



2ª COPA PAIS E FILHOS PMTO

REGULAMENTO FUTEBOL SOCIETY

1. DAS INSCRIÇÕES

- 1.1- As inscrições poderão ser realizadas através do envio da ficha que se encontra no ANEXO I deste regulamento para o email: defds.pmt@gmail.com .
- 1.2 - O período de inscrições será do dia 08/08/2016 a 26/08/2016.

2. DO LOCAL

- 2.1 - Os jogos acontecerão no **1º BPM** utilizando 02 (dois) campos de futebol society, aprovados pela organização do evento.

3. DAS CATEGORIAS

- 3.1 Adulto (Militares e colaboradores civis pertencentes às unidades do Comando do Policiamento da Capital - CPC) – Até dois times por unidade;
- 3.2 Infantil (filhos de militares e colaboradores civis e crianças participantes dos projetos desenvolvidos pelas unidades do Comando do Policiamento da Capital - CPC) – Até um time por unidade.
- 3.3 As equipes de unidades de fora da capital, que fizerem deslocamento para Palmas, deverão arcar com despesas de transporte e alimentação.

4. DO MATERIAL ESPORTIVO

- 4.1 - As equipes deverão se apresentar obrigatoriamente com uniformes, com camisa e shorts semelhantes na cor.
- 4.2 - Todos os atletas deverão utilizar chuteiras de travas de borracha (tipo society) ou tênis, sendo vedado o uso de chuteiras com travas de alumínio ou qualquer outra que comprometa a integridade física dos envolvidos na partida. A vistoria do tipo de calçado deverá ser feita pelo árbitro. Igual procedimento se dará quando houver a substituição de atletas. Não caberá qualquer tipo de

protesto se o árbitro não aceitar o “veto” de uma das equipes e aprovar o tipo de calçado utilizado.

4.3 - Ao goleiro será facultativo o uso de calça, desde que esta não possua bolso, zíper, botões ou qualquer objeto contundente. Caberá ao árbitro conferir o uniforme das equipes.

4.4 - Não é obrigatório o uso da caneleira.

5. DAS REGRAS

5.1 - As partidas serão regidas de acordo com as Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Futebol 7 Society, adaptada pelo Presente Regulamento, sendo o tempo de jogo de 30 (trinta) minutos divididos em 02 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos cada, com 5 (cinco) minutos de intervalo para a virada de campo.

5.2 – Os jogos serão de caráter eliminatório. Será aplicada a seguinte pontuação: I - Vitória – 03 pontos; II - Empate – 01; ponto III - Derrota – 00 ponto.

5.3 - Toda equipe deverá apresentar-se 15 minutos antes do horário fixado na tabela de jogos de cada partida a Organização do Evento: I - Uniforme igual e numerado. II - Relação (Pré–Súmula) de atletas, numeração e as identificações dos atletas, técnico e dirigente com, no mínimo de 06 (seis) atletas, um dos quais obrigatoriamente será o goleiro, para que a equipe não seja desclassificada (WO).

5.4 - O aquecimento dos atletas não poderá de forma alguma contribuir para o atraso do jogo e as equipes deverão se aquecer com antecedência em área externa ao campo.

5.5 - Quando ocorrer uma vitória por WO, além de 3 (três) pontos ganhos, será aplicado o placar de 1x0 a favor do vencedor.

5.6 – Caso a Equipe B ocasione um WO durante a partida, ficando impossibilitada por qualquer meio de prosseguir a disputa da mesma, aplicar-se-á o WO (com placar de 1x0) a favor da Equipe A, estando a Equipe B a frente do placar no momento do WO ou estando o jogo empatado no momento. Se a Equipe A estiver à frente do placar no momento do WO, permanecendo em campo, em condições de jogo, o resultado será aquele do momento de paralisação.

5.7 – A equipe que perder por WO, pelo não comparecimento ao local do jogo, chegando ao local do jogo depois dos 15 (quinze) minutos de tolerância, será eliminada automaticamente do Torneio.

6. DA DISCIPLINA

6.1 - O atleta que for expulso de um jogo estará automaticamente suspenso da partida seguinte.

6.2 - O atleta que for expulso por agressão ao adversário, juiz, diretor, colega de equipe e/ou torcedor, poderá ser eliminado do Torneio, de acordo com a avaliação e decisão da Comissão Organizadora.

6.3 - A contagem de cartões (vermelho, azul e amarelo) será feita durante todas as fases. Os cartões amarelos e azuis recebidos serão somados (acumulados).

