



## REGULAMENTO DO 1º CAMPEONATO DE FUTEBOL SOCIETY –

### AABB DOVERLÂNDIA 2017

#### (TORNEIO BOLA DE PRATA)

ART. 1 – OBJETIVO Promover a interação, confraternização e melhorar a qualidade de vida dos associados.

ART. 2 – INSCRIÇÃO A inscrição será oficializada mediante entrega da Ficha de Inscrição devidamente preenchida e a validação pela comissão coordenadora do Campeonato. A efetivação da inscrição tem caráter motivador às equipes. A inscrição é permitida a todos os associados da AABB Doverlândia. O número máximo de jogadores inscritos em cada time será de até 12 (doze) jogadores.

(\*\*) Para a participação de Jovens, menores de 18 anos, deverão apresentar autorização dos pais para participarem do Torneio autorizando sua participação. É permitido inscrever atleta somente até o início dos jogos. A ficha de inscrição não poderá ser alterada, mesmo quando um dos inscritos for afastado da prática de esporte durante a competição, mediante atestado médico. (Como forma de garantir a participação de todos os sócios, algum sócio que porventura não tenha seu nome relacionado nas listas expostas, poderá reclamar sua participação e será feito um sorteio dos times que este poderá compor).

ART. 3 - CONGRESSO TÉCNICO Será realizado no dia 07/02/2017, às 18:00 h na sede da AABB. O Congresso Técnico será uma reunião entre os responsáveis das equipes, pela Comissão Organizadora do evento e representante da arbitragem para, entre outros, realizarem o sorteio dos jogos e explicarmos as regras. Salientamos que a presença no Congresso Técnico é desejável e faz parte da validação da inscrição da equipe.

ART. 4 - FORMA DA DISPUTA O CAMPEONATO: Terá 6 equipes, tendo como critério de classificação, na etapa de classificação – da 1ª à 5ª rodadas os melhores nos seguintes critérios:

- 1) Pontos ganhos, sendo: 3 pontos por vitória; 01 ponto por empate e 0 ponto por derrota;
- 2) Saldo de gols: em caso de empate nos critérios anteriores (pontos ganhos). Das 06 equipes que disputarão a etapa de classificação, passarão 4 equipes à segunda etapa – Eliminatória (6ª rodada), donde a vitória no confronto direto classificará o vencedor(\*\*). Assim temos as seguintes etapas:

I) Classificatória – da 1ª e 5ª rodadas;

II) Semifinal (mata-mata) – 6ª rodada;

III) Final. Visando facilitar a participação dos sócios, a comissão organizadora do Campeonato optou na realização dos jogos aos domingos. Os horários dos jogos estarão programados para início às 17:30h(\*), ocorrendo um jogo após o outro.

**A confirmação e validação da equipe se dará pela participação da equipe no torneio início com regulamento próprio e que estará anexo a este. Este torneio premiará a equipe vencedora com 03(três) pontos para o time vencedor e 01 (um) para o segundo colocado. Nesse torneio não haverá disputa de terceiro colocado.**



(\*) O limite de atraso para primeiro jogo do dia é de 10(dez) minutos, sendo que para os jogos posteriores é de, no máximo, 07 (sete) minutos. Após este atraso, se a(s) equipe(s) não se apresentar(em), será dado o W.O. pela arbitragem do jogo.

4.1 – Etapa I - Inicial – Classificatória (de 17 de julho a 7 de agosto de 2016). Nesta fase do Torneio jogarão as 06 equipes em 5(cinco) domingos, conforme abaixo:

1ª Rodada – 17 e 24 de julho de 2016: 32 equipes realizarão 16 jogos – 01 jogo por equipe; 2ª Rodada – 31 de julho e 7 de agosto de 2016: 32 equipes realizarão 16 jogos – 01 jogo por equipe;

Nota: Passarão para a próxima etapa do Campeonato 04(quatro) equipes, conforme Critérios de Classificação expostos no ART. 4 deste regulamento.

