



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

Art.3º - As inscrições deverão ser pagas até o dia 06 de junho de 2021, data da abertura da Competição.

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**).

§1º: A equipe que não comparecer à partida com o número mínimo de atletas (4), e neste caso ser decretada perdedora por W.O. (WalkOver) estará automaticamente eliminada da competição, e todos os seus jogos definidos com placar de 3x0 à favor da equipe adversária.

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 delegado 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 ameaça, 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 06 (seis) atletas que estão jogando sendo 5 (cinco) atletas de linha e 1 (um) goleiro, poderão compor o banco de reservas, o técnico, o auxiliar técnico, o Massagista e os atletas reservas (devidamente uniformizados e regularizado), os demais não poderão permanecer no campo de jogo.

§1º: Todo atleta inscrito na equipe, deverá jogar pelo menos 1 (uma) partida durante a 1ª Fase da Competição. Caso o atleta não comparecer em nenhuma partida, este não poderá atuar pela equipe durante a 2ª Fase da Competição (oitavas, quartas, semi e finais);

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.



ASSESSORIA E EVENTOS



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 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, 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



ASSESSORIA E EVENTOS



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 16 (dezesesseis) 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: Todas as equipes classificam-se para a 2ª Fase, sendo os confrontos decididos através de uma Classificação Geral.

2ª FASE - OITAVAS DE FINAL: Será realizada com jogo único. Em caso de empate no tempo normal, classifica-se à fase seguinte a equipe de melhor campanha na 1ª Fase.

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, classifica-se à fase seguinte a equipe de melhor campanha na 1ª Fase.

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:



ASSESSORIA E EVENTOS



- 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.

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 - 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. 39º - Serão realizados os 8 jogos sempre aos domingos a partir das 14 horas, conforme consta no site da Organização do Evento (www.mceventos.com.br).

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