

TORNEIO DE FUTEBOL SOCIETY ADULTO DA AABB

TROFÉU MARINHO FRAZÃO

EQUIPES E JOGADORES

Carmo Transportadora	Rubi Serviços	Lojas Contato Rubiácea Corretora
Adailde	Alivair (GOL)	Alessandro
Alexandre	Ederson	Chicão
Antonio Mariano (GOL)	Gilson	Deividione
Cleiber	Juliermes	Fernando
Eric	Luciano	Flávio
João Moraes	Márcio Biângulo	Joel
José Roberto	Marcus	Kleiton
Marcelo Frazão	Raimundo Costa	Richard
Marco Tolentino	Ricardo Moraes	Rosimar
Ney	Rogério Luiz	Thiago Brandão
Raimundo Carlos	Ronam	Valdiney
Valmir	Sidney	Vanderson

Agro Santos Rubi	Droga Vida	Atualize Comunicação Visual
Aldo	Alvino	Alcides
Amilton	B. Júnior	Alisson
Antonio Carlos	Cláudio	Edmar (GOL)
Daniel	Euler	Edson
Edvan	Eurival	Eltinho
Ernane	Gilmar Viana	Fábio José
Givanildo	Julio Cesar	Geraldo
José Geraldo	Marcelo	Leandro
Osires	Murilo (GOL)	Marcos
Reinaldo	Raimundo Reis	Pedro Henrique (GOL)
Uênio	Reiner	Siqueira
	Thiago Molinero	Wellington
		Welton

TABELA DE JOGOS - PRIMEIRA FASE

1ª RODADA

1	30/05 - Sábado	17h30	Rubi Serviços Automotivos	3x2	Droga Vida
2		18h30	Carmo Transportadora	2x2	Atualize

1ª RODADA

3	03/06 - Quarta	20h30	Contato/Rubiáceas	x	Agro Santos Rubi
----------	-----------------------	--------------	-------------------	----------	------------------

2ª RODADA

4	05/06 - Sexta	19h15	Carmo Transportadora	x	Droga Vida
5		20h15	Rubi Serviços Automotivos	x	Agro Santos Rubi
6	10/06 - Quarta	20h30	Contato/Rubiáceas	x	Atualize

3ª RODADA

7	13/06 - Sábado	16h15	Carmo Transportadora	x	Agro Santos Rubi
8		17h15	Droga Vida	x	Atualize
		18h15	Rubi Serviços Automotivos	x	Contato/Rubiáceas

CLASSIFICAÇÃO

#	EQUIPES	PG	JG	V	E	D	GP	GC	SG	%
1º	Rubi Serviços Automotivos	3	1	1	0	0	3	2	+1	100%
2º	Carmo Transportadora	1	1	0	1	0	2	2	0	33%
3º	Atualize Comunicação Visual	1	1	0	1	0	2	2	0	33%
4º	Agro Santos Rubi	0	0	0	0	0	0	0	0	0%
5º	Contato/Rubiáceas Corretora	0	0	0	0	0	0	0	0	0%
6º	Drogavida	0	1	0		1	2	3	-1	0%

PRINCIPAIS ARTILHEIROS

COM 2 GOLS:

Juliermes (Rubi Serviços Automotivos);
Eltinho (Atualize Comunicação Visual);

COM 1 GOL:

Léo e B. Júnior (Drogavida);
Gilsinho (Rubi Serviços Automotivos);
Eric e Valmir (Carmo Transportadora);

RELAÇÃO DE CARTÕES

CARTÃO AMARELO

COM 1 CARTÃO:

Márcio e Rogério (Rubi Serviços Automotivos);

Marcelo (Drogavida);

Cleiber, Marcelo Frazão e José Roberto (Carmo Transportadora);

Fábio, Siqueira e Eltinho (Atualize);

CARTÃO VERMELHO

Nenhum

REGULAMENTO GERAL

Art. 01 – O Torneio de Futebol Futebol Soçaite Aberto da AABB – Troféu Marinho Frazão - será realizada de acordo com as regras estabelecidas pela FIFA para a prática do Futebol Society, com as alterações determinadas pelo que dispuser o presente regulamento.

Art. 02 - Os jogos terão início em dia e hora fixados pela Comissão Organizadora (CO). Será admitida, no primeiro jogo do dia, uma tolerância máxima de 15 (quinze) minutos. Passado esse tempo, a equipe perderá por WO.

Parágrafo único. Competirá ao juiz a aplicação de WO.

Art. 03 - Não há impedimentos.

Art. 04 - A barreira é feita com a distância de 5 metros.

Art. 05 - As partidas terão a duração de 50 minutos em dois períodos de 25 minutos, com intervalo de 05 minutos entre os dois períodos.

Parágrafo 1º: O tempo será controlado pelo árbitro. Ao final do tempo regulamentar, o árbitro poderá, a seu critério, determinar um tempo extra para descontos. Nesse caso, deverá informar aos capitães qual será o tempo extra.

Parágrafo 2º - Cada equipe terá direito há um tempo técnico, de um minuto, em ambos os períodos, no transcorrer da partida.

Art. 06 - Os times são de 8 jogadores, um dos quais é o goleiro e caberá a um deles a função de capitão, como representante de sua equipe perante o árbitro e o mesário.

Parágrafo 1º - Poderão ser incluídos no banco de reservas, além do técnico e jogadores, devidamente inscritos, um auxiliar técnico.

