

Regulamento

INSCRIÇÕES

1. O clube que for disputar nossas competições deve preencher uma ficha de filiação fornecida pela UFSERJ e uma ficha de inscrição de atletas no site por categoria até a 6ª feira anterior a rodada , membros da Comissão técnica podem ser inscritos no dia do jogo diretamente na súmula;
2. A taxa de inscrição dá direito a inscrever 20 atletas por categoria, a partir do vigésimo primeiro atleta paga uma taxa de R\$ 20,00 (vinte reais) por atleta;
3. O prazo de inscrição de atletas vai até a 6ª feira anterior a 1ª fase de mata mata ou 4as de finais (Nas Semifinais e Finais não podem ser inscritos novos atletas) ;
4. Atleta que jogar por uma equipe não pode se transferir para outra equipe caso seu nome esteja constando em 1 súmula a não ser que haja autorização da equipe que o atleta já jogou ,esta situação somente é permitida se ele tiver atuado 1 jogo (Se atuou em 2 jogos não pode ser transferido)

Atletas de alguma Equipe que abandonem a Competição ou sejam eliminados pela Organização podem se transferir normalmente mesmo atuado em mais de 1 jogo .

Membro de Comissão Técnica pode ser transferido para outra equipe mesmo seu nome constando em mais de uma súmula ;

JOGOS

1. Os jogos serão disputados nas quadras das equipes participantes respeitando o mando de quadra ou em local indicado pela organização;
2. Somente ocorrerá o jogo se as duas equipes tiverem com pelo menos 3 atletas, se isso não ocorrer será decretado W.O. técnico para ambas as equipes.
A tolerância do time visitante é de 30 minutos para jogos entre equipes do mesmo município e de 60 minutos para jogos de equipes de municípios diferentes, o mandante tem só 15 minutos (a partir do momento que o adversário entregar a relação de atletas) após isso o árbitro determina que não terá o jogo nesta categoria, e da sequência as outras categorias com tolerância de 15 minutos em cada categoria no caso de módulo sendo o adversário o mesmo, a organização examinará o relato do árbitro e determina se vai ter outra partida ou se declara wo ;
3. A equipe mandante do jogo tem até 4ª feira as 23:59 horas antes da rodada para comunicar a organização local ,dia e hora do jogo ,os jogos nas categorias Sub 9 ao 17 não podem ser realizados a noite (o horário permitido de início é de 9 as 18 hs nos sábados ,domingos e feriados) a não ser que haja comum acordo entre as equipes

O tempo de jogo é cronometrado

Sub 7/8/9 (2 tempos de 10 minutos)

Sub 10/11(2 tempos de 12 minutos)

Sub 12/13(2 tempos de 14 minutos)

Sub 14/15(2 tempos de 15 minutos)

Sub 16/17 (2 tempos de 20 minutos) ;

4.Os jogos de clubes filiados a UFSEJ que estejam filiados a FFSRJ não podem ser na mesma hora desta Entidade ,tem que ser marcados com uma diferença de 5 horas do jogo da categoria em questão e se a equipe é de outro município não pode ser no mesmo dia ;

5. Os atletas devem usar uniforme padrão da equipe, sendo obrigado conter escudo da equipe na frente da camisa e numeração nas costas, chuteira sem trava e caneleiras,os goleiros tem que usar camisa de cor diferente aos atletas de linha (se tiver mais de um goleiro não é necessário que ambos estejam com camisa da mesma cor ,basta que a cor seja diferente a da camisa dos atletas de linha).

Se houver semelhança nos uniformes e os árbitros acharem necessário o mandante de quadra será obrigado a trocar.

No caso de uma parceria a equipe pode usar os 2 uniformes sendo que somente os goleiros podem usar escudo diferente dos atletas de linha.

