



Futebol Society



REGULAMENTO GERAL E TÉCNICO

Art.1º - A **Copa MC Assessoria e Eventos de Futebol Society**, visa incrementar a prática do futebol amador, proporcionando momentos de lazer aos participantes bem como promover a integração.

Art.2º - Participação do Campeonato as equipes que efetuarem o pagamento da Taxa de Inscrição.

Art.3º - As inscrições deverão ser pagas até o dia 05 de fevereiro de 2021. Os bingos serão de responsabilidade das equipes.

Art.4º - As equipes poderão inscrever no máximo 20 (vinte) atletas que estarão relacionados em súmula. Após a inscrição, nenhum atleta poderá ser inscrito para substituição de outro, mesmo que este esteja lesionado.

Art. 5º - A equipe que não comparecer no local e horário do jogo será caracterizado W.O. (**Salvo se este estiver de acordo com o Art. 13º**).

Art. 6º - Ao proceder a inscrição, as equipes declaram-se conhecedoras deste regulamento e que seus atletas se encontram em perfeito estado físico e mental, isentando os organizadores de qualquer responsabilidade.

Art. 7º - Caso algum atleta estiver inscrito em duas ou mais equipes, este será excluído da competição caso nenhuma das equipes o liberem para a outra até a data do primeiro jogo. Caso algum atleta estiver irregular na equipe, esta equipe perderá os pontos do jogo e serão diminuídos mais três pontos de sua pontuação.

Art. 8º - A escala de arbitragem ficará sob coordenação e responsabilidade da MC Assessoria e Eventos, assim como todos os relatórios serão julgados pela Comissão Disciplinar da Empresa acima citada. Os julgamentos serão baseados no Código de Justiça Desportiva de Santa Catarina.

Obs.: Em caso de ameaça à equipe de arbitragem, ou à Comissão Organizadora, agressão física individual ou generalizada, o(s) atleta(s) será(ão) punido(s) com até 1.820 dias de suspensão de qualquer competição realizada por esta entidade.

Art. 9º - O pedido de recursos sobre eventuais irregularidades nos jogos da competição deverá ser encaminhado, por escrito para o responsável da MC Assessoria e Eventos até 48 horas após o jogo.

Art. 10º - Não caberão recursos sobre uniforme, caso o arbitro dê condições de jogo.

Art. 11º - Além dos 07 (sete) atletas que estão jogando sendo 6 (seis) atletas de linha e 1 (um) goleiro, poderão compor o banco de reservas, o técnico e o auxiliar que também exercerá a função de massagista e os atletas reservas (devidamente uniformizados e regularizado), os demais não poderão permanecer no campo de jogo.

Art. 12º - As camisas deverão ser numeradas e o atleta deve estar devidamente uniformizado, inclusive com chuteira, estando esta apropriada para futebol 7, ficando expressamente proibido o uso de chuteira de trava (campo).

Art. 13º - Haverá tolerância de 15 (quinze) minutos somente para o primeiro jogo.

Art. 14º - Dentro do campo de jogo e no banco de reservas não é permitido fumar e nem consumir bebidas alcoólicas.

Art. 15º - O atleta punido durante a competição com:

a) Cartão Vermelho: Ficará suspenso automaticamente por um jogo, sujeito à aplicação das penalidades no caso de cometer agressão, desrespeito ou atitude anti-desportiva, contra árbitros, coordenação, adversários e companheiros.

b) Cartão Amarelo: 03 (três) cartões: suspenso automaticamente de um jogo. Caso o atleta receba o 3º cartão amarelo e no mesmo jogo seja expulso com cartão vermelho, nos jogos de todas as FASES CLASSIFICATÓRIAS, este cumprirá 02 (duas) partidas de suspensão.

Parágrafo Único: Os cartões não zeram para os jogos da 2ª Fase.



Art. 16º - O cumprimento da suspensão automática é de **responsabilidade exclusiva das equipes**, independente de comunicação oficial e de julgamento. Qualquer dirigente (técnico ou auxiliar), expulso, cumprirá automaticamente um jogo de suspensão sujeito à soma das penalidades no caso de cometer agressão, desrespeito ou atitude anti-desportiva, contra árbitros, coordenação, adversários e companheiros.

Art. 17º - O limite mínimo para início de uma partida é de 06 (seis) atletas por equipes, não sendo permitida sua continuação ou prosseguimento se uma das equipes ou ambas ficar reduzida a menos de 04 (quatro) atletas no campo de jogo.

