

III TAÇA SMEL DE FUTEBOL SOCIETY

01 DA APRESENTAÇÃO

Art. 01º O presente regulamento consiste em normatizar a III TAÇA SMEL DE FUTEBOL SOCIETY para os diversos adeptos da modalidade que praticam esta atividade esportivas nas diversas chácaras e clubes existentes em Uberaba que dispõe de espaço.

02 DO OBJETIVO GERAL

- Proporcionar aos atletas do futebol sociedade socialização.
- Despertar intercâmbio sócio esportivo entre os praticantes de sociedade das diversas chácaras que dispõe da prática da modalidade.
- Promover a prática esportiva como elemento de desenvolvimento da qualidade de vida .

03 DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 02º Este Regulamento é o conjunto das disposições que regerão a III TAÇA SMEL DE FUTEBOL SOCIETY,

Art. 03º As equipes que participarão deste torneio serão consideradas conhecedoras das leis desportivas da confederação brasileira de Futebol Society e deste regulamento, e se submeterão sem reserva alguma, a todas as consequências que deles possam emanar.

04 DA ESTRUTURA ADMINISTRATIVA

Art. 04º Na realização deste torneio serão conhecidos pelos participantes, como autoridades ligadas diretamente à realização do mesmo:

a) Comissão de representantes de equipes

Compete aos representantes das equipes:

- * Acompanhar o andamento da competição;
- * Apresentar documentos para inscrições de atletas, assumindo total responsabilidade pelos dados contidos nos mesmos;
- * Apresentar documentação de atleta(s) que estiver(em) sob protesto, para a Comissão Técnica em tempo hábil;
- * Procurar e tomar conhecimento junto à Comissão Técnica da programação dos jogos e divulgá-la aos atletas de sua equipe;
- * Acompanhar as notas oficiais e fazer cumprir o que nelas estiver determinado.

b) Da Comissão Técnica

Será formada pelas pessoas ligadas ao desporto da Secretaria Municipal de Esporte e Lazer

b.1 A ela compete:

- * Indicar o pessoal que trabalhará na competição;
- * Elaborar a programação dos jogos;
- * Designar horário para realização dos jogos;
- * Divulgar o resultado após cada rodada;
- * Tomar decisões em assuntos referentes à parte técnica dos jogos:

pdfMachine

Is a pdf writer that produces quality PDF files with ease!

Produce quality PDF files in seconds and preserve the integrity of your original documents. Compatible across nearly all Windows platforms, if you can print from a windows application you can use pdfMachine.

Get yours now!

c) Da Junta Disciplinar Desportiva

Será eleita pela SMEL a qual será precedida pelo sub secretário de esporte e presidente da LUF Roberto Carlos Fernandes. A junta disciplinar terá como atribuição julgar as infrações, sendo que seu funcionamento obedecerá unicamente ao contido neste regulamento;

Parágrafo primeiro A Junta Disciplinar será a última instância permitida. Caso alguma equipe recorra a outra instância, ela será eliminada deste evento.

A ela compete

- * Fazer cumprir o exposto neste regulamento;
- * Solicitar ao responsável pela equipe que estiver sob protesto, sua participação em reunião em que sua equipe for julgada;
- * Julgar as infrações que forem cometidas durante o campeonato;
- * Julgar a revelia a equipe ou atleta que convocada não comparecer à reunião para julgamento

d) Da Arbitragem

Será responsável pela mesma, a Liga Uberabense de Futebol, que poderá designar entidades ou pessoas para dirigi-la, sendo que a ela compete:

- d.1** Estruturar o quadro de arbitragem;
- d.2** Designar arbitragem aos jogos;
- d.3** Avaliar a atuação dos árbitros a cada rodada.

Parágrafo único Não será aceito veto de árbitros, auxiliares ou representantes designados.

5 DAS INSCRIÇÕES DAS EQUIPES E ATLETAS

Art. 05º As inscrições das equipes serão realizadas na Secretaria Municipal de Esporte e Lazer, até às 17:00 do dia 18 de outubro de 2011 em formulário próprio.