A comissão técnica é permitido o uso de bermuda predominantemente lisa (Se tiver escudo tem de ser da equipe que ele representa ,não é permitido bermudas estampadas nem bermuda jeans) ou calça lisa de qualquer tecido ,nao é permitido uso de camisas sem mangas nem camisas de times com escudos que não sejam da sua equipe , não é permitido o uso de chinelos ou sandálias ;

6. Podem ser usados atletas da categoria inferior na categoria subsequente mesmo tendo jogado no mesmo dia ;

7. No caso de usar um atleta de linha para substituir o goleiro somente será permitido o uso de camisa de cor diferente a dos atletas com o mesmo número, não é permitido o uso de colete em situação nenhuma ;

8. Compete aos clubes com mando de quadra cumprir as determinações: Providenciar no sentido da troca de uniforme, no caso da arbitragem achar que existe semelhança com as equipes recepcionadas; fornecer bolas seguindo as orientações do Departamento Técnico da UFSEJ e apresentar 3 cópias de súmula por categoria aos mesários;

9. Ocorrendo chuvas torrenciais impedindo a realização das partidas serão remarcadas só podendo jogar os atletas que constam na relação de atletas;

10. Ocorrendo paralisação no jogo pela equipe de arbitragem por falta de segurança,caso o mandante da partida seja o causador da paralisação (invasão de quadra, falta de segurança e etc)o restante do jogo será disputado em quadra neutra indicada pela organização só podendo jogar os atletas que constam na relação de atletas. O restante do jogo será disputado apenas se até a paralisação,o jogo não tiver atingido 2/3 do tempo total de jogo, a paralisação ocorrendo (por parte do perdedor), após esse tempo o resultado do jogo é mantido;

11. O documento do jogo é a carteira de identidade original ,carteira de motorista original,carteira de trabalho original ou xérox autenticada da carteira de identidade ;

12. A marcação dos jogos pelo mandante só pode ser efetuada até a Quarta feira anterior a rodada e após este prazo somente se o adversário estiver de acordo com a marcação, se não houver acordo, a organização do campeonato remarcará a partida em quadra neutra.

Se o mandante de quadra comunica que não pode acontecer a partida na sua quadra com menos de 24 hs antes da partida perde o mando de quadra e o jogo acontecerá na quadra do mandante só de comum acordo com a equipe adversária.

Se o mandante quiser antecipar ou transferir uma partida somente pode ser de comum acordo;

12.1. Nas 2 últimas rodadas da 1ª fase não pode se transferir jogos, todos os jogos tem que ser marcados no mesmo final de semana ou no máximo até a 4ª feira seguinte, se o mandante não tiver ginásio a organização fica encarregada de marcar o jogo em alguma quadra neutra;

13. A relação de atletas têm que ser entregue ao mesário 15 minutos antes do jogo, podendo constar 14 atletas e 4 membros da comissão técnica devidamente credenciados ;

14. A partir da fase oitavas de final os jogos terao um acréscimo de R\$10,00 por equipe na taxa de arbitragem em todas as categorias que a equipe estiver classificada. A partir da fase final terá um acréscimo de R\$20,00 por equipe na taxa de arbitragem;

15. Representantes de equipes podem pedir o veto de algum oficial de arbitragem por e-mail (ufserj@gmail.com), desde que esteja justificado, e o diretor de arbitragem analisará o caso e responderá a solicitação;

16. A equipe de arbitragem é composta de 3 oficiais de arbitragem e a taxa de arbitragem é paga pelas 2 equipes e no caso de um Módulo tem que ser paga integralmente independente de jogar todas as categorias;

17. Qualquer solicitação de revisão em relação a qualquer assunto de algum jogo realizado tem que ser feito em papel timbrado e enviado por e mail(ufserj@gmail.com) ou entregue em maos na sede da UFSERJ em até 48 horas após o inicio do jogo e poderá ser cobrada uma taxa para custear a despesa da Comissão Disciplinar ;