Parágrafo Único: Quando uma ou ambas as equipes ficarem reduzidas a menos de 04 atletas, seja por qual motivo for, a partida deverá ser encerrada e esta equipe perderá os pontos do jogo, seja qual for o placar. Caso ambas fiquem reduzidas nenhuma somará pontos.

REGULAMENTO TÉCNICO ESPECÍFICO

Art. 18º - Na 1ª Fase, o tempo de duração da partida será de 50 (quarenta) minutos divididos em 02 (dois) tempos de 25 (vinte e cinco) minutos, com intervalo de 05 (cinco) minutos.

Art. 19º - Nas Semifinais e Final, o tempo de duração da partida será de 50 (quarenta) minutos divididos em 02 (dois) tempos de 25 (vinte e cinco) minutos, com intervalo de 15 (quinze) minutos.

Art. 20º - Sempre que a bola for jogada, lançada ou chutada (pés, coxas, pernas) para o goleiro por um dos seus companheiros de forma proposital (atrasar), este não poderá tocar a bola com as mãos.

Parágrafo Único: Na cobrança de lateral, se esta bola for recuada para o goleiro, este não poderá pegar a bola com as mãos.

Art. 21º - Os árbitros deverão indicar para o Representante/Assistente do jogo, se haverá ou não acréscimo ao tempo de jogo, sempre que estiver no penúltimo minuto de jogo e, este deverá avisar aos técnicos de cada equipe.

Parágrafo Único: É de responsabilidade do árbitro, o tempo da partida em jogo, bem como seu término.

Art. 22º - Toda e qualquer falta da equipe será anotado em súmula.

§1º: A equipe que cometer a 5ª (quinta) falta antes do meio da quadra, será concedido um Shoot out em favor da equipe adversária.

§2º: O atleta que cometer 5 faltas durante a partida deverá se retirar de campo, podendo jogar normalmente na próxima partida da equipe (se não estiver cumprindo punição pelo 3º amarelo).

§3º: O atleta que for advertido com cartão amarelo durante a partida, deverá sair e cumprir 2 (dois) minutos fora de campo, podendo ser substituído por um jogador substituto.

§4º: Em caso de reclamação vindo do banco de reservas, e o árbitro não identificar, o cartão amarelo será aplicado para o técnico da equipe, se a mesma não possuir membro em sua comissão técnica, quem irá ser advertido será o capitão de equipe.

Art. 23º - Atletas que estiverem relacionados na súmula, poderão entrar no campo a qualquer momento após o início da partida.

Art. 24º - As faltas serão cobradas em tiro livre direto, com barreira a 07 (sete) metros da bola.

Art. 25º - As suspensões serão julgadas conforme o Regulamento Geral da Competição e posteriormente, segundo o C.B.J.D.

§1º: Fica estipulado o valor de R\$ 300,00 para o protocolo de representação contra Equipe e Atleta e/ou recurso contra decisão da organização.

§2º: O valor deverá ser pago mediante PIX até a data do protocolo.

Art. 26º - Qualquer um dos atletas poderá trocar de posição com o goleiro, desde que autorizado pela arbitragem e com a bola fora de jogo.

Parágrafo Único: A equipe poderá substituir o goleiro, quantas vezes necessárias forem, inclusive nas decisões de cobranças de penalidades máximas.

Art. 27º - O atleta que for atendido dentro do campo de jogo, inclusive o goleiro, quando ocorrer uma lesão, deverá obrigatoriamente ser substituído, podendo retornar após o reinício de jogo, e se caso um atleta tiver algum ferimento e que esteja sangrando, este deverá deixar o campo, podendo retornar somente depois que o arbitro confirmar o estancamento do sangramento.



Art. 28º - A equipe que for fazer a opção pelo goleiro linha, deverá ter no banco de reservas, uma camisa avulsa com a mesma numeração do atleta que exercerá esta função, sendo que esta camisa deverá ter uma cor diferente dos jogadores de linha ou igual a camisa do goleiro.

DA FÓRMULA DE DISPUTA

A **Copa MC Assessoria e Eventos de Futebol Society** contará com a participação 24 (vinte e quatro) equipes e terá o seguinte sistema de disputa:

1ª FASE - CLASSIFICATÓRIA: Todas as equipes jogam entre si dentro da chave em turno único.

Parágrafo Único: As 4 melhores equipes classificadas dentro de seus grupos, passarão para a 2ª Fase.