Parágrafo primeiro: Será permitido inscrições somente para equipes que apresentarem campo de futebol society (devidamente demarcado), sendo estes podendo ser utilizados para 7 e/ou 8 atletas, mediante aprovação da comissão técnica.

Parágrafo segundo: Será permitido apenas uma equipe para cada categoria por sede (campo de jogo).

Parágrafo terceiro: As categorias serão as seguintes: Livre masculino (acima de 15 anos) ; Máster (nascidos durante o ano 1976 ou antes); e Sênior (nascidos durante o 1966 ou antes)

Art. 06º Será obrigatório a apresentação à Comissão Técnica, da Ficha de Inscrição da Equipe, devidamente assinadas pelo responsável da equipe.

Art. 07º Poderão ser inscritos atletas até a primeira partida da competição realizada pela própria equipe, o qual para participar da competição terá que conter o nome devidamente informado no BOLETIM INFORMATIVO DE INSCRIÇÃO que estará disponível no link da competição.

06 DA PARTICIPAÇÃO DOS ATLETAS

Art. 08º Poderão ser inscrito no mínimo 10 (dez) e, no máximo, 16 (dezesesseis) atletas por equipe e categoria.

Art. 09º Cada atleta poderá se inscrever por uma única equipe. Caso o mesmo se inscreva por mais de uma equipe, o mesmo estará eliminado, e as equipes não poderão inscrever outro em seu lugar. Os goleiros também poderão ser inscritos por apenas uma equipe.

Parágrafo único: A inscrição do atleta só será efetivada quando o mesmo assinar a ficha de inscrição que deverá ocorrer até primeira partida.

Art. 10º A idade mínima para participação de atletas será de **16 anos completos** para categoria livre; e nascidos durante o ano 1976 ou antes para categoria máster; e nascidos durante o ano 1966 ou antes para categoria sênior.

Art. 11º Depois de feita a inscrição do atleta, nenhuma equipe poderá substituí-lo por motivo algum.

07 DO CONGRESSO TÉCNICO

Art. 12º Será realizado no dia 18 de outubro de 2.011 na Secretaria Municipal de Esporte e Lazer, com o representante oficial de cada equipe inscrita, às 14:30 horas. Na oportunidade será feito o sorteio para confecção da Tabela de Jogos e tratados assuntos inerentes à competição.

08 DO PROCESSO DE DISPUTA

Art. 13º O Processo de Disputa será definido de acordo com o número de equipes inscritas nesta competição e divulgado no Boletim Oficial nº 001/2.011 e na Tabela Oficial.

09 DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Art. 14º Caso haja a necessidade de definição de equipes classificadas para eventuais fases, os critérios de desempate serão os seguintes:

- a) Maior número de pontos;
- b) Menor número de wxo
- b) Maior número de vitórias;
- c) Se for apenas entre duas equipes, confronto direto;
- d) Saldo de gols;
- e) Maior número de gols marcados;
- f) Menor número de gols sofridos;
- g) Gol average;
- h) Sorteio em horário e lugar marcado pela Comissão Técnica.

Art. 15º Caso existam fases (quartas de finais, semi-finais e finais) em que houver disputa direta entre 02 (duas) equipes em sistema eliminatório, a forma de classificação para a fase seguinte será a seguinte:

- a) Maior número de pontos;
- b) Saldo de gols após as duas partidas;
- c) Caso o saldo de gols após as duas partidas fiquem empatada, classifica-se a equipe que vencer na 2ª partida na disputa de penalidade máxima, que será da seguinte forma: 01 (uma) série de 05 (cinco) penalidades máximas alternadas para cada equipe. Persistindo o empate, tantas séries quantas forem necessárias de 01 (uma) penalidade máxima alternada para cada equipe, até que se tenha a equipe vencedora.

Parágrafo primeiro: Nas fases eliminatórias (quartas de finais, semi finais) o mando do segundo jogo será da equipe melhor classificada na primeira fase. O jogo final será definido pela Secretaria de Esporte e Lazer.

