

TORNEIO DE FUTEBOL SOCIETY MASTER DA AABB

TROFÉU MARINHO FRAZÃO

Supermercado Canaã	Biscoito Maia	Super Bolla	Super Markus
Adelson	Ademar Raimundo	Beto Varandas	Ailton
Ademir Nolasco	Antônio Carlos (GOL)	Edinho	Canela
Alvino Ferreira	Branco	Edmar (GOL)	Carbone
Berto	Divino	Elias	Daniel
Ed Carlos	Édio	Eltinho (GOL)	Edmar Inácio
Edilson	Erisvaldo	Gilmar	José Agnaldo
Goiataba	Fernando (GOL)	Jair	Marcos Roberto
Hélio Augusto	Heli Mário	João Carlos	Mauro Sadião
Job	Lázaro	João Rolim	Murilo (GOL)
José de Assis	Marcílio	Nêgo	Rodrigo (GOL)
Nelmar	Mauro Alves	Vandir Braga	Rogério
Reinaldo (GOL)	Sebastião Reis	Waltoir	Tércio
Serjão	Sérgio Dourado	Wiltom	Veloso
Vitor Hugo (GOL)	Valdir Barbosa	Zé Valter	Wilson
Zezinho	Valdir Maia		Zé Antônio

TABELA DE JOGOS DE IDA

1ª RODADA

1	03/06 - Quarta	19h00	Supermercado Canaã	0x0	Super Markus
2		19h50	Biscoito Maia	1x0	Super Bolla

2ª RODADA

3	10/06 - Quarta	19h00	Biscoito Maia	0x1	Super Markus
4		19h50	Supermercado Canaã	0x3	Super Bolla

3ª RODADA

5	17/06 - Quarta	19h00	Supermercado Canaã	0x0	Biscoito Maia
6		19h50	Super Bolla	0x1	Super Markus

TABELA DE JOGOS DE VOLTA

4ª RODADA

7	20/06 - Sábado	16h15	Super Markus	3x0	Supermercado Canaã
8		18h15	Super Bolla	0x1	Biscoito Maia

5ª RODADA

9	24/06 - Quarta	19h00	Super Bolla	x	Supermercado Canaã
10		20h00	Super Markus	x	Biscoito Maia

6ª RODADA

11			Super Markus	x	Super Bolla
12			Biscoito Maia	x	Supermercado Canaã

Obs. Os horários das partidas da última rodada serão disponibilizados ao final da 5ª rodada e obedecerá a critérios de classificação, soma de pontos, entre outros.

FINAL

13	04/07 - Sábado	16h30	1º Colocado	x	2º Colocado
-----------	-----------------------	--------------	-------------	----------	-------------

CLASSIFICAÇÃO

#	EQUIPES	PG	JG	V	E	D	GM	GT	SG	%	CA	CV	FC	FS
1º	Supermarkus	10	4	3	1	0	5	0	+5	83%	3	0	20	9
2º	Biscoito Maia	7	4	2	1	1	2	1	+1	55%	0	0	24	19
3º	Super Bolla	3	4	1	0	3	4	4	0	25%	2	0	15	19
4º	Supermercado Canaã	2	4	0	2	2	0	6	-6	16%	3	0	10	22

SIGLAS:

PG: Pontos Ganhos

JG: Jogos Realizados

V: Vitória

E: Empate

D: Derrota

GP: Gols Marcados

GC: Gols Tomados

SG: Saldo de Gols

%: Aproveitamento

CA: Cartão Amarelo

CV: Cartão Vermelho

FC: Faltas Cometidas

FS: Faltas Sofridas

PRINCIPAIS ARTILHEIROS

COM 2 GOLS:

Elias (Superbolla);

Ailton (Supermarkus);

COM 1 GOL:

Heli Mário e Sérgio Dourado (Biscoito Maia);

José Agnaldo, Canela e Rogério (Supermarkus);

Jair (Superbolla);

RELAÇÃO DE CARTÕES

CARTÃO AMARELO

COM 1 CARTÃO:

Antônio Goiataba, Adelson e Ed Carlos (Supermercado Canaã);

Zé Antônio, Daniel e Rogério (Supermarkus);

Elias e Zé Valter (Superbolla);

CARTÃO VERMELHO

Nenhum

REGULAMENTO GERAL

Art. 01 – O Torneio de Futebol Futebol Soçaite Master 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 40 minutos em dois períodos de 20 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 Soçaite, não podendo ser utilizada as chuteiras de travas ou jogar descalço.

Art. 16 - DA FÓRMULA DE DISPUTA

As quatro equipes jogarão entre si no sistema de pontos corridos em ida e volta na primeira fase, classificando os dois melhores colocados para a segunda fase (final).

Parágrafo único – Na fase 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.