

# **REGULAMENTO DA VI COPA DE FUTEBOL SOCIETY DE TORCIDA 2019. "TREZZE CHICKEN"**

## **I -DAS INSCRIÇÕES E DATAS PREVISTAS: 6ª COPA DE FUTEBOL SOCIETY TORCIDA 2019.**

denominado, com início em 24 de MARÇO de 2019.

A inscrição da equipe deverá ser feita a organização da mesma, mediante o pagamento por atleta de R\$ 30,00 (TRINTA REAIS),

## **II - DA FORMAÇÃO DAS EQUIPES**

O número de equipes será de 04 no modulo verde e 04 no modulo amarelo. para iniciar a partida será necessário 01 goleiro e no mínimo 04 (quatro) atletas de linha.

As equipes deverão ser composta 01 goleiro e 06 (seis atletas de linha).

## **III - DA DIVISÃO DA CATEGORIAS POR IDADE**

O campeonato será disputado no modulo verde com atletas que completem 47 anos em 2019, e 01 que complete 46. goleiro que poderá ter ate 40 anos completos.

No modulo amarelo atletas de linha que complete 35 anos em 2019, mais o goleiro com idade de 30 anos completos.

Só será permitido o atleta jogar no campeonato se o mesmo estiver inscrito na equipe. Poderá inscrever e ou substituir atletas ate o final da fase classificatória.

## **IV - DAS REGRAS**

As regras do Campeonato seguirão conforme livro de Regras Oficiais do Futebol Society.

## **V - DAS REGRAS ESPECIAIS**

As regras oficiais do futebol serão usadas durante o campeonato, com exceção dos artigos que disciplinam a participação dos jogadores, uso dos cartões amarelo e vermelho, da colocação da bola em jogo, a participação do Técnico, das equipes, da cobrança dos laterais e cobrança de faltas.

### **Limite de faltas:**

Terá um limite de 06 (seis) faltas por tempo de jogo, após esse limite haverá cobrança de tiro livre direto sem barreira o qual será a 05 (cinco) passos da marca do pênalti.

**A falta deverá ser cobrada pelo atleta que a sofrer e se por motivo de contusão o mesmo não tiver condições para isso, o responsável pela cobrança será o goleiro da sua equipe.**

## **VI - DA PARTICIPAÇÃO DOS JOGADORES**

**Parágrafo I** - Os Atletas para participarem da partida, terão direito se estiverem com o uniforme da equipe dentro do campo de jogo e ter avisado o mesário até antes do início do segundo tempo da partida.

Caso o goleiro venha a se machucar durante a partida o mesmo será substituído por um atleta de linha de sua equipe.

## **VII - DO CARTÃO AMARELO**

É advertência, caso ocorra o jogador ficará 2 (dois) minutos fora da partida, sem direito a substituição podendo voltar em seguida este ou outro atleta. A cada 2 cartões amarelos durante o campeonato o atleta cumpri um jogo de suspensão.

Caso o mesmo atleta tome 2 cartões amarelos na mesma partida o mesmo estará automaticamente fora da partida, a equipe deverá ficar 2 minutos sem um atleta em campos e logo após os 2 minutos poderá colocar um novo atleta em campo.

## **VIII - DO CARTÃO VERMELHO**

O atleta que incorrer em cartão vermelho será eliminado da partida sem o direito a substituição de atleta, ou seja, a equipe vai jogar o restante do tempo de partida sem a reposição do atleta que levar o cartão, o atleta estará suspenso automaticamente da partida seguinte.

## **CLAUSULA ESPECIAL**

**PARA OS CASOS DE AGRESSÃO FÍSICA COMPROVADOS PELO CRITÉRIO ADOTADO PELA ORGANIZAÇÃO DO CAMPEONATO O ATLETA SERÁ ELIMINADO DA COMPETIÇÃO.**

## **IX - OBSERVAÇÃO:**

1 - Os cartões amarelos NÃO serão zerados ao término da 1ª fase (classificação). Caso o atleta estiver com 2 cartões amarelos, o mesmo deverá cumprir a suspensão automática de um jogo na próxima partida da fase seguinte.

2 - O Atleta que for punido na mesma partida com cartões de cor diferente, será penalizado pelos cartão que for recebido por último, porem os cartões vão contar para uma futura suspensão do atleta.

### **Exemplos:**

A - Se o atleta foi punido com cartão amarelo e depois o cartão vermelho na mesma partida, O Atleta será punido pelo cartão vermelho e os demais cartões serão acumulados para fins de suspensão.