10 DA IDENTIFICAÇÃO

pdfMachine

Is a pdf writer that produces quality PDF files with ease!

Produce quality PDF files in seconds and preserve the integrity of your original documents. Compatible across nearly all Windows platforms, if you can print from a windows application you can use pdfMachine.

Get yours now!

- Art. 16º** A identificação dos atletas junto à arbitragem, que será a representante legal da Comissão Técnica, deverá ser feita pela apresentação da carteira de identidade e/ou qualquer outro documento de expedição por órgão público federal que contenha foto ou xérox do original autenticado pela Secretaria de Esporte e Lazer.
- Parágrafo primeiro** É expressamente proibido participar de qualquer partida sem a apresentação de um documento de identificação, conforme o Art. 21º.

11 DAS COMPETIÇÕES

- Art. 17º** Os jogos terão início em hora fixada na Tabela Oficial, com tolerância de até 15 (quinze) minutos, sendo considerada perdedora por W x O a equipe que não se apresentar com o número exigido de atletas de acordo com cada campo, uniformizados dentro deste prazo. Somente o horário do relógio do árbitro será considerado para contagem deste prazo.

Parágrafo primeiro: O número de atletas para cada campo está definido na tabela oficial da competição. Sendo que a equipe poderá apresentar até dois atletas a menos do número exigido para cada campo. (ex.: Se o campo for para 7 atletas, a equipe poderá iniciar a partida com no mínimo 5 atletas)

- Art. 18º** A equipe que provocar o W x O (não comparecimento para a realização de uma partida) nas Fases de Quartas de Final, semifinal e final, estará automaticamente eliminada desta competição, na temporada de 2.011.

PARÁGRAFO PRIMEIRO: Caso qualquer equipe deixe de comparecer em campo para a realização da partida estabelecida pela Tabela Oficial, em qualquer rodada, provocando o W x O, a mesma perderá os pontos para a equipe adversária. E a sumula desta partida será enviada para o Tribunal para que a equipe possa justificar a sua ausência, cabe a Comissão Disciplinar considerar ou não a justificativa. Si a Comissão Disciplinar julgar que a justificativa não procede à equipe infratora será eliminada do campeonato em disputa e do campeonato subsequente. Todos os resultados da equipe eliminada ficarão sem efeito.

PARÁGRAFO TERCEIRO: Se uma ou mais equipes chegarem atrasadas depois dos 15 minutos de tolerância para o início da partida, programada pela Tabela Oficial divulgada com no mínimo 72 horas de antecedência as mesmas, elas perderão os pontos para as equipes adversárias e as súmulas oficiais das mesmas, serão encaminhadas para a Comissão Disciplinar para confirmação da perda de pontos. Mesmo quando houver rodada dupla.

PARAGRAFO QUARTO: A marcação do campo é por conta da equipe mandante da partida, se o campo não for marcado até o limite máximo da tolerância que é de 10 (dez) minutos a mesma perderá os pontos da partida para a equipe adversária. A súmula desta partida será encaminhada para a Comissão Disciplinar para a confirmação da perda de pontos.

Art. 19º Não caberá recurso sob alegação de atraso, e nem a respeito da decisão do árbitro no art. 22º.

Art. 20º De acordo com a norma deste regulamento, fica autorizado um número ilimitado de substituições de atletas por equipe, podendo inclusive o atleta substituto voltar à partida em qualquer momento, quantas vezes quiser.

Art. 21º Quando uma partida for interrompida por motivo de força maior, ela será reiniciada do ponto em que foi interrompida, em dia, hora e local determinado pela Comissão Técnica, caso necessário.

Parágrafo único Somente a Comissão Técnica poderá transferir os jogos, não necessitando para tanto de aprovação das equipes participantes.

Art. 22º As competições serão orientadas segundo a legislação da Confederação Brasileira de Futebol Society, respeitando este regulamento em primeira instância.

Art. 23º Contagem de pontos para a competição:

Vitória	03 pontos
Empate	01 ponto
Derrota	00 ponto

Art. 24º O local de realização dos jogos será de acordo com o estabelecido na tabela de jogos.

