

# TORNEIO DE FUTEBOL SOCIETY MASTER DA AABB

## TROFÉU MARINHO FRAZÃO

<b>Nº</b>	<b>Supermercado Canaã</b>	<b>Nº</b>	<b>Super Bolla</b>
<b>5</b>	Adelson	<b>3</b>	Beto Varandas
<b>10</b>	Ademir Nolasco	<b>9</b>	Edinho
<b>13</b>	Alvino Ferreira	<b>12</b>	Edmar (GOL)
<b>11</b>	Berto	<b>7</b>	Elias
<b>8</b>	Ed Carlos	<b>1</b>	Eltinho (GOL)
<b>9</b>	Edilson	<b>13</b>	Gilmar
<b>4</b>	Goiataba	<b>5</b>	Jair
<b>2</b>	Hélio Augusto	<b>4</b>	João Carlos
	Job		João Rolim
<b>3</b>	José de Assis	<b>8</b>	Nêgo
<b>6</b>	Nelmar	<b>6</b>	Vandir Braga
<b>1</b>	Reinaldo (GOL)	<b>10</b>	Waltoir
<b>7</b>	Serjão	<b>14</b>	Wiltom
<b>1</b>	Vitor Hugo (GOL)	<b>11</b>	Zé Valter
<b>12</b>	Zezinho		

<b>Nº</b>	<b>Biscoito Maia</b>	<b>Nº</b>	<b>Super Markus</b>
<b>3</b>	Ademar Raimundo	<b>9</b>	Ailton
<b>12</b>	Antônio Carlos (GOL)	<b>8</b>	Canela
<b>4</b>	Branco	<b>5</b>	Carbone
<b>11</b>	Divino	<b>14</b>	Daniel
<b>6</b>	Édio	<b>3</b>	Edmar Inácio
<b>2</b>	Erisvaldo	<b>7</b>	José Agnaldo
<b>1</b>	Fernando (GOL)	<b>15</b>	Marcos Roberto
<b>5</b>	Heli Mário	<b>2</b>	Mauro Sadião
<b>9</b>	Lázaro	<b>1</b>	Murilo (GOL)
<b>15</b>	Marcílio	<b>12</b>	Rodrigo (GOL)
<b>14</b>	Mauro Alves	<b>6</b>	Rogério
<b>7</b>	Sebastião Reis	<b>10</b>	Tércio
<b>13</b>	Sérgio Dourado	<b>4</b>	Veloso
<b>8</b>	Valdir Barbosa	<b>11</b>	Wilson
	Valdir Maia	<b>13</b>	Zé Antônio

# TABELA DE JOGOS DE IDA

## 1ª RODADA

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

## 2ª RODADA

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

## 3ª RODADA

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

# TABELA DE JOGOS DE VOLTA

## 4ª RODADA

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

## 5ª RODADA

<b>9</b>	<b>24/06 - Quarta</b>	<b>19h00</b>	Super Bolla	<b>3x0</b>	Supermercado Canaã
<b>10</b>		<b>20h00</b>	Super Markus	<b>3x1</b>	Biscoito Maia

## 6ª RODADA

<b>11</b>	<b>26/06 - Sexta</b>	<b>19h30</b>	Super Markus	<b>2x3</b>	Super Bolla
<b>12</b>		<b>-----</b>	Biscoito Maia	<b>3x0</b>	Supermercado Canaã

## FINAL

<b>13</b>	<b>04/07 - Sábado</b>	<b>16h30</b>	Super Markus	<b>x</b>	Biscoito Maia
-----------	-----------------------	--------------	--------------	----------	---------------

# CLASSIFICAÇÃO FINAL 1ª FASE

#	EQUIPES	PG	JG	V	E	D	GM	GT	SG	%	CA	CV	FC	FS
1º	Supermarkus	13	6	4	1	1	10	4	+6	72%	3	0	29	14
2º	Biscoito Maia	10	6	3	1	2	6	4	+2	55%	0	0	28	23
3º	Super Bolla	9	6	3	0	3	10	6	+4	60%	2	0	16	24
4º	Supermercado Canaã	2	6	0	2	4	0	12	-12	11%	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 3 GOLS:**

Ailton e Rogério (Supermarkus);

## **COM 2 GOLS:**

Elias e Gilmar (Superbolla);

Canela (Supermarkus);

## **COM 1 GOL:**

Valdir Barbosa, Heli Mário e Sérgio Dourado (Biscoito Maia);

Veloso e José Agnaldo (Supermarkus);

Jair e Beto (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](http://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.**