## **X - DA COLOCAÇÃO DA BOLA EM JOGO**

A colocação da bola em jogo (tiro de meta), não poderá ultrapassar a linha da grande área da outra equipe, caso isso ocorra haverá reversão da bola a outro time reiniciando a partida com o tiro livre indireto no ponto que a bola cruzou a linha da área.

A cobrança de laterais fica optativa pelo atleta se será cobrado com os pés ou com as mãos.

Lateral cobrado direto para o gol sem tocar em nenhum atleta, não é válido o gol.

Escanteio cobrado direto para o gol mesmo que não toque em nenhum atleta é válido o gol.

## **XI - DO TEMPO DE JOGO**

Serão dois tempos de 30 minutos, com um intervalo de 5 minutos cada equipe tem direito a pedir um tempo técnico por período de jogo.

## **XII - DA APRESENTAÇÃO DA EQUIPE**

As equipes deverão apresentar-se em campo, devidamente uniformizadas de acordo com a vestimenta padrão da equipe (chuteira society ou tênis salão, camisa, calção e meião) Obrigatório.

## **XIII - DA RESPONSABILIDADE DO ÁRBITRO**

Compete ao árbitro verificar se as equipes estão devidamente uniformizadas, as súmulas dos jogos fazer seu relatório na própria súmula do jogo, verificar o estado do gramado, a colocação das redes, o número e estado das bolas, mediar o jogo, tomar decisões que lhe são afetas dentro do campo, e aqueles que não participaram da partida.

Fazer cumprir o início dos jogos conforme horário determinado na tabela com tolerância de 15 minutos corridos no cronometro, posteriormente será dado W.O.

Fica claro que após os 15 minutos de tolerância corridos no cronometro do Arbitro será soado o apito do mesmo e finalizado pelo árbitro da partida o W.O.

Parágrafo I - O W.O. confirmado na partida tem o resultado de 03 gols positivos no saldo de gols a favor da equipe presente, e menos 3 gols no saldo da equipe que configurou o W.O.

Paragrafo II - Para a NÃO caracterização de W.O. a equipe deverá participar da partida um tempo mínimo de 30 minutos desde que com o número mínimo 01 goleiro e no mínimo 04 (quatro) atletas de linha.

## **XIV - DA SUSPENSÃO DOS JOGOS**

A responsabilidade da suspensão de partidas em virtude do mau tempo cabe ao arbitro, devendo as equipes comparecer ao campo de jogo.

Obs.: Não haverá alterações na tabela de jogos, **SALVO CASO DE FORÇA MAIOR A SER ANALISADO PELOS COORDENADORES DAS 08 EQUIPES.**

## **XV - DA RESPONSABILIDADE DO MESÁRIO**

Para cada jogo será elaborada uma súmula que conterà os nomes dos participantes. É obrigatório o preenchimento da súmula mesmo em caso de W.O. onde será devidamente assinada pelo árbitro.

## **XVI - DO COORDENADOR DA EQUIPE**

Compete ao coordenador dar ciência aos participantes de sua equipe de tudo aquilo que envolva a participação dos mesmos no campeonato, contribuir para o cumprimento do presente regulamento e cumprir os horários dos jogos estipulados na tabela.

## **XVII - DAS CLASSIFICAÇÕES**

**Forma de Disputa:** A forma de disputa assim como a tabela dos jogos será apresentada aos atletas e coordenadores das equipes.

**Fase classificatória:**

Caso ocorra empate entre duas ou mais equipes na fase de classificação, adotar-se os seguintes critérios:

1º - Maior número de vitórias

2º - Menor número de W.O.'s

3º - Saldo de gols

4º - Confronto direto

5º - Maior número de gols marcados

6º - Menor número de gols sofridos

**Após a 1ª fase CLASSIFICATÓRIA os times irão se confrontar na fase SEMI-FINAL da seguinte forma:**

- A equipe 1ª colocada joga contra a 4ª colocada, e a 2ª colocada contra a 3ª.

Para a fase SEMIFINAL os times melhores classificados na 1ª fase terá no tempo normal de jogo (30 x 30 minutos) a VANTAGEM do empate sobre os outros para serem declarados vencedores.

Para a FINAL

Caso o jogo no tempo de 30 x 30 minutos termine empatado, HAVERÁ disputa de Penalidades sendo 5 cobranças de cada equipe. Persistindo o empate nas 5 cobranças de cada equipe, serão cobrados pênaltis alternados para declarar o vencedor da partida.