

XII CAMPEONATO DE FUTEBOL SUIÇO DA ASSOCIAÇÃO ATLÉTICA PLASZOM/GDM - CATEGORIA “LIVRE”

Art.1º - O XI *Campeonato da Associação Atlética Plaszom/GDM* visa incrementar a prática do futebol amador em nossa empresa, proporcionando momentos de lazer aos participantes bem como promover a integração entre os funcionários.

Art.2º - Participarão do Campeonato as seguintes equipes: **Sport Clube Juventus, Panelaço, Transportes, Carvajal, GDM, Roto Madri, Valência.**

Art.3º - Poderão inscrever atletas até o término da fase classificatória.

Art.4º - As equipes poderão inscrever no máximo 17 (dezesete) atletas que estarão relacionados em súmula. A equipe poderá substituir 01 atleta caso este fique fora do campeonato por ter se lesionado. Caso algum atleta seja demitido durante o campeonato, este também poderá ser substituído por outro até o término da fase classificatória.

Art.5º - Poderão participar atletas que trabalham nas empresas Plaszom/GDM.

Art. 6º - A equipe que não comparecer no local e horário do jogo será caracterizado a derrota pelo placar de 0 x 3 em favor da equipe que compareceu, e automaticamente excluída da competição.

Art.7º - Ao proceder á inscrição as equipes declaram-se conhecedoras deste regulamento e que seus atletas se encontram em perfeito estado físico e mental, isentando os organizadores de qualquer responsabilidade.

Art. 8º- Caso algum atleta estiver inscrito em duas ou mais equipes, este será excluído da competição caso nenhuma das equipes o liberem para a outra até a data do primeiro jogo. Caso algum atleta estiver irregular na equipe, esta equipe perderá os pontos do jogo e serão diminuídos mais três pontos de sua pontuação.

Art.9º - A escala de arbitragem ficará sob coordenação e responsabilidade da Liga Esportiva Serra Mar, assim como todos os relatórios serão julgados pela liga Liga Esportiva Serra Mar. Os julgamentos serão baseados no Código de Justiça Desportiva de Santa Catarina.

Obs.: Em caso de briga generalizada entre as equipes, as duas serão eliminadas da competição.

Art.10º - O pedido de recursos sobre eventuais irregularidades nos jogos da competição deverá ser encaminhado, por escrito para o Presidente da A.A.P.GDM até as 18h00min do primeiro dia útil, após o jogo.

Art. 11º - Não caberão recursos sobre uniforme, caso o arbitro dê condições de jogo.

Art.12º - Além dos 07 (sete) atletas que estão jogando, poderão compor o banco de reservas o técnico, e o massagista e os atletas reservas (devidamente uniformizados), os demais não poderão permanecer no campo de jogo.

Art.13º - As camisas deverão ser numeradas e o atleta deve estar devidamente uniformizado, inclusive com chuteira apropriada para futebol suíço, ficando expressamente proibido o uso de chuteira de trava (campo).

Art.14º - Haverá tolerância de 10 (dez) minutos somente para o primeiro jogo.

Art.15º - Dentro do campo de jogo e no banco de reservas não é permitido fumar e nem consumir bebidas alcoólicas.

Art.16º - O valor da taxa de inscrição será isenta.

Art. 17º - O atleta punido durante a competição com:

a) **Cartão Vermelho:** Ficará suspenso automaticamente por um jogo, sujeito à aplicação das penalidades no caso de cometer agressão, desrespeito ou atitude anti-desportiva, contra árbitros, coordenação, adversários e companheiros.

b) **Cartão Amarelo:** 03 (três) cartões: suspenso automaticamente de um jogo. Caso atleta receba 3º cartão amarelo e no mesmo jogo seja expulso de jogo com cartão vermelho nos jogos de todas as FASES, este cumprirão 02 (duas) partidas de suspensão.

Parágrafo Único: Serão zerados todos os cartões ao final de cada fase.

Art. 18º - O cumprimento da suspensão automática é de **responsabilidade exclusiva das equipes**, independente de comunicação oficial e de julgamento. Qualquer dirigente (técnico ou massagista), expulso, cumprirá automaticamente um jogo de suspensão sujeito à soma das penalidades no caso de cometer agressão, desrespeito ou atitude anti-desportiva, contra árbitros, coordenação, adversários e companheiros.

Art. 19º: O limite mínimo para início de uma partida é de 06 (seis) atletas por equipes, não sendo permitida sua continuação ou prosseguimento se uma das equipes ou ambas ficar reduzida a menos de 04 (quatro) atletas no campo de jogo.

