



REGULAMENTO GERAL

I - COPA ELETRO RURAL DE FUTEBOL SUIÇO NO CAMPO DA ESTRADA AMENDOIM.

Art. 1º - O Torneio de Futebol Suiço tem por finalidade:
O fortalecimento dos laços de amizade e a camaradagem sadamente disputada.

II - DA ORGANIZAÇÃO

Art. 2º - A 1º Copa Eletro Rural será disputado por 07 equipes, em formato de duas chave ÚNICA (TODOS JOGAM CONTRA TODOS)

§ ÚNICO: As equipes não poderão abdicar da condição de disputante após o começo da mesma.

Art. 3º FORMA DE DISPUTA:

§ 1º - As equipes jogarão entre si, em turno único, na fase classificatória.

§ 2º - Classifica-se para segunda fase (Semi Finais) as 4 equipes com melhor campanha na soma dos pontos, disputarão as semifinais, sendo o 1º contra o 4º e 2º contra o 3º, e em caso de empate serão seguidos os critérios de desempate citados neste regulamento.

§ 3º - Para a segunda fase, que serão jogos eliminatórios no sistema mata mata, fica decidido que, em caso de empate haverá prorrogação de 20 minutos divididos em 2 tempos de 10 minutos, com vantagem de empate para equipe com melhor saldo de gols no confronto eliminatório, persistindo empate decisão por penalidades 3 por equipe persistido o empate penalidades alternadas até que haja um vencedor, e assim, há de se repetir na partida final.

Art. 4º - CONTAGEM DE PONTOS:

- A) VITÓRIA 3 PONTOS
- B) EMPATE 1 PONTO
- C) DERROTA 0 PONTO

III - DAS INSCRIÇÕES DE EQUIPES E ATLETAS:

Art. 5º - As equipes serão compostas por atletas com atividade profissional no município de Localização.

Art. 6º - Cada equipe deverá inscrever o mínimo de 10 atletas. E máximo de 15 atletas.

Art. 7º - Um jogador inscrito por uma equipe poderá somente participar dos jogos pela mesma. E será eliminado do campeonato se transgredir este artigo.

Art. 8º - A equipe que incluir em uma partida atleta que tiver jogado em outra equipe, ou que não esteja regularmente inscrito perderá os pontos em favor da equipe adversária.

Art. 9º - Para a inscrição de atletas, será obrigatória a solicitação junto ao representante do comitê de organização do Campeonato um formulário de inscrição de equipe.

§ 1º - A inscrição poderá ser efetuada até duas semanas antes do início da competição.

§ 2º - Os Atletas poderão ser escritos até o final da primeira fase desde que respeitado o número máximo de 15 Atletas por equipe.

Art. 10º - O representante de equipe deverá entregar a comissão organizadora, até o primeiro jogo do campeonato, os documentos requisitado de todos os atletas inscritos no time.

IV - DOS DESEMPATES:

Art. 11º - EMPATE ENTRE DUAS OU MAIS EQUIPES

- 1 - Confronto Direto
- 2 - Nº de Vitorias
- 3 - Saldo de gols
- 4 - Gols Pró
- 5 – Cartões Vermelho

V - DO EQUIPAMENTO

Art. 12º - As equipes deverão se apresentar devidamente uniformizadas para os jogos.

Art. 13º - OS EQUIPAMENTOS OBRIGATÓRIOS SÃO:

- 1) Camisas padronizadas e numeradas
- 2) Calções padronizados
- 3) Meias padronizadas
- 4) Chuteiras society, ou chuteiras com travas. (OBS Ficando vetado o uso de travas de FERRO)

Art. 14º - O goleiro deverá usar obrigatoriamente camisa diferente das demais.

Art. 15º - Somente se ocorrer igualdade de uniformes em um jogo, poderão ser usados coletes.

VI - DA COMPETIÇÃO

Art. 16º - Os jogos terão duração de 70 minutos corridos, divididos em dois períodos iguais de 35 minutos e intervalo de 5 minutos.

Art. 17º - Cada equipe será composta por 08 jogadores sendo 7 jogadores de linha e 1 goleiro.

Art. 18º - O número mínimo de jogadores para o início ou continuação de uma partida será de 06 atletas.

Art. 19º - Não haverá limite no número de substituições.

Art. 20º - As substituições de jogadores poderão ser feitas em qualquer tempo do jogo e não serão anotadas na súmula do jogo, devendo ocorrer dentro do espaço delimitado no campo.