APENAÇÕES

1. A equipe que não comparecer a partida na 1ª fase perderá o jogo pelo placar de 6 x 0 e tem a obrigatoriedade de pagar a sua taxa de arbitragem integral até a 4ª feira posterior a rodada sob pena de ser eliminada da competição senão pagar, a equipe que compareceu paga normalmente sua taxa de arbitragem para ganhar os pontos da partida ;

2. No caso de W.O técnico (insuficiencia de atletas ou chegar após o prazo de tolerância) na 1ª fase a equipe infratora perderá a partida pelo placar de 4 x 0 , as 2 equipes pagam a taxa de arbitragem normalmente;

3. Se uma equipe avisar com antecedencia o não comparecimento a uma partida (no caso de Modulo não pode comparecer com uma categoria somente) ou entregar os pontos na 1ª fase perde por W.O em ato administrativo pelo placar de 6 x 0 e é obrigada a pagar a taxa de arbitragem, a outra equipe não precisa comparecer e não paga a taxa de arbitragem;

4. A partir do segundo W.O. cometido na 1ª Fase (não comparecimento com ou sem aviso prévio de pelo menos 24 hs) a equipe será eliminada no módulo correspondente ao W.O. da competição ou na categoria que disputar senão disputar um módulo, será considerada vencida por 6 x 0 nos jogos restantes e os pontos conquistados são repassados para o adversário com o placar de 6 x 0 ;

5. Se houver W.O. de qualquer espécie no 1º jogo da 4ª de finais ou Semifinais a partida será considerada vencida pelo adversário com o placar de 6 x 0 e não elimina o 2º jogo da fase ;

6. A equipe que abandonar a competição em uma categoria será considerada vencida por 6 x 0 nos jogos restantes e os pontos conquistados nos jogos que aconteceram são repassados para o adversário com o placar de 6 x 0 ,os cartões são validos para ambas equipes e os gols da equipe infratora não constam na artilharia ;

7. Se houver fraude, escalação irregular ou descumprimento de alguma suspensão(atleta e/ou Comissão técnica atuando estando suspenso, atleta e/ou Comissão Técnica sem documento constando na súmula, atleta jogando com nome de outro ou atleta não cadastrado no site até a 6ª feira e/ou descumprindo alguma decisão administrativa) implicará na perda dos pontos conquistados nos jogos que ficar comprovado a escalação irregular do atleta e os pontos serão passados para os adversários e o placar mínimo de 6 x 0 para efeito de saldo de gols, os cartões são validos para ambas equipes e os gols da equipe infratora não constam na artilharia. Se este fato ocorrer em algum jogo a partir das oitavas de finais o clube infrator perde todo direito a disputar quaisquer prorrogação ou cobrança de penaltis para definir o classificado a fase seguinte,

Se um atleta suspenso jogar uma partida por conta e risco da equipe na qual está inscrito não cumpre a suspensão e tem de cumprir na próxima partida independente na rodada ,se descumprir novamente a suspensão o atleta é eliminado da competição ,

8. Se uma equipe abandonar a quadra de jogo e a arbitragem relatar que tinha condições de prosseguir o jogo ,esta equipe perde os pontos se estiver ganhando com o placar de 6 x 0 para efeito de saldo,os cartões são válidos para ambas equipes e os gols da equipe infratora não constam na artilharia;

9. O atleta ou membro da comissão técnica que receber 3 cartões amarelos ou 1 vermelho numa fase estará suspenso automaticamente por 1 partida(esta partida tem que ser a próxima independente da rodada)e se houver no nesse jogo o atleta suspenso cumpre a suspensão .

