



**Futebol Society**



ASSESSORIA E EVENTOS



## 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 - Participarão do Campeonato as equipes que efetuarem o pagamento da Taxa de Inscrição.

Art.3º - As inscrições deverão ser pagas até o dia em que ocorrer a 1ª rodada da competição.

Art.4º - As equipes poderão inscrever no máximo 20 (vinte) atletas que estarão relacionados em súmula.

§1º: Poderão participar da competição atletas com até 17 anos incompletos, ou seja, não poderão completar 18 anos até o dia 10 de abril (data da final da competição).

§2º: 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.

**Parágrafo Único:** o atleta deverá **OBRIGATORIAMENTE** apresentar um documento pessoal com foto ao mesário da partida. Caso não apresente, está impossibilitado de participar da partida, não podendo também ficar sentado no banco de reservas.

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 agressão física individual ou generalizada, o(s) atleta(s) será(ão) punido(s) com até 720 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 72 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 suíço, 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.



ASSESSORIA E EVENTOS



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 tiro livre direto em favor da equipe adversária à uma distância de 10 metros do Gol. Caso a falta seja cometida no campo de ataque, a cobrança deverá ser efetuada no local em que ocorreu a falta.

§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 poderão ser cobradas em tiros livres diretos ou indiretos, com barreira a 07 (sete) metros da bola.

Art. 25º - As suspensões serão julgadas conforme o C.B.J.D.

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.



ASSESSORIA E EVENTOS



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 6 (seis) equipes e terá o seguinte sistema de disputa:

1ª FASE - CLASSIFICATÓRIA: Os jogos ocorrerão com o confronto entre as equipes do Grupo A, contra as equipes do Grupo B, sendo realizado o cruzamento em turno único.

**Parágrafo Único:** Todas as equipes classificam-se para a 2ª Fase, sendo que o 1º colocado passará diretamente para as semi finais, enquanto o 2º e o 3º do mesmo grupo se enfrentam em uma semi final “falsa”. As equipes vencedoras, classificam-se para às semi finais. 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.

2ª 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, empregam-se os seguintes critérios:

- confronto direto;
- saldo de gols;
- maior número de vitórias
- maior número de gols marcados;
- menor números 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.
- Empate 01 (um) ponto ganho.
- Derrota 00 (zero) ponto ganho.

Art. 32º - A partir da segunda fase, 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.



ASSESSORIA E EVENTOS



Art.34° - 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.35° - 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. 36° - 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. 37° - 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. 38° - Será obrigatório o uso de Caneleiras, caso algum jogador esteja sem a caneleira, o mesmo deverá ser substituído por outro, podendo voltar após o uso. Em caso de reincidência, o atleta será punido com Cartão amarelo.

Art. 39° - Os jogos serão realizados sempre aos sábados, a partir das 15hs, exceto na última rodada, aonde os jogos começarão às 14hs.

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