Art. 25º Caso as equipes de uma mesma partida tiverem cores iguais em seu uniforme, a equipe “sede” (mandante do jogo) deverá trocar o seu uniforme. Terá para isto, 10 (dez) minutos, no máximo. Após este prazo, perderá a partida por W x O.

12 DAS PENALIDADES

Art. 26º Em qualquer jogo, a equipe que provocar interrupção da partida por motivo de indisciplina incorrerá em julgamento por parte da comissão disciplinar.

Art. 27º Todo atleta que cometer ato de agressão física, inclusive contra a equipe de arbitragem, ficará automaticamente excluído da competição

Parágrafo único As punições desta competição se estenderá para a competição do próximo ano.

Art. 28º A equipe que durante a competição que perder por 2 W x O estará eliminada desta competição em 2.011 e seus resultados anteriores serão anulados.

Parágrafo primeiro – a equipe que vencer por wxo vencerá a partida por 1x0.

Art. 29º As atletas expulsos poderão ser substituídos após 2 minutos a ocorrência.

13 DOS PROTESTOS

Art. 30º Qualquer equipe terá até às 15 horas do primeiro dia útil seguinte ao término da partida para apresentar o protesto à Comissão Técnica juntamente com a(s)

pdfMachine

Is a pdf writer that produces quality PDF files with ease!

Produce quality PDF files in seconds and preserve the integrity of your original documents. Compatible across nearly all Windows platforms, if you can print from a windows application you can use pdfMachine.

Get yours now!

- Art. 31º** Caberá exclusivamente ao reclamante, a apresentação das provas no momento em que for impetrar o recurso.
- Art. 32º** Todo protesto só será aceito, mediante ofício assinado pelo representante da equipe e com as provas anexadas.
- Art. 33º** Somente serão aceitos protestos que envolvam diretamente equipes participantes da partida a qual o mesmo se originar.

14 DA PREMIAÇÃO

- Art. 34º** As duas primeiras equipes na classificação geral receberão troféus. Os atletas dessas duas equipes receberão medalhas.

15 DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E TRANSITÓRIAS

- Art. 35º** Os casos omissos a este regulamento, serão resolvidos pela Comissão Técnica.
- Art. 36º** A assistência médica ou hospitalar será de responsabilidade de cada equipe participante, sendo que qualquer atleta de menor será de responsabilidade do Representante Oficial da equipe.
- Art. 37º** Cada equipe deverá mandante de jogo deverá apresentar 02 bolas em condições do jogo.
- Art. 38º** A nota ou boletim oficial tem poder para modificar, incluir, excluir e explicar itens deste regulamento, e poderá ser emitida quando for necessária, ficando a critério da Comissão Técnica.
- Art. 39º** Os cartões amarelos não serão acumulativos e o atleta que for punido com 01 (um) cartão vermelho, deverá cumprir uma partida automática. O atleta que receber o cartão vermelho e for relatado na súmula pelo árbitro “agressão verbal e/ou física, além da automática ainda será julgado pela J.D.D, conforme o relatório da arbitragem.
- Art. 40º** Qualquer equipe que colocar jogador irregular em campo (desde que provada a irregularidade em tempo hábil) perderá os pontos da partida se for vencedora da mesma e mais 3 pontos. E se for perdedora perderá 3 pontos.
- Art. 41º** O uniforme obrigatório para a realização das partidas será completo. A Os atletas deverão utilizar chuteiras de travas de borracha (tipo society), sendo vedado o uso de chuteiras com travas de alumínio ou qualquer outra que comprometa a integridade física dos atletas
Parágrafo 1º - No caso de uniformes iguais a equipe mandante do jogo terá 10 minutos para realizar a troca de seu uniforme (podendo ser utilizado coletes numerados).
- Art. 42º** Poderão ser utilizados qualquer número nas camisas, desde que não repita na mesma equipe e não haverá necessidade de estarem numeradas na frente.
- Art. 43º** O início da competição será divulgado através de Nota Oficial.

