

TORNEIO DE FUTEBOL SOCIETY MASTER DA AABB

TROFÉU MARINHO FRAZÃO

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

Nº	Biscoito Maia	Nº	Super Markus
3	Ademar Raimundo	9	Ailton
12	Antônio Carlos (GOL)	8	Canela
4	Branco	5	Carbone
11	Divino	14	Daniel
6	Édio	3	Edmar Inácio
2	Erisvaldo	7	José Agnaldo
1	Fernando (GOL)	15	Marcos Roberto
5	Heli Mário	2	Mauro Sadião
9	Lázaro	1	Murilo (GOL)
15	Marcílio	12	Rodrigo (GOL)
14	Mauro Alves	6	Rogério
7	Sebastião Reis	10	Tércio
13	Sérgio Dourado	4	Veloso
8	Valdir Barbosa	11	Wilson
	Valdir Maia	13	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	3x0	Supermercado Canaã
10		20h00	Super Markus	3x1	Biscoito Maia

6ª RODADA

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

FINAL

13	04/07 - Sábado	16h30	Super Markus	x	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) 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.