

## **4 – INSTRUÇÕES ESPECÍFICAS PARA A COMPETIÇÃO**

### **SOÇAITE 2016 – AABB GOIÂNIA**

#### **Capítulo I – Objetivos e Finalidades**

Art. 1º - A AABB Goiânia criou o evento SOÇAITE 2016 que engloba duas fases, abaixo relacionadas, que se integram e estão sujeitas a este único documento e ao Regulamento Geral de Competições - RGC:

- a) Copa AABB Goiânia – 1º TURNO - de fevereiro a junho de 2016;
- b) Taça AABB Goiânia – 2º TURNO - de agosto a dezembro de 2016;

#### **Capítulo II – Inscrições**

Art. 2º - As inscrições de equipes para o evento SOÇAITE 2016 – Copa AABB Goiânia poderão ser realizadas até as 17h00 do dia 19/02/2016, na Secretaria da AABB Goiânia, sendo que as equipes serão incluídas nas seguintes categorias, de acordo as idades dos atletas inscritos: LIVRE, MASTER, SUPER-MASTER, OURO e DIAMANTE. Somente os associados adimplentes e sem pendências na secretaria da AABB poderão ser inscritos na competição.

§ 1º - na categoria LIVRE poderão ser inscritos atletas com idade igual ou superior a 16 anos completos;

§ 2º - na categoria MASTER poderão ser inscritos atletas com idade igual ou superior a 30 anos, nascidos até 1986;

§ 3º - na categoria SUPER-MASTER poderão ser inscritos atletas com idade igual ou superior a 38 anos, nascidos até 1976;

§ 4º - na categoria OURO poderão ser inscritos atletas com idade igual ou superior a 50 anos, nascidos até 1966.

§ 5º - Na categoria DIAMANTE poderão ser inscritos atletas com idade igual ou superior a 58 anos, nascidos até 1958.

Art. 3º - A ficha de inscrição deverá ser preenchida corretamente com todos os dados solicitados. Para os atletas com idade entre 16 anos completos e 18 incompletos, pertencentes à categoria LIVRE, deverá ser apresentada autorização assinada pelo responsável legal.

Art. 4º - Cada equipe poderá inscrever no mínimo 10 e no máximo 18 atletas, com exceção para categoria Livre, máximo 20 atletas incluindo pelo menos um goleiro, e mais um treinador e um auxiliar de treinador.

§ 1º - o treinador poderá atuar em mais de uma equipe, desde que em categorias diferentes;

§ 2º - para esta competição fica mantida a categoria Sócio Atleta, na qual se enquadram pessoas que não tenham sido associadas da AABB Goiânia anteriormente em outras categorias, mesmo que como dependente, não podendo ultrapassar o limite de duas competições nessa categoria;

§ 3º - ficam autorizadas as seguintes quantidades máximas de Sócios Atletas para disputa da Copa AABB Goiânia, por modalidade:

- a) LIVRE – oito;
- b) MASTER – seis;
- c) SUPER-MASTER – quatro;
- d) OURO – dois.
- e) DIAMANTE – nenhuma.

Art. 5º - Será cobrada uma taxa adicional de R\$ 10,00 (dez reais) para ajudar a cobrir os custos do evento. Esse valor será acrescido à taxa de mensalidade e cobrado apenas no período de realização das competições (março a julho e agosto a dezembro).

Art. 6º - Após o encerramento das inscrições serão permitidas **NOVAS INCLUSÕES, SUBSTITUIÇÕES e EXCLUSÕES até a SEXTA-FEIRA (29/04/2016)**. Somente associados adimplentes e sem pendências na secretaria da AABB poderão ser inscritos na competição.

§ 1º - as inclusões e/ou substituições deverão ser solicitadas por escrito na Secretária da AABB Goiânia ou pelo e-mail [esporte@aabbgoiania.com.br](mailto:esporte@aabbgoiania.com.br),

Ou [dep.esporte@aabbgoiania.com.br](mailto:dep.esporte@aabbgoiania.com.br), via formulário específico (anexos 9 e 10).

§ 2º - **ATLETAS QUE COMPROVARAM A PARTICIPAÇÃO POR UMA DETERMINADA EQUIPE MEDIANTE ASSINATURA EM SÚMULA NÃO PODERÃO MUDAR DE EQUIPE. Com exceção do goleiro.**

§ 3º - as súmulas oficiais dos jogos de final de semana serão preenchidas e impressas pela Comissão Organizadora até a sexta-feira as 17:00h. As súmulas oficiais de jogos realizados de segunda a sexta-feira as 17:00h. Serão preenchidas e impressas até o dia imediatamente anterior.

§ 4º - somente os atletas relacionados na súmula oficial poderão participar das partidas. Caso o atleta relacionado tiver alguma pendência com a AABB, ele será considerado irregular e ficará **destacado em vermelho** registrado na frente do seu nome na súmula. Nesse caso, ele poderá disputar a partida somente se apresentar o documento denominado Autorização de Jogo, que será emitido exclusivamente pela Secretaria da AABB, juntamente com a carteira social da associação ou um documento de identidade oficial com foto.

Art. 7º - Será permitido aos goleiros inscreverem-se em mais de uma equipe, desde que pertençam a categorias diferentes.

§ 1º - a Comissão Organizadora não se responsabiliza por eventuais choques de horários com outras categorias, cabendo ao atleta (goleiro) decidir em qual partida irá atuar.