Art. 44º O tempo para a realização das partidas será o seguinte: 02 (dois) períodos de 30 (trinta) minutos com um intervalo de 05 (cinco) minutos entre eles.

Parágrafo primeiro: O tempo de jogo poderá ser interrompido somente com autorização dos árbitros.

Art. 45º O número de atletas para cada campo será definido no congresso técnico em acordo com a comissão técnica e o representante de cada chácara.

Art. 46º A distância da barreira será igual a do tamanho do gol vezes 1,5.

Art. 47º Fica autorizado somente aos representantes de cada local de competição utilizar de seu espaço para comercialização de produtos alimentícios.

Art. 48º O mando de jogo nas fases finais (quartas e semi-finais) será da equipe melhor classificada na primeira fase da competição.

16 – DOS DETALHES DAS REGRAS DE FUTEBOL SOCIETY:

I - TIRO DE META:

Deverá ser cobrado pelo goleiro com as mãos.

II - DEFESA DO GOLEIRO:

Após fazer uma defesa firme, terá 5 (cinco) segundos para repassar a bola. Caso o goleiro faça uma defesa parcial, poderá repassar a bola com os pés para qualquer atleta de sua equipe.

Obs.: O goleiro não poderá fazer gol com a mão ao gol adversário.

III - DEVOLUÇÃO PARA O GOLEIRO:

Poderá devolver para o goleiro quantas vezes forem necessárias, mas o mesmo não poderá recebê-la com as mãos, a não ser que seja uma devolução involuntária ou de cabeça ou peito.

IV - LATERAL E ESCANTEIO:

O lateral deverão ser cobrados com as mãos e poderá ser cobrado para o goleiro, desde que o mesmo não o receba com as mãos e terá 5 (cinco) segundos para a cobrança do mesmo.

O escanteio deverá ser cobrado com os pés.

V - TIRO LIVRE:

Qualquer falta no Futebol Sete/Society será tiro livre direto que poderá ser cobrado em 2 (dois) lances.

VI - QUANTO ÀS FALTAS:

Cada equipe poderá cometer por período sete (7) faltas coletivas com direito a barreira. Da 8ª falta em diante, deve ser por tiro livre com todos os jogadores atrás da linha da bola, caso a falta seja no setor de ataque de quem a sofreu; caso a falta seja no setor de defesa de quem a sofreu, deverá ser guardada a distância fixada pela arbitragem.

Cada atleta poderá cometer 5 faltas individuais durante toda a partida, sendo na 5ª falta o atleta deverá ser substituído e não poderá retornar mais a partida.

IX - SUBSTITUIÇÃO DE ATLETAS:

pdfMachine

Is a pdf writer that produces quality PDF files with ease!

Produce quality PDF files in seconds and preserve the integrity of your original documents. Compatible across nearly all Windows platforms, if you can print from a windows application you can use pdfMachine.

Get yours now!

Não haverá necessidade de parar o jogo para fazer a substituição, com exceção da substituição do goleiro que deverá ser feita na linha demarcatória de substituição, porém com autorização do juiz.

DETALHES DOS CAMPOS DE FUTEBOL

- A equipe para participar deverá ter campo de futebol society para sediar jogos (sendo este devidamente demarcado), e para cada sede será permitido uma equipe por cada categoria (máster e livre).
- O tamanho do campo de jogo poderá ser para 7 e/ou 8 e/ou 9 atletas (30 à 55m de comprimento / 18 à 40 metros de largura).
- O número de atletas será no mínimo 10 e no máximo 16 atletas.
- As inscrições vão até 14 de outubro (às 13:00) e o congresso técnico da competição será dia 17 de setembro às 14:30 na Secretaria de Esporte e Lazer.

Uberaba MG, 28 de setembro de 2011.

Comissão técnica

pdfMachine

Is a pdf writer that produces quality PDF files with ease!

Produce quality PDF files in seconds and preserve the integrity of your original documents. Compatible across nearly all Windows platforms, if you can print from a windows application you can use pdfMachine.

Get yours now!