4.2 – SEMIFINAL . As 4 (quatro) equipes classificadas na etapa anterior, realizarão 01 jogo cada, num total de 02 (dois) jogos, sendo que as duas vencedoras irão diretamente às finais. Importante: (\*) Caso o resultado do jogo termine empatado, serão concedido uma prorrogação de dois tempos de cinco minutos. Permanecendo o empate serão cobrados pênaltis, conforme abaixo:

→ **Serão cobrados pênaltis alternados – um a um por equipe, até que uma das equipes converta a penalidade e a outra não, classificando-se a equipe com vantagem nas conversões. Importante: Este critério de desempate será válido apenas para a etapa “Eliminatória” – 3ª, com exceção da final, onde será cobrada uma série de cinco pênaltis por equipe, classificando-se a equipe que tiver maior número de conversões. Caso persista o empate – na final, serão cobrados pênaltis alternados – um a um por equipe, até que uma das equipes converta a penalidade e a outra não, vencendo a equipe com vantagem nas conversões.**

4.3 – FINAL – Na final teremos dois jogos, sendo: 1º Jogo: Disputa de 3º Lugar – às \_\_\_:\_\_\_h; 2º Jogo – Grande Final: Disputa do 1º lugar – às \_\_\_:\_\_\_h.

ART. 5 – JOGO - Antes de cada partida o responsável pela equipe deverá apresentar ao mesário a carteirinha ou comprovante de associação à AABB Doverlândia dos atletas que irão participar do jogo (no máximo 12). Qualquer tolerância com esta exigência poderá ser determinada pelo representante da Comissão Organizadora. As equipes deverão se apresentar em campo, para o início da partida com o uniforme completo (camisa numerada, calção, meião, **chuteira Society(\*)**). Qualquer tolerância de última hora poderá ser determinada pelo representante da Comissão Organizadora. O tempo de jogo será de 20x20 com intervalo de 5 minutos. O tempo de jogo na final será de 20x20 com intervalo de 5 minutos. A partida poderá iniciar com um mínimo de 5 (cinco) jogadores (goleiro, mais quatro). Antes de iniciar as partidas da fase final, será obrigatório o cumprimento dos atletas. Para isso, os atletas se posicionam em linha de frente para o adversário e após aviso de um oficial de arbitragem o time se cumprimenta com aperto de mão. (\*) Está proibida a utilização de chuteiras de cravos longos, como forma de preservarmos a integridade física dos participantes.

O Juiz é a autoridade máxima dentro de campo. Suas ações somente poderão ser julgadas pela comissão organizadora do campeonato.

O “CARRINHO” recurso utilizado pelos jogadores, se jogando ao chão em direção à bola com o intuito de recuperá-la. Não será permitido, salvo quando for utilizado para recuperar a uma bola que não esteja em disputa, ou seja o jogador deve estar sozinho com a bola.



-Todo carrinho em dividida deverá considerado como recurso não aceitável e deverá ser punido com Cartão. O tipo do cartão ficará a critério da arbitragem, de acordo com a gravidade da jogada.

ART. 6 - W.O. As equipes deverão se apresentar ao mesário no horário estabelecido na tabela de jogos independente de ter terminado ou não o jogo anterior realizado no mesmo campo. Fica estabelecido que os técnicos possam adentrar ao campo de jogo, sem a obrigação da utilização de calças compridas, podendo usar bermudas. Haverá uma tolerância de 10 (dez) minutos para cada jogo, a qual poderá ser alterada pelo representante da Comissão Organizadora. A equipe que não cumprir o horário da tabela será punida com W.O e será declarada perdedora. Mesmo com chuva as equipes deverão comparecer no local dos jogos dentro do horário estabelecido (salvo quando anunciado pela equipe organizadora, dispensando a presença das equipes), salvo alagamento e etc. A Comissão Organizadora poderá alterar datas ou locais de jogos a qualquer tempo devido a motivos não previstos como:

- Intempéries (chuvas, ventos e etc.);
- Problemas físicos com os locais dos jogos como estado do campo;
- Outras situações. (mediante publicação de novos jogos para que todos tenham acesso)

ART. 07 - CARTÕES Os cartões amarelos são acumulativos e após 2(dois) cartões amarelos o atleta ficará automaticamente suspenso da próxima partida, sendo que após cumprida sua suspensão poderá retornar ao campeonato, ficando este saldo de cartões registrado à equipe. Cada atleta só terá um cartão amarelo acumulado por partida. O atleta que for punido com um cartão vermelho estará suspenso automaticamente da próxima partida e, dependendo da gravidade que motivou a expulsão, poderá ser excluído do campeonato, cabendo a Comissão Organizadora do Campeonato dar parecer sobre o caso. Os cartões se acumulam em todas as fases.

