

4 – INSTRUÇÕES ESPECÍFICAS PARA A COMPETIÇÃO

SOÇAITE 2017 – AABB GOIÂNIA

Capítulo I – Objetivos e Finalidades

Art. 1º - A AABB Goiânia criou o evento SOÇAITE 2017 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 2017;
- b) Taça AABB Goiânia – 2º TURNO - de agosto a dezembro de 2017;

Capítulo II – Inscrições

Art. 2º - As inscrições de equipes para o evento SOÇAITE 2017 – Copa AABB Goiânia poderão ser realizadas até as 17h00 do dia 25/01/2017, 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 1987; podendo escrever um atleta de 29 nascido até 1988.

§ 3º - na categoria SUPER-MASTER poderão ser inscritos atletas com idade igual ou superior a 40 anos, nascidos até 1977; podendo escrever um atleta de 39 nascido até 1978.

§ 4º - na categoria OURO poderão ser inscritos atletas com idade igual ou superior a 50 anos, nascidos até 1967; podendo escrever um atleta de 49 nascido até 1968.

§ 5º - Na categoria DIAMANTE poderão ser inscritos atletas com idade igual ou superior a 58 anos, nascidos até 1959. Podendo inscrever um atleta de 57 nascido 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 e Master, 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\$ 12,00 (doze 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 (fevereiro a junho e agosto a dezembro).

Art. 6º - A data limite para inclusão e/ou substituição de atletas fica estabelecida para a sexta-feira posterior à última rodada do primeiro turno, portanto, a sexta-feira que antecede o início do segundo turno, válido para todas as categorias com fórmula de disputa com turno e retorno na primeira fase, com exceção da categoria DIAMANTE, que terá a data estabelecida para a sexta-feira que antecede a última rodada da primeira fase, assim como para as categorias com fórmula de disputa com turno único na primeira fase.

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,

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

§ 2º - Atletas que assinaram súmula e jogaram por uma equipe só poderão trocar de equipe uma vez, mesmo assim para outra categoria. Não serão permitidas duas trocas de equipe para o mesmo atleta, mesmo que para categorias diferentes. Todas as inclusões e/ou substituições deverão ser feitas em formulário próprio, podendo ser enviadas para o e-mail ou por whatsapp, desde que em forma de arquivo, assinados e datados, para que a equipe de esporte possa imprimir e cadastrar todos os pedidos. **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 OURO será admitidos somente goleiros com idades mínimas de 34 (Trinta e quatro) anos. Na categoria DIAMANTE a idade mínima para o Goleiro é 45 (quarenta e cinco) anos.

§ 3º - exceto nas categorias LIVRE e 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 ao 12º deste documento.

Art. 10º - **SISTEMA DE DISPUTA COM MENOS DE 8 EQUIPES:**

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

§ 2º Na segunda Fase ocorre o cruzamento olímpico no seguinte formato: 1º x 6º, 2º x 5º e 3º x 4º (IDA e VOLTA), com vantagem para os tres primeiros colocados da fase inicial. Classificam-se para a próxima fase, SEMI-FINAL, os tres vencedores desse confronto mais um por índice técnico dentre os perdedores dos mesmos confrontos, levando em consideração a soma dos pontos das primeira e segunda fase, tanto para definir o classificado pelo índice técnico como para definir a posição dos três vencedores.

§ 3º Na terceira Fase, (SEMI-FINAL) os confrontos serão: 1º x 4º (índice técnico) e 2º x 3º, com jogos de IDA e VOLTA, com **vantagem da igualdade nos pontos e saldo de gols** para o Primeiro e Segundo colocados. Os vencedores destes confrontos classificam para a fase FINAL.

§ 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. 11º - **SISTEMA DE DISPUTA COM 8 OU 9 EQUIPES:**

§ 1º - Na Primeira fase todos jogam entre si em turno e retorno, IDA e VOLTA. Classificando as OITOS melhores pontuadas.

§ 2º Na segunda fase, SEMIFINAL, cruzamento olímpico da seguinte forma: 1º x 4º e 2º x 3º (série ouro) e 5º x 8º e 6º x 7º (série prata), em jogos de IDA e VOLTA, com

vantagem da igualdade nos pontos e saldo de gols para as DUAS melhores equipes classificadas em cada série, portanto 1º e 2º (série ouro) e 5º e 6º (série prata).

§ 3º - Na quarta fase (FINAL), Os vencedores destes confrontos fazem a final de cada série (ouro e prata) em jogo único, sem vantagens, com decisão em cobranças de penalidades máximas em caso de empate no tempo normal, podendo cobrar todos os atletas relacionados em súmula.

Art. 12º - SISTEMA DE DISPUTA COM 10 EQUIPES:

§ 1º - Na Primeira fase todos jogam entre si em turno e retorno, IDA e VOLTA. Classificando as OITOS melhores pontuadas.

§ 2º Na segunda fase, SEMIFINAL, cruzamento olímpico da seguinte forma: 1º x 4º e 2º x 3º (série ouro) e 5º x 8º e 6º x 7º (série prata), em jogos de IDA, com vantagem do empate para as DUAS melhores equipes classificadas em cada série, portanto 1º e 2º (série ouro) e 5º e 6º (série prata).

§ 3º - Na quarta fase (FINAL), Os vencedores destes confrontos fazem a final de cada série (ouro e prata) em jogo único, sem vantagens, com decisão em cobranças de penalidades máximas em caso de empate no tempo normal, podendo cobrar todos os atletas relacionados em súmula.

Art. 13º - SISTEMA DE DISPUTA COM MAIS DE 10 EQUIPES:

§ 1º - Na Primeira fase todos jogam entre si em turno unico, IDA, classificando as OITOS melhores pontuadas.

§ 2º Na segunda fase, QUARTAS-DE-FINAL, cruzamento olímpico da seguinte forma: 1º x 8º, 2º x 7º, 3º x 6º e 4º x 5º em jogos de IDA e VOLTA, com vantagem da igualdade nos pontos e saldo de gols para as QUATRO melhores equipes classificadas. Os QUATRO vencedores destes confrontos serão reclassificados levando em consideração a soma das primeira e segunda fase, e disputarão a fase seguinte.

§ 3º - Na terceira fase (SEMI-FINAL), cruzamento olímpico da seguinte forma: 1º x 4º e 2º x 3º em jogos de IDA e VOLTA, com vantagem da igualdade nos pontos e saldo de gols para as DUAS melhores equipes classificadas. Os vencedores destes confrontos fazem a final.

§ 4º- Na quarta fase (FINAL), Os vencedores destes confrontos fazem a final em jogo único, sem vantagens, com decisão em cobranças de penalidades máximas em caso de empate no tempo normal, podendo cobrar todos os atletas relacionados em súmula.

Goiânia, 01 de setembro de 2017.