§ 2º - para os **GOLEIROS** inscritos nas categorias LIVRE, MASTER e SUPER-MASTER não há limite de idade. Nas categorias SUPER-OURO será admitidos somente goleiros com idades mínimas de 34 (Trinta e quatro) anos. Na categoria DIAMANTE a idade mínima para o Goleiro é 46 (quarenta e seis) anos. Sendo assim, o goleiro da categoria DIAMANTE, com a idade inferior a 58 anos, só poderá dar um toque na bola quando estiver fora da área, caso o goleiro cometa essa infração, será anotada uma falta e tiro livre indireto.

§ 3º - exceto nas categorias LIVRE , MASTER e SUPER MASTER os goleiros não poderão ultrapassar a linha do meio campo, nem mesmo para cobranças de penalidades, faltas e tiros livres diretos e indiretos. Caso descumpram o contido nesse parágrafo, o árbitro deverá marcar falta contra a equipe do goleiro infrator.

### **Capítulo III – Premiação**

Art. 8º - A premiação será feita por categoria e receberão os prêmios:

- a) As equipes campeã e vice-campeã;
- b) Os atletas e membros da comissão técnica inscritos nas equipes campeãs e vice-campeãs;
- c) O artilheiro, assim considerado aquele que tiver o maior número de gols marcados durante a competição. Caso haja empate de número de gols, receberá o prêmio o atleta inscrito na equipe melhor classificada dentro da competição.
- d) O goleiro da equipe que teve a defesa menos vazada, assim considerada aquela cuja equipe sofreu o menor número de gols em toda a competição dentre as equipes que fizerem a final. Se houver empate, receberá o prêmio o atleta inscrito na equipe que sagrar-se campeã na modalidade dentro da competição.

### **Capítulo IV – Forma de Disputa e Critérios de Desempate**

Art. 9º - As formas de disputa são diferentes em cada categoria e serão definidas dentro do Congresso Técnico a ser realizado antes do início da competição, devendo ser registradas em ata. Posteriormente, tais formas de disputa serão incluídas no Art. 10º deste documento.

Art. 10º - **SISTEMA DE DISPUTA COM 6 EQUIPES:**

§ 1º - Na Primeira fase serão realizados jogos de ida e volta ( Turno e Retorno), classificando as **QUATROS** melhores para a semi-final.

§ 2º Na segunda Fase (**SEMI-FINAL**) os confrontos da SEMI-FINAL serão 1º x 4º e 2º x 3º ( IDA e VOLTA), com vantagem para os dois primeiros colocados da fase inicial. Os Dois vencedores desse confronto fazem a FINAL.

§ 3º Na terceira Fase, (**FINAL**) os dois vencedores da fase anterior fazem a Final em uma Partida sem vantagem de Campanha. Se persistir o empate no tempo normal, haverá cobrança de CINCO (cinco) penalidades para cada equipe, podendo cobrar todos os atletas relacionados em súmula.

**Art. 11º - SISTEMA DE DISPUTA COM 7 EQUIPES:**

§ 1º - Na Primeira fase serão realizados jogos de ida e volta ( Turno e Retorno), classificando as **QUATROS** melhores para a semi-final.

§ 2º - Na segunda Fase (**SEMI-FINAL**) os confrontos da SEMI-FINAL serão 1º x 4º e 2º x 3º ( UMA PARTIDA ), com vantagem para os dois primeiros colocados da fase inicial. Os Dois vencedores desse confronto fazem a FINAL

§ 3º - Na terceira Fase, (**FINAL**) os dois vencedores da fase anterior fazem a Final em uma Partida sem vantagem de Campanha. Se persistir o empate no tempo normal, haverá cobrança de CINCO (cinco) penalidades para cada equipe, podendo cobrar todos os atletas relacionados em súmula.

**Art. 12º - SISTEMA DE DISPUTA COM 8, 9 ou 10 EQUIPES:**

§ 1º - Na Primeira fase todos jogam entre si em turno único. Classificando as OITOS melhores pontuadas.

§ 2º Na segunda Fase as oitos equipes melhores pontuadas, serão divididas em Dois Grupos, (Pares e Impares) seguindo a ordem de classificação. ÍMPARES ( 1º , 3º , 5º e 7º), PARES ( 2º, 4º , 6º e 8º ). Nesta fase as Equipes se confrontam dentro do seu grupo com jogos de IDA, classificando os DOIS melhores pontuados de cada Grupo (Ímpares, Pares), Sabendo que nessa fase de grupo os Pontos serão ZERADOS, prevalecendo a classificação Geral para definir a divisão dos Grupos. Saldo de Gols, Gols Pró, Gols Contra e Cartões serão mantidos.

§ 3º - Na terceira fase, (SEMI-FINAL), O Primeiro colocado do grupo ÍMPAR enfrenta com o Segundo colocado do grupo PAR. O Primeiro colocado do Grupo PAR enfrenta com Segundo colocado do Grupo ÍMPAR(IDA E VOLTA), com vantagem para os Dois primeiros de cada Grupo.

1º ÍMPAR X 2º PAR  
1º PAR X 2º ÍMPAR

§ 4º - Na quarta fase ( FINAL), os dois vencedores da fase anterior fazem a Final em uma Partida sem vantagem de Campanha. Se persistir o empate no tempo normal, haverá cobrança de CINCO (cinco) penalidades para cada equipe, podendo cobrar todos os atletas relacionados em súmula

Art. 13º - **SISTEMA DE DISPUTA COM 11 EQUIPES:**

§ 1º A mesma forma de disputa anterior nas primeira, segunda e quarta fase. A terceira fase (SEMI-FINAL) será decidida em jogo único com vantagem para as equipes que se classificaram em primeiro lugar em seus respectivos grupos.