Obs: Quando uma ou ambas as equipes ficarem reduzidas a menos de 04 atletas, seja por qual motivo for a partida devera ser encerrada e esta equipe perdera os pontos do jogo, seja qual for o placar. Caso ambas fiquem reduzidas nenhuma somara pontos.

REGULAMENTO TÉCNICO ESPECÍFICO

Art.20º - O tempo de duração do jogo será de 50 (cinquenta) minutos divididos em 02 (dois) períodos, de 25 (vinte e cinco) minutos, com intervalo de 05 (cinco) minutos.

Art.21º - Sempre que a bola for jogada, lançada ou chutada (pés, coxas, pernas) para o goleiro por um dos seus companheiros de forma proposital (atrasar), este não poderá tocar a bola com as mãos.

Art.22º - Os árbitros deverão indicar para o Representante/Assistente do jogo se haverá ou não acréscimo ao tempo de jogo, sempre que estiver no penúltimo minuto de jogo e este devesse avisar aos técnicos de cada equipe.

OBS: É de responsabilidade do arbitro, o tempo da partida em jogo, bem como seu término.

Art.23º - Toda e qualquer falta serão computada como pessoal ao atleta infrator.

OBS.: O atleta que cometer a 5ª (quinta) falta individual, será desqualificado da partida, podendo ser substituído após deixar o campo de jogo. Não podendo permanecer no banco de reservas.

Art. 24º - Atletas que tiverem relacionados na súmula poderão entrar no campo após o início da partida, desde que o mesmo seja feito antes do início do segundo período.

Art.25º - As faltas poderão ser cobradas em tiros livres diretos ou indiretos, com barreira a 06 (seis) metros da bola.

Art.26º - As suspensões serão julgadas conforme o C.B.J.D.

Art.27º - Qualquer um dos atletas poderá trocar de posição com o goleiro, desde que autorizado pela arbitragem e com a bola fora de jogo.

OBS: A equipe poderá substituir o goleiro, quantas vezes necessárias forem inclusive nas decisões de cobranças de penalidades máximas.

Art.28º - O atleta que for atendido dentro do campo de jogo quando ocorrer uma lesão, **menos o goleiro**, devesse obrigatoriamente ser substituído, podendo retornar somente com a autorização do árbitro, e se caso um atleta tiver algum ferimento e que esteja sangrando, este devesse deixar o campo, podendo retornar somente depois de o arbitro confirmar o estancamento do sangramento.

Art.29º - A equipe que for fazer a opção pelo goleiro linha devesse ter no banco de reservas uma camisa avulsa com a mesma numeração do atleta que exercerá esta função, sendo que esta camisa devesse ter uma cor diferente dos jogadores de linha ou igual a camisa do goleiro.

Art 30º - Premiação: Campeão e Vice = Troféu + Medalhas. 3º Lugar: Medalhas. Goleiro menos vazado e artilheiro: Troféu.

DA FÓRMULA DE DISPUTA

O XI Campeonato da Associação Atlética Plasom/GDM contará com a participação 07 equipes e terá o seguinte sistema de disputa:

- **1ª FASE - CLASSIFICATÓRIA** – Jogam todos contra todos em um único grupo e em turno único.
- **2ª FASE – SEMIFINAL:** Será realizada com jogo único, em caso de empate, a partida será decidida nos pênaltis, sendo 03 cobranças para cada equipe. Caso persista o empate será feita cobranças alternadas em 01 x 01.

Jogo 22 - 2º colocado do grupo X 3º colocado do grupo

Jogo 23 - 1º colocado do grupo X 4º colocado do grupo

- **4ª Fase – FINAL:** Será realizada com jogo único, entre os vencedores da fase anterior. Caso de empate: pênaltis. Nenhum time terá vantagem nesta fase.

Jogo 26 3º/4º – Perdedor Jogo 22 X Perdedor Jogo 23

Jogo 27 Final - Ganhador Jogo 22 X Ganhador Jogo 23

EQUIPES GRUPO ÚNICO

| |
|-------------------------------|
| 1-PANELAÇO |
| 2-VALÊNCIA FC |
| 3-SPORT CLUBE JUVENTUS |
| 4-CARVAJAL |
| 5-ROTOMADRID |
| 6-TRANSPORTES FC |
| 7-GDM FC |

Art. 31º - Ocorrendo empate na classificação, empregar-se-ão os seguintes critérios:

a) Entre duas equipes:

- confronto direto;
- saldo de gols;
- maior número de gols marcados;
- menor números de gols sofridos;
- menor número de cartões vermelhos;
- menor número de cartões amarelos;
- sorteio.

b) Entre três ou mais equipes:

- maior número de vitórias;
- saldo de gols;
- maior número de gols marcados;
- menor número de gols sofridos;
- menor número de cartões vermelhos;
- menor número de cartões amarelos;
- sorteio.