Art. 07 - Todos os atletas devidamente uniformizados deverão assinar a súmula para participar da partida, podendo a mesma ser assinada no decorrer do primeiro tempo.

Art. 08 - É ilimitado o número de substituições durante a partida e poderão ocorrer com a bola em jogo. Nesse caso, o substituto deverá entrar pela área técnica delimitada do campo, somente após a saída do substituído. Em caso de contusão o atleta poderá sair em qualquer faixa do campo.

Parágrafo único. Não será permitida a substituição do goleiro na cobrança de penalidade máxima, salvo por contusão grave, comprovada pelo árbitro.

Art. 09 - O participante que for expulso ou que receber três cartões amarelos em partidas diferentes, consecutivos ou não, estará automaticamente suspenso do jogo seguinte.

Parágrafo 1º - O controle de cartões amarelos e vermelhos de atletas e dirigentes suspensos é de responsabilidade de cada equipe e será divulgado diariamente no site da organizadora (rubiataba.aabb.com.br) e no mural da Associação.

Parágrafo 2º - O atleta que receber o cartão amarelo ficará fora da partida por dois minutos.

Parágrafo 3º - Os cartões serão zerados para a segunda fase, sendo que, se o atleta receber o 3º cartão amarelo ou vermelho nos jogos da primeira fase, cumprirá obrigatoriamente a suspensão automática.

Art. 10 - Do tiro direto após a 9ª falta cometida, que será cobrada de onde acontecer à infração, podendo ser direta para o gol ou dando passe para um companheiro desde que, o mesmo esteja na

mesma linha da bola, ficando impedida a formação de barreira e o posicionamento dos jogadores de ambas as equipes em direção a extensão do gol.

Art. 11 - Do atleta que cometer 5 (cinco) faltas, que será substituído por outro;

Art. 12 - De todas as faltas cometidas que, sem exceção, deverão ser anotadas em súmula, para efeito de contagem das faltas coletivas e individuais, durante todo o tempo de jogo.

Art. 13 - Não será permitido o início, continuação ou prosseguimento de partida sem que as equipes estejam em campo com, no mínimo, 5 (cinco) atletas, cada uma. Será desclassificada a equipe que ficar reduzida a 4 (quatro) atletas, qualquer que seja o resultado apresentado na partida.

Parágrafo 1º - Para todos os efeitos, a equipe que ficar reduzida será considerada perdedora, devendo o placar ser aquele registrado em súmula. Se no momento da paralisação o placar for favorável à equipe infratora, será considerado o placar de 3 x 0.

Parágrafo 2º - A equipe que não comparecer para a disputa de uma partida será considerada perdedora pelo score de 3 a 0 e sofrerá as sanções disciplinares da Comissão Organizadora.

Art. 14 - Caberá aos árbitros, em acordo com a CO, toda e qualquer decisão a respeito das condições das instalações, equipamentos e materiais esportivos utilizados, bem como sobre a realização e conclusão das disputas. Se o jogo for suspenso antes do seu início, por motivo alheio à vontade dos competidores, a Comissão Organizadora definirá a data e horário da partida adiada.

Parágrafo único - Se ocorrer suspensão de partida em andamento ou sua interrupção, a Comissão Organizadora definirá a data e horário da continuação da partida sendo observada a situação existente no momento de sua paralisação, ou seja, tempo decorrido do jogo, placar, anotações em súmula, etc.

Art. 15 - O Uniforme é o do Futebol de Campo e o goleiro pode jogar de agasalho completo. O calçado é a chuteira apropriada para Futebol Soçaito, não podendo ser utilizada as chuteiras de travas ou jogar descalço.

Art. 16 - DA FÓRMULA DE DISPUTA

As seis equipes jogarão entre si no sistema de pontos corridos na primeira fase, classificando os quatro primeiros colocados para a segunda fase (semifinal). Na segunda fase (semifinal), o primeiro colocado da primeira fase enfrentará o quarto colocado e o segundo colocado enfrentará o terceiro colocado.

Parágrafo único – Na fases semifinal e final terminando a partida empatada, será adotado o critério de cobranças de tiros livres da marca do pênalti. Cada equipe cobrará cinco pênaltis alternados. Persistindo o empate será feita cobranças alternadas, dentre os atletas que terminaram a partida.

Art. 17 - DA PONTUAÇÃO

Serão adotados os seguintes critérios para pontuação das equipes, em função de resultados em jogos:

Vitória: 3 pontos

Empate: 1 ponto

Derrota: 0 ponto

Art. 18 – Para a classificação à segunda fase, havendo empate em número de pontos ganhos entre os participantes, serão adotados os seguintes critérios para desempate:

Quando duas equipes obtiverem o mesmo número de pontos:

- a) confronto direto
- b) maior número de vitórias
- c) saldo de gols
- d) maior número de gols marcados
- e) classificação disciplinar
- f) sorteio.

Quando mais de duas equipes obtiverem o mesmo número de pontos, serão adotados os seguintes critérios para desempate:

- a) maior número de vitórias
- b) saldo de gols
- c) maior número de gols marcados
- d) classificação disciplinar
- e) sorteio

Parágrafo 1º - Classificação Disciplinar:

- a) Cartão Amarelo (10 pontos)
- b) Cartão Vermelho (20 pontos)

Art. 19 – DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 20 - Os goleiros não poderão ultrapassar a linha divisória do campo de jogo.

Art. 21 - Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Coordenação Geral.