6.4 - A quantificação de cartões recebidos independe de comunicação oficial da direção do Torneio, sendo de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição o seu controle.

6.5 - Ficarão instituídas as seguintes penalidades para infrações disciplinares por parte de atletas, técnicos e pessoa registrada na equipe: Quantidade Cartões Suspensão 02 Amarelos 01 jogo; 02 Azuis 01 jogo; 01 Vermelho 01 jogo;

§ 1º - O Atleta que receber um cartão azul ficará suspenso do restante da partida, e sua equipe jogará com um jogador a menos na linha durante os próximos 02 minutos, quando outro atleta será autorizado a entrar e ocupar o lugar do atleta suspenso.

6.6 - As substituições serão ilimitadas.

6.7 - Somente poderão ficar no banco de reservas os atletas que estiverem inscritos na súmula, devidamente uniformizados, mais um dirigente identificado.

6.8 - Não será permitida a substituição do goleiro quando ocorrer cobrança de penalidade máxima, salvo por contusão grave e comprovada pelo árbitro.

6.9 - Cada equipe poderá ter um técnico e um representante (capitão do time), sendo que este último será responsável pela mesma junto à Comissão Organizadora. Competirá ao técnico zelar pela disciplina de sua equipe, dando um bom exemplo de conduta, respeito às regras, aos árbitros e à Comissão Organizadora.

6.10 - A equipe que utilizar atleta em situação irregular em qualquer partida estará sujeita às seguintes punições: I - Perda automática dos 3 (três) pontos da partida, em favor da equipe adversária, caso a equipe infratora tenha vencido ou empatado a partida com atleta em situação irregular, sendo aplicado o placar de 1x0 a favor da equipe ganhadora dos pontos da partida; II - Eliminação da equipe do Torneio.

6.11 - Será considerado atleta em situação irregular: I - Atleta que atuar quando sujeito ao cumprimento de suspensão automática por força de cartões amarelos e/ou azul e/ou vermelho. II - Atleta que atuar quando sujeito ao cumprimento de suspensão aplicada pela Comissão Organizadora. III - Atleta que atuar após ter sido eliminado da competição. IV - Atleta não inscrito.

7. DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE

7.1 - Em caso de empate por pontos na classificação final da 1º fase, entre duas ou mais equipes, serão adotados os seguintes critérios classificatórios a próxima fase: I - Maior número de vitórias. II - Maior saldo de gols. III - Maior número de gols pró. IV - Confronto direto (apenas em caso de empate entre duas equipes). V - Sorteio que será realizado logo após o empate, na presença dos representantes das equipes envolvidas.

8. DA FORMA DE DISPUTA DA FASE CLASSIFICATÓRIA

8.1 - Forma de disputa de acordo com o número de equipes inscritas: I - Até 5 equipes: Rodízio simples na Chave saindo os dois melhores colocados para disputarem a final. II - Com 6 equipes: Duas Chaves com 3 Equipes cada, rodízio simples dentro da Chave, saindo o melhor colocado em cada Chave para disputa final. III - Com 7 equipes: Duas Chaves com 4 e 3 Equipes cada, rodízio simples dentro da Chave, saindo o melhor colocado em cada Chave para disputa final. IV - Com 8 equipes: Duas Chaves com 4 Equipes cada, rodízio simples dentro da Chave, saindo os dois melhores colocados em cada Chave para disputa das semifinais. V - Com 9 equipes: Duas Chaves com 4 e 5 Equipes cada, rodízio simples dentro da Chave, saindo os dois melhores colocados em cada Chave para disputa das semifinais. VI - Com 10 equipes: Duas Chaves com 5 Equipes cada, rodízio simples dentro da Chave, saindo os dois melhores colocados em cada Chave para disputa das semifinais.

8.2 - As Chaves e a ordem dos jogos serão definidas por sorteio.

8.3 - Caso mais de 10 equipes realizarem as inscrições, o formato de disputa será divulgado posteriormente.

9. DA PREMIAÇÃO

9.1 – Categoria Adulto: 5 (cinco) dias de folga e troféu ao time 1º colocado, 3 (três) dias de folga ao time 2º colocado e 2 (dois) dias de folga ao time 3º colocado.

9.2 – Categoria Infantil: troféu ao time 1º colocado.

Assinado no original

Sandro de Lima Silva-Cap QOPM
Chefe do DEFDS

ANEXO I – Ficha de inscrição



Equipe: _____

Responsável: _____

Nº	NOME	FONE	EMAIL	ASSINATURA
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				