- O atleta que for punido com um cartão vermelho estará automaticamente suspenso do próximo jogo;
- Os cartões amarelos não serão zerados ao final das etapas. Os atletas punidos por cartão vermelho ou pelo 2º cartão Amarelo terão que cumprir a suspensão automática. Os cartões ao final das fases não serão zerados.

ART. 08 – PUNIÇÕES - A equipe ou atleta que provocar distúrbios ou danos materiais, além de ser punida pela Organização, será responsável por qualquer indenização provocada pelo ato. O não cumprimento deste regulamento por indisciplina, atitudes violentas (dentro ou fora do campo), agressões verbais ou físicas e quaisquer outras ocorrências aqui não previstas serão analisadas pela Comissão Organizadora que decidirá sobre advertência, suspensão ou eliminação do **jogador**, **equipe** ou **torcida** nesta ou em todos os próximos torneios ou campeonatos.

(\*\*)Os cartões são meio de disciplinar o jogo, e terão punições financeiras para o jogador:

- Suspensão da partida por completar cinco faltas individuais R\$ (5,00);
- Cartões amarelos R\$ (10,00);
- Cartões Azuis R\$ (15,00);



-Cartões Vermelhos R\$ (20,00);

-Os valores deverão ser pagos pelo jogador até o início da próxima partida, sob pena de não poder participar da partida.

ART. 09 - RECURSOS - Caberão recursos contra as decisões da Arbitragem e da Comissão Organizadora os previstos neste regulamento. Qualquer recurso deverá ser comprovado e entregue ao representante no dia do jogo. O recurso deverá ser entregue a Comissão Organizadora, após o encerramento da rodada que deu motivo ao mesmo e não serão aceitos recursos enviados posteriormente à 24 horas da realização da partida. O recurso será julgado pela Comissão Organizadora e transmitido seu resultado aos interessados envolvidos o mais rápido possível evitando possíveis atrasos nas rodadas da competição. As equipes que não comparecerem ao congresso técnico não terão direito de entrar com recurso.

- Poderão ser usados como material para recursos, súmula, vídeos, áudios, recortes deste regulamento, etc.
- O jogador, equipe poderá ser punido a qualquer hora após o início do campeonato e poderão ser usados recursos tecnológicos para essa punição. Portanto o jogador que estiver somente na torcida terá sua conduta avaliada pela comissão organizadora.

ART. 10 – UNIFORMES - Cada equipe deverá utilizar um uniforme completo com número nas camisas. A utilização dos coletes será obrigatória no caso de as equipes terem a mesma cor. A equipe com menor número de atletas em quadra deverá usar o colete. Em caso de mesmo número de atletas, a equipe não mandante, ou seja, a que estiver do lado direito da súmula, no emparelhamento dos jogos, deverá usar os coletes.

#### ART. 11 - ORGANIZAÇÃO E RESPONSABILIDADE

11.1– A Comissão Organizadora do Campeonato, composta por 4(quatro) diretores do SECOR é a responsável pela coordenação técnica do evento e qualquer assunto técnico será tratado somente por essa comissão;

11.2 – Dentro das quatro linhas do campo, as decisões serão delegadas ao 1º árbitro – responsável pela condução dos jogos, tendo como parâmetro de condução este regulamento e sua vivência nestes eventos;

11.3 – A AABBB Doverlândia, através de sua comissão organizadora não se responsabiliza por acidentes que venham a acontecer com jogadores ou quaisquer pessoas antes, durante ou após as partidas, porém não medirá esforços para amenizá-los.

COMPLEMENTOS A ESTE REGULAMENTO ACORDADOS JUNTO AO CONGRESSO TÉCNICO DE 07/02/2017 Este complemento é resultado da interação entre os participantes do congresso técnico e da Comissão do Campeonato:

---

---

---

---

---

**AABB**

ASSOCIAÇÃO ATLÉTICA  
**BANCO DO BRASIL**

**DOVERLÂNDIA - GO**

---

---

---

---

---

---

---

---