Os cartões amarelos são acumulativos na categoria de origem independente da categoria que ganhar o cartão e tem de ser cumprido na sua categoria .A suspensão por cartão vermelho é imediata e o atleta/CT não pode jogar/atuar em outra categoria no mesmo dia e somente pode atuar após o cumprimento desta suspensão no proximo jogo da categoria que foi expulso.Se um atleta e/ou membro da comissão técnica receber cartão vermelho no jogo final terá que cumprir no 1o jogo do proximo campeonato se permanecer na mesma equipe mas se for suspenso baseado no relato da arbitragem no jogo final terá que cumprir no 1o jogo do campeonato próximo mesmo que se transfira de equipe;

10. Os cartões amarelos são zerados na troca de fase (2 cartões) caso no último jogo da

fase ganhar o cartão amarelo que o suspenda ou vermelho terá que cumprir a suspensão no 1o jogo da próxima fase;

11. A equipe que estiver em dívida com a organização será eliminada da competição sem prévio aviso e perderá os jogos restantes pelo placar de 6 x 0 e os pontos conquistados serão repassados para os adversários com o placar de 6 x 0 para o adversário nos jogos da 1a fase (se isto acontecer nas 4as de finais ou semifinais o seu adversário passa para fase seguinte);

12. A equipe que não pagar a taxa de arbitragem integral perderá os pontos de todas as partidas do Módulo (o não comparecimento em 1 categoria não exige o pagamento integral), e os pontos irão para o adversário com o placar de 6 x 0, se esta infração acontecer a partir das 4ªs de final a equipe é eliminada da competição.

13. Os casos omissos no regulamento serão resolvidos pela organização do campeonato.

COMISSÃO DISCIPLINAR DESPORTIVA

- Apenações baseadas no relatório do árbitro.

Sendo atleta, membro da C.T. ou dirigente.

1. Desrespeitar por gestos ou palavras os oficiais de arbitragem, a entidade ou atletas e C.T.: **Suspensão de 2 jogos**

2. Invadir a quadra de jogo para interpelar os oficiais de arbitragem: **Suspensão de 3 jogos**

3. Agredir ou tentar agredir fisicamente os oficiais de arbitragem e atletas ou C.T.: **Suspensão de 6 jogos**

Sendo torcida

1. Jogar objetos na quadra e jogo ou invadir a mesma para interpelar os oficiais de arbitragem: **Perda do mando de quadra por 2 rodadas em todas as categorias que o Clube disputar e multa de R\$ 100,00 (Cem reais)**.

2. Agredir ou tentar agredir fisicamente os oficiais de arbitragem e atletas ou C.T.: **Perda do mando de quadra por 4 rodadas em todas as categorias que o Clube disputar e multa de R\$ 200 (Duzentos reais)**.

3. Se houver briga entre torcidas do lado de fora da quadra e a equipe de arbitragem achar necessário paralisar a partida, se jogar o restante da partida em quadra neutra com a presença de um responsável por cada atleta e **cada equipe será multada em R\$ 100,00 (Cem reais)**.

Para os efeitos do dispositivo neste arquivo os oficiais de arbitragem são considerados em função desde a escalação até a entrega da súmula na entidade.

Obs: Em casos extremos ou de reincidência, o tribunal irá julgar separadamente, podendo a pena ser dobrada ou triplicada de acordo com as leis e regras da UFSEJ.

PREMIAÇÃO

Campeão - Troféu e medalhas personalizadas.

Vice-Campeão - Troféu e medalhas personalizadas.

Terceiro Lugar - Troféu e medalhas personalizadas.

Quarto Lugar - Troféu e medalhas personalizadas.

Artilheiro - Troféu.

Goleiro Menos Vazado - Troféu .

Fórmula de disputa

Sub 9/13

1ª Fase:

As equipes jogam entre si em turno e retorno , classificando os 3 primeiros colocados para a próxima Fase (os 1os colocados de cada chave vão direto as semifinais)

Os Critérios de desempate são: 1) Pontos. 2) Confronto direto(Este critério somente é aplicado se houver empate entre 2 equipes . 3) Maior número

de vitórias. 4) Saldo de gols. 5) Maior número de gols a favor. 6) Menor número de gols contra.