2ª FASE - OITAVAS DE FINAL: Será realizada com jogo único. As 4 melhores equipes classificadas de cada grupo serão classificadas dentro de uma Classificação Geral, definindo desta forma os confrontos das oitavas de Final. Em caso de empate no tempo normal, passará a equipe melhor classificada conforme a classificação geral da competição.

Jogo 1: 1º x 16º

Jogo 2: 2º x 15º

Jogo 3: 3º x 14º

Jogo 4: 4º x 13º

Jogo 5: 5º x 12º

Jogo 6: 6º x 11º

Jogo 7: 7º x 10º

Jogo 8: 8º x 9º

3ª FASE - QUARTAS DE FINAL: Será realizada com jogo único. Em caso de empate no tempo normal, passará a equipe melhor classificada conforme a classificação geral da competição.

Jogo 1: Vencedor Jogo 1 x Vencedor Jogo 8

Jogo 2: Vencedor Jogo 2 x Vencedor Jogo 7

Jogo 3: Vencedor Jogo 3 x Vencedor Jogo 6

Jogo 4: Vencedor Jogo 4 x Vencedor Jogo 5

4ª FASE - SEMI FINAL: Será realizada com jogo único. Em caso de empate no tempo normal, a partida será decidida em 5 cobranças de pênaltis para cada equipe. Caso persista o empate, as cobranças serão alternadas até que todos os atletas relacionados efetuem a cobrança.

Jogo 1: Vencedor Jogo 1 x Vencedor Jogo 4

Jogo 2: Vencedor Jogo 2 x Vencedor Jogo 3

5ª Fase - FINAL: Será realizada com jogo único. Em caso de empate no tempo normal, a partida será decidida em 5 cobranças de pênaltis para cada equipe. Caso persista o empate, as cobranças serão alternadas até todos os atletas relacionados efetuem a cobrança.

Jogo 1: Perdedor Jogo 1 x Perdedor Jogo 2

Jogo 2: Vencedor Jogo 1 x Vencedor Jogo 2

Art. 29º - Ocorrendo empate na classificação geral, empregar-se-ão os seguintes critérios:

- confronto direto;
- saldo de gols;
- maior número de vitórias
- maior número de gols marcados;
- menor número de gols sofridos;
- menor número de cartões vermelhos;
- menor número de cartões amarelos;
- sorteio.

Art. 30º - A equipe que estiver posicionado ao lado esquerdo da tabela será considerada o mandante do jogo, portanto havendo igualdade de uniforme, o time do lado oposto (time do lado direito) da tabela deverá efetuar a troca de uniforme ou colocação de coletes.

Art. 31º - Serão computadas as equipes a seguinte pontuação por jogo:

- Vitória 03 (três) pontos ganhos.



ASSESSORIA E EVENTOS



- Empate 01 (um) ponto ganho.
- Derrota 00 (zero) ponto ganho.

Art. 32º - A partir das semi finais, onde os jogos serão necessários que se conheça um vencedor, se a partida terminar empatada, esta será definido por penalidades máximas, onde cada equipe cobrará alternadamente 05 (cinco) cobranças. Permanecendo o empate, as cobranças serão alternadas até que uma equipe obtenha vantagem sobre a outra.

Parágrafo Único: Qualquer atleta registrado em súmula, está apto tanto para a cobrança como para a defesa da penalidade máxima. Um atleta somente poderá repetir a cobrança após todos terem cobrado, proporcionalmente ao número de atletas da equipe adversária, ou seja, as equipes deverão ser equiparadas com o mesmo número de cobradores.

Art.33º - Em cada área de meta terá a MARCA DE PENALTI que deve ser definida por um ponto bem visível a uma distância de 8 metros da linha de fundo.

Art.34º - Qualquer membro que estiver relacionado em súmula que adentrar-se em campo de forma irregular com a intenção de desviar ou interceptar a trajetória da bola que for chutada em direção ao gol, será expulso da competição e sua equipe será penalizada com tiro livre direto, ou seja, será cobrado pênalti.

Art.35º - As medidas e marcações das linhas laterais, áreas, linhas de fundo e demais marcações para o campo de jogo são de responsabilidade do estabelecimento que está sendo realizado a competição, e deverão seguir o padrão especificado no regulamento.

Art. 36º - Para início de jogo, terá na mesa 3 bolas, mas cada equipe deverá ter sua própria bola para aquecimento, por sua vez, as bolas do jogo são de responsabilidade da MC Assessoria e Eventos.