Art. 21º - O jogador substituído poderá retornar ao jogo.

Art. 22º - Os jogos serão realizados em dias e horários determinados pela tabela oficial.

Art. 23º - Haverá tolerância de no máximo 20 minutos para o início do primeiro jogo, sendo os demais realizados a seguir no horário constante na tabela oficial, cada equipe deverá entregar a relação dos atletas com 10 minutos de antecedência as suas respectivas partidas.

Art. 24º - A equipe que não estiver em campo no horário determinado, devidamente uniformizada e em condições de jogo, perderá os pontos da partida em favor da equipe adversária. O placar será de 01 (um) a 00 (zero) para a equipe que estiver completa e presente, e o gol será computado para o goleiro titular da equipe adversária desde que registrado em súmula.

VII - DAS EXPULSÕES E DO NÃO COMPARECIMENTO.

Art. 25º - O jogador expulso de uma partida cumprirá a suspensão automática de um (01) jogo na partida imediatamente posterior, e estará sujeito as penalidades. Caso a expulsão seja de caráter muito agressivo ou por conduta de brigas.

Art. 26º - A equipe que deixar de comparecer para jogar qualquer partida de qualquer fase, ou comparecer com menos de 06 (seis) atletas será eliminada do campeonato (WYO).

Art. 27º - A equipe que, por qualquer motivo for eliminada do campeonato, terá seus resultados anteriores mantidos e os subseqüentes serão de 01 (um) a 00 (zero) para seus adversários, e o gol será computado para o goleiro titular da equipe adversária desde que registrado em súmula.

§ 1º - A equipe que, por qualquer motivo DESISTIR do campeonato, terá seus resultados anteriores mantidos e os subseqüentes serão de 01 (um) a 00 (zero) para seus adversários, e o gol será computado para o goleiro titular da equipe adversária desde que registrado em súmula.

Art. 28º - Atletas, técnicos ou representantes de equipe, inscritos em determinado time, mesmo não uniformizados, poderão ser citados na súmula de jogo e penalizados se necessário.

Art. 29º - Atletas expulso por agressão ao arbitro será automaticamente eliminado do campeonato.

X - DAS DISPOSIÇÕES FINAIS:

Art. 30º - Os jogos serão dirigidos por árbitros contratados pela Organização.

Art. 31º - O árbitro é a autoridade competente para adiar ou suspender um jogo, se houver motivo de relevância, e sendo maior autoridade onde qualquer decisão tomada pelo mesmo não será revogada.

Art. 32º - O árbitro escalado pela coordenação não poderá ser impugnado pelas equipes.

Art. 33º - A premiação da 1º Copa Eletro Rural será:

Troféu para o 1º, 2º e 3º lugar;
Medalha para o atleta artilheiro;
Medalha para o goleiro menos vazado;

Art. 34º - O critério para eleger o goleiro menos vazado será feito a média por partidas disputadas.

Art. 35º - As faltas de campo serão punidas das seguintes formas:

Cartão amarelo: advertência

Cartão vermelho: o jogador é expulso e não poderá ser substituído.

§ 1º - O atleta que acumular três cartões amarelos em jogos distintos, cumprirá suspensão automática de 01 jogo.

§ 2º - Para os jogos das semifinais serão desconsiderados os cartões amarelos da fase de grupos (no máximo de 02), considerando apenas a artilharia e as penalidades por expulsão. Caso determinado atleta seja punido com cartão amarelo no último jogo do 1º turno, completando se assim 03 cartões amarelos, ele deverá cumprir suspensão automática.

Art. 36º - Somente os atletas, técnicos e representantes das equipes poderão permanecer no banco de reservas.

§ UNICO - O atleta expulso não poderá ficar no banco de reservas, e nem atrás do gol e em nenhuma área que de acesso a campo de jogo.

Art. 37º - Os casos omissos no presente regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora, e sua decisão será final e irrecorrível.

Art. 38º - O presente regulamento entra em vigor na data de sua aprovação pelos representantes, revogadas as disposições em contrário.

Art 39º - Será cobrada uma taxa de inscrição por equipe no valor de R\$150,00 (cento e cinquenta reais).

Art 40º - Equipes e jogadores que combinarem resultados na última rodada da fase classificatória está fora da próxima edição da competição.

Art 41º - As devem comparecer com pelo menos uma Bola em condições de jogo.