2ª Fase (Mata Mata):

As equipes se enfrentam em jogo único na quadra da equipe melhor colocada na 1ª Fase e com vantagem do empate para a equipe melhor colocada na 1ª Fase .

2º colocado Grupo A X 3º colocado Grupo B(Jogo 1)

2º colocado Grupo B X 3º colocado Grupo A(Jogo 2)

3ª Fase (Semi Finais):

As equipes se enfrentam em 2 jogos (2º Jogo na quadra da equipe melhor colocada) ,em caso de 2 resultados iguais independente de saldo se joga uma prorrogação no 2º jogo com vantagem do empate para a equipe melhor colocada na 1ª Fase .

1º Colocado Grupo A x Vencedor Jogo 2

1º Colocado Grupo B x Vencedor Jogo 1

4ª Fase (Final):

Os vencedores e os perdedores das Semifinais se enfrentam em jogo único em quadra neutra, se houver empate no tempo normal haverá cobrança de 5 penalidades

SUB 11

1ª Fase:

As equipes jogam entre si em turno único classificando os 6 primeiros colocados .(Os 2 melhores colocados vão direto as semifinais)

Os Critérios de desempate são:

1) Pontos. 2) Confronto direto(Este critério só é aplicado entre 2 equipes) 3) Maior número de vitórias. 4) Saldo de gols. 5) Maior número de gols a favor. 6) Menor número de gols contra.

2ª Fase (Mata Mata):

As equipes se enfrentam em jogo único na quadra da equipe melhor colocada na 1ª Fase e com vantagem do empate para a equipe melhor colocada na 1ª Fase .

3º Colocado x 6º Colocado (Jogo 1)

4º Colocado x 5º Colocado (Jogo 2)

3ª Fase (Semi Finais):

As equipes se enfrentam em 2 jogos (2º Jogo na quadra da equipe melhor colocada) ,em caso de 2 resultados iguais independente de saldo se joga uma prorrogação no 2º jogo com vantagem do empate para a equipe melhor colocada na 1ª Fase .

1º Colocado x Vencedor Jogo 2

2º Colocado x Vencedor Jogo 1

3ª Fase (Final):

Os vencedores e os perdedores das Semifinais se enfrentam em jogo único em quadra neutra,se

houver empate no tempo normal haverá cobrança de 5 penalidades .

SUB 15/17

1ª Fase:

As equipes jogam dentro do seu grupo em turno e retorno , classificando os 4 primeiros colocados de cada grupo.

Os Critérios de desempate são:

1) Pontos. 2) Confronto direto(Este critério só é aplicado entre 2 equipes) 3) Maior número de vitórias. 4) Saldo de gols. 5) Maior número de gols a favor. 6) Menor número de gols contra.

2ª Fase (4as de Finais):

As equipes se enfrentam em jogo único na quadra da equipe melhor colocada na 1ª Fase e com vantagem do empate para a equipe melhor colocada na 1ª Fase .

1º Colocado Chave A x 4º Colocado Chave B (Jogo 1)

2º Colocado Chave A x 3º Colocado Chave B (Jogo 2)

1º Colocado Chave B x 4º Colocado Chave A (Jogo 3)

2º Colocado Chave B x 3º Colocado Chave A (Jogo 4)

3ª Fase (Semi Finais):

As equipes se enfrentam em 2 jogos (2º Jogo na quadra da equipe melhor colocada) ,em caso de 2 resultados iguais independente de saldo se joga uma prorrogação no 2º jogo com vantagem do empate para a equipe melhor colocada na 1ª Fase

▪

Vencedor Jogo 1 x Vencedor Jogo 4

Vencedor Jogo 2 x Vencedor Jogo 3

4ª Fase (Final):

Os vencedores e os perdedores das Semifinais se enfrentam em jogo único em quadra neutra, se houver empate no tempo normal haverá cobrança de 5 penalidades .