Art. 37º - A zona de substituição ficará localizada em frente à mesa do representante/assistente de arbitragem, junto a linha lateral, obrigatoriamente no meio de campo de jogo, exceto se o atleta estiver lesionado.

Art. 38º:

CARTILHA DISCIPLINAR ATLETA

38º A - Suspensão de um (1) jogo, quando:

38º A.1 - Receber cartão vermelho em situação normal conforme as regras.

38º A.2 - Mau comportamento após o término do jogo.

ÚNICO - O atleta que receber o 2º cartão amarelo na mesma partida.

ATLETA e DIRIGENTE

38º B - Suspensão de um (1) jogo, quando:

38º B.1 - For expulso ou excluído do banco de reservas.

38º C - Suspensão de dois (2) à cinco (5) jogos, quando:

38º C.1 - Agredir verbalmente qualquer componente da organização.

38º C.2 - Desrespeitar por gestos ou palavras contra as decisões da arbitragem.

38º C.3 - Receber o segundo cartão amarelo por cometer algum dos itens anterior.

38º D - Suspensão de dois (2) anos à cinco (5) anos quando:

38º D.1 - Participar de rixa, conflito ou tumulto durante a partida.

38º D.2 - Abandonar o jogo sem autorização da arbitragem para fazer confusão.

38º D.3 - Agredir fisicamente companheiro de equipe, arbitragem ou componente da equipe adversária.

38º D.4 - Praticar jogada violenta intencional que cause lesão ao adversário que o impossibilite de prosseguir na competição.

38º E - Suspensão de trezentos e sessenta (360) dias, quando:

38º E.1 - Tentar agredir qualquer componente da organização ou equipe de Arbitragem.

38º F - Suspensão de setecentos e vinte dias (1.820) dias, quando:

38º F.1 - Agredir fisicamente qualquer componente da organização, ou equipe de arbitragem.

§ 1º. Quanto à gravidade do ato, poderá ser lavrado um Boletim de Ocorrência e este, anexado à súmula da partida.

38º F.2 - Assinar a ficha de inscrição por mais de uma equipe.

38º F.3 - Participar de partida do campeonato em situação irregular (falsificar documento).



EQUIPE

38º G - Será declarada perdedora da partida por 3 a 0, quando:

38º G.1 - Chegar atrasada para a realização da mesma, caracterizando o WO.

ÚNICO: Automaticamente a equipe deverá pagar uma multa no valor de R\$500,00 (quinhentos reais) para prosseguir na competição, caso não pagar até 48 horas que antecede a próxima partida, a equipe infratora estará eliminada da competição, e até a próxima edição do Campeonato, os atletas inscritos pela equipe estarão punidos, até que a multa seja quitada.

38º G.2 - Não terminar uma partida no tempo hábil por indisciplina.

ÚNICO: Se estiver perdendo permanece o resultado.

38º H - Perda de 03 (três) pontos na classificação, quando:

38º H.1 - Usar atleta ou dirigente irregular seja por cartão ou falsificação de documento.

38º I - Multa de R\$ 500,00 (Quinhentos Reais), quando:

38º I.1 - Qualquer dirigente agredir fisicamente componente da organização.

38º J - Eliminada da competição, e do próximo ano, quando:

38º J.1 - Se envolver em confusão generalizada por parte de atletas, dirigentes e torcedores contra qualquer componente da organização ou atleta da equipe adversária.

38º J.2 - Ser reincidente ao que se refere o artigo 48º I.1.

Único 01 - O envolvido punido através do artigo 48º F.1 for reincidente, a punição será em dobro.

Único 02 - A equipe que infringir o artigo 48º G.1, só poderá realizar sua próxima partida mediante o pagamento da multa, até 24 horas antes do próximo jogo junto à organização do campeonato.

Único 03 - Os cartões não serão zerados para a segunda fase.

Obs: Em qualquer questão de ordem disciplinar, a organização terá como base para aplicar a punição somente o relatório do árbitro e anotador, bem como também do Representante.

Art. 39º - Serão realizados 6 (seis) jogos no sábado no período da tarde à partir das 16:00hs e 6 jogos no domingo, também a partir das 16:00hs, com seu início divulgado no site da MC Eventos (www.mceventos.com.br).

Art. 40º - Os casos omissos serão resolvidos e decididos pelos organizadores do evento.