas serão zeradas.

Cartões

. Cabe ao Árbitro a aplicação dos cartões de punição conforme seguem: amarelo, vermelho e azul.

. A punição para os cartões recebidos pelos atletas, serão as seguintes:

a) 01 vermelho: expulsão da partida atual, automaticamente suspenso da partida seguinte, e eventual julgamento da C.O. a fim de averiguar os motivos da expulsão, conforme relatório do Árbitro e do Mesário, podendo até, este atleta ser punido com mais rigor.

b) 01 azul: substituição na partida por outro atleta, após 2 minutos cronometrado pelo mesário, não podendo mais retornar a esta partida.

c) 01 amarelo: o atleta sairá da partida por 2 minutos cronometrado pelo mesário. Após o término do tempo da punição o atleta poderá retornar a partida.

. Para o cartão vermelho, a equipe não poderá completar o número de atletas na partida, devendo jogar com um ou mais atletas a menos.

. Já no cartão azul, a equipe apenas substituirá o atleta, completando assim o time, após os 2 minutos cronometrado.

. Todas faltas técnicas e pessoais serão cobradas diretamente, com direito a formação de barreira até a 7ª falta coletiva.

Bola Fora do Jogo

. Serão consideradas bolas fora de jogo, os seguintes casos:

a) Bola na tela superior: Convertida em arremesso lateral contra a equipe que tenha tocado por último na bola, exatamente na posição em que a bola tocou a tela superior.

b) Bola na tela lateral ou paredes, inclusive o portão: Convertida em arremesso lateral contra a equipe que tenha tocado por último na bola, exatamente na posição em que a bola tocou a tela.

c) Bolas nas paredes de fundo: Convertida em tiro de meta ou escanteio, dependendo da equipe que tocou por último na bola.

. Todos os arremessos, laterais ou escanteios, serão cobrados com as mãos. Cabe ao Árbitro identificar os casos de reversão ou não.

. O número mínimo de jogadores permitido para início de uma partida será de 06 atletas, sendo 01 no gol e 05 na linha.

. Somente para o primeiro jogo de cada rodada, será considerado uma tolerância de até 15 minutos de atraso, findo este prazo, a equipe será considerada perdedora por W.O.

. No caso de ocorrer um "W.O" em alguma rodada, será considerado o seguinte: 01 vitória por 01 gol de saldo.

Pontuação e Classificação

. As equipes serão divididas por sorteio em quatro chaves de 3 equipes por chave

. Jogarão entre si 02 partida, considerando:

- a) Vitória: 3 pontos
- b) Empate: 1 ponto
- c) Derrota: 0 ponto

. Ao término dos jogos, serão apuradas as melhores equipes classificadas de cada chave da seguinte maneira:

- Maior número de pontos ganhos
- Confronto direto (isto em caso de igualdade com 2 equipes)
- Maior número de gols
- Saldo de gols (pró)
- Índice Disciplinar / Peso dos Cartões (amarelo= 1 ponto, azul= 2 pontos e vermelho= 3 pontos).
- Sorteio.

. Critérios para 2º melhor colocado

1º Pontos ganhos (independente do grupo)

2º Saldo de gols (pró)

3º Índice disciplinar conforme acima

4º Sorteio.

. Vide Tabela

. Para a 2ª fase, em caso de empate, a decisão será por pênaltis, considerando:

- a) 03 pênaltis para cada equipe, persistindo o empate;
- b) 01 pênalti alternado entre as equipes até definir o vencedor.

. Para a fase decisiva, em caso de empate no jogo regulamentar será atribuído prorrogação de 05 x 05 minutos entre as equipes, persistindo o empate, a decisão será por pênaltis, considerando:

- a) 03 pênaltis para cada equipe, persistindo o empate,
- b) 01 pênalti alternado entre as equipes, até definir-se o vencedor.

Premiação

- a) Troféu – Para os três primeiros colocados (01 por equipe)
- b) Medalhas – Para os três melhores colocados (01 por atleta)
- c) Artilheiro e Goleiro menos vazado (01 troféu)

Disposições Gerais

A fim de evitar problemas com atrasos de entrada das equipes nos jogos, os vestiários ficarão da seguinte maneira:

- a) Duas equipes irão utilizar o mesmo vestiário durante as rodadas
- b) Sugerimos que todos os objetos de valor das equipes sejam depositados numa única bolsa, a qual poderá ser guardada na lanchonete. As demais bolsas deverão ficar junto ao banco de reservas de cada equipe, com responsabilidade da própria equipe. Assim, os vestiários ficarão disponíveis para os próximos jogos.
- c) Cada equipe terá direito de solicitar 01 tempo (técnico) de 01 minuto, em cada tempo da partida. Caso a equipe não utilize este tempo técnico no 1º tempo da partida, só poderá realizar 01 parada, no 2º tempo da partida. Resumindo, as equipes terão direito de realizar apenas 01 parada técnica por tempo de partida, e sempre postados dentro da área de meta durante o tempo técnico, podendo somente adentrar à quadra o treinador para orientação.
- d) Não será permitido a atletas ou dirigentes antes de cada partida, o consumo de bebidas alcoólicas, caso aconteça não poderá sequer adentrar a quadra de jogo.
- e) **Em caso de algum distúrbio, confusões ou briga antes, durante ou depois dos jogos, dentro ou fora da quadra, sendo os causadores identificados como participantes de qualquer equipe, poderá esta ser eliminada do torneio e sujeito a não participar dos próximos eventos.**

. Casos não previstos neste regulamento serão discutidos com a C.O. e os representantes das equipes.

A Comissão Organizadora ABTS deseja Boa Sorte a todas as Equipes