Art. 32º - A equipe que estiver posicionado ao lado esquerdo da tabela será considerada o mandante do jogo, portanto havendo igualdade de uniforme, o time do lado oposto (time do lado direito) da tabela deverá efetuar a troca de uniforme ou colocação de coletes.

Artigo 33º - Serão computadas as equipes a seguinte pontuação por jogo:

- Vitória 03 (três) pontos ganhos.
- Empate 01 (um) ponto ganho.
- Derrota 00 (zero) ponto ganho.

Art.34º - A partir da segunda fase, onde os jogos serão necessários que se conheça um vencedor, se a partida terminar empatada, esta será definido por penalidades máximas, onde cada equipe cobrará alternadamente 03 (três) cobranças. Permanecendo o empate, as cobranças serão alternadas até que uma equipe obtenha vantagem sobre a outra.

OBS: Qualquer atleta registrado em súmula, este apto tanto para a cobrança como para a defesa da penalidade máxima. Um atleta somente poderá repetir a cobrança após todos terem cobrado, proporcionalmente ao numero de atletas da equipe adversária, ou seja, as equipes deverão ser equiparadas com o mesmo número de cobradores.

Art.35º - Em cada área de meta terá a **MARCA DE PENALTI** que deve ser definida por um ponto bem vivível a uma distancia de 8 metros da linha de fundo.

Art.36º - Qualquer membro que estiver relacionado em súmula que adentrar-se em campo de forma irregular com a intenção de desviar ou interceptar a trajetória da bola que for chutada em direção ao gol, será expulso da competição e sua equipe será penalizada com tiro livre direto, ou seja, será cobrado pênalti.

Art.37º - As medidas e marcações das linhas laterais, áreas, linhas de fundo e demais marcações para o campo de jogo são de responsabilidade dos mandantes da tabela dos jogos, e deverão seguir o padrão especificado no regulamento.

Art. 38º: Para início de jogo, deverá ter juntamente com a mesa, três bolas em perfeitas condições de jogo, esta por sua vez, de responsabilidade da Diretoria da Associação.

Art.39º - A zona de substituição ficara localizada em frente a mesa do representante/assistente de arbitragem, junto a linha lateral de preferência no meio de campo de jogo, onde serão traçadas duas linhas paralelas de no mínimo um metro, sendo 50 cm dentro e 50 cm para fora do campo.

Art.40º - O local dos jogos será no campo de suíço, na sede da Associação Atlética Plaszom/GDM.

Art.41º - Aprovado o calendário da competição e realizada a inscrição, entende-se contraída a obrigação das equipes em disputá-la integralmente.

Art.42º - Será obrigatório o uso de Caneleiras, caso algum jogador esteja sem a caneleira, o mesmo deverá ser substituído por outro, podendo voltar após o uso.

Art.43° - Jogos serão realizados nos sábados com início às 18h20min para o primeiro jogo, logo sucessivamente para os demais.

Art. 44° - Os casos omissos serão resolvidos e decididos pelos organizadores do evento.

ROGER DELFINO LUZ
Presidente Associação Atlética Plaszom/GDM

TERMO DE CONHECIMENTO, COMPROMISSO E RESPONSABILIDADE

Como representante oficial de minha equipe que participa desta competição **XII CAMPEONATO DA ASSOCIAÇÃO ATLÉTICA PLASZOM/GDM - CATEGORIA “LIVRE”**, Abaixo assino este *Regulamento Oficial, fichas de inscrição e Tabela de Jogos* e tendo total conhecimento de seu teor, me comprometo e me responsabilizo pelo seu cumprimento e sua total clareza junto á meus dirigentes e atletas, não discordando ou pondo em dúvida seus artigos, parágrafos ou observações.

Orleans (SC), 27 de AGOSTO de 2019.

| EQUIPE | ASSINATURA RESPONSÁVEL |
|---|------------------------|
| 1-PANELAÇO | |
| 2-VALÊNCIA FC | |
| 3-SPORT CLUBE JUVENTUS | |
| 4-CARVAJAL | |
| 5-ROTOMADRID | |
| 6-TRANSPORTES FC | |
| 7-GDM FC | |
| | |
| <p>ROGER DELFINO LUZ Presidente da Associação Atlética Plaszom/GDM</p> | |