



## COPA ARENA LENZ EDIÇÃO 2019



### REGULAMENTO GERAL

#### 1 - INTRODUÇÃO

Art. 1º - Este regulamento é o conjunto de disposições que regem as disputas da

#### **COPA ARENA LENZ - EDIÇÃO 2019**

#### 2 - ORGANIZAÇÃO E COORDENAÇÃO

Art. 2º - **COPA ARENA LENZ - EDIÇÃO 2019** será Coordenado e organizado pela ASSOCIAÇÃO CASCAVELENSE DE ARBITROS E PROFESSORES – ACAP, sendo atribuído destas, a definição.

Das datas, locais de competição e elaboração da programação esportiva.

#### 3 – DA CATEGORIA

Art. 3º - O campeonato será disputado nas seguintes categorias:

Sub 7 – nascidos em: 2012 - 2013

Sub 9 – nascidos em: 2010 - 2011

Sub 11 – nascidos em 2008 - 2009

Sub 13 – nascidos em 2006 – 2007

Sub 15 – nascidos em 2004 – 2005

Sub 17 – nascidos em 2002 - 2003

#### 4 - DAS ENTIDADES E ATLETAS PARTICIPANTES

Art. 4º - Serão considerados conhecedores deste regulamento, os técnicos, os responsáveis.

Pelas equipes e atletas participantes e assim submeter-se-ão a todas as consequências que

Dele possam emanar.

Parágrafo Primeiro - A ACAP não se responsabiliza por eventuais acidentes

(lesões de qualquer tipo) que venham ocorrer antes, durante ou depois das rodadas.

Parágrafo Segundo - A condição de saúde dos atletas e dirigentes participantes bem como a Responsabilidade sobre a participação de atletas menores de idade, de acordo com a Legislação vigente no país ficará sob a responsabilidade dos responsáveis da equipe pela qual Estiver participando.

## 5 - DAS REGRAS

Art. 5o – O tempo de jogo será de:

Sub 7 e Sub 9 – 24 min. Divididos em 2 tempos de 12 minutos com intervalo de 5 minutos

Sub 11 e Sub 13 – 30 min. Divididos em 2 tempos de 15 minutos com intervalo de 5 minutos

Sub 15 e Sub 17 – 40 min. Divididos em 2 tempos de 20 minutos com intervalo de 5 minutos

Parágrafo Primeiro: Haverá tolerância de 15 minutos para início da primeira partida da rodada as demais será iniciada no horário agendado.

Único: A obrigatoriedade será de uniforme padrão (**camisas, calções e meias iguais**), sendo de responsabilidade da arbitragem cuidar pelo cumprimento deste artigo. (Arbitragem controlará o uniforme dos atletas, punindo com cartão amarelo atleta em desacordo.).

O uso da caneleira é facultativo!

## 6 - DAS PENALIDADES

Art. 6o – A equipe que perder por W x O não será eliminada da competição e o placar será de 3x0 para a equipe vencedora, e cabendo a equipe vencedora pagar o valor total da arbitragem (80,00 Reais).

Único: A equipe que comunicar desistência do Campeonato terá todos os seus resultados alterados para o placar de 3x0 para a equipe adversária.

Art. 7o - A equipe que utilizar atleta irregular será eliminada da competição e o técnico será

Julgado pela organização da competição.

Parágrafo Primeiro: Cada equipe poderá inscrever 15 atletas

Parágrafo Segundo: Poderá ser inscrito atletas até o fim da primeira fase desde que não exceda a quantidade limite. (Só pode ser inscrito o atleta que estiver presente no ginásio).

## 7 - DOS CARTÕES

Art. 8o – Cartões.

- 01 cartão vermelho - o atleta cumprirá suspensão automática de uma partida.
- 02 Cartões amarelos – o atleta cumprirá suspensão automática de uma partida

Parágrafo Primeiro: O controle de cartões será de inteira responsabilidade dos técnicos.

Parágrafo Segundo: Caso um atleta suspenso por cartão venha à jogar e a equipe vençam, a mesma será punida com a perda de pontos (placar de 03 x 00) para (A equipe adversária). O técnico será suspenso por 01 (um) jogo.

#### 08 - DA CONTAGEM DE PONTOS POR PARTIDA REALIZADA

Art. 9o - A contagem de pontos por partida realizada será a seguinte:

Vitória – 03 pontos

Empate – 01 ponto.

Derrota – zero ponto.

#### 09 - DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE PARA CLASSIFICAÇÃO

Art. 10o – Os critérios para classificação das equipes de uma fase para outra serão os

Seguintes:

1. Pontuação

2. Confronto Direto (utilizado no caso de empate entre 2 equipes);

3. Saldo de gols;

4. Ataque mais positivo;

5. Defesa menos vazada;

6. Sorteio.

#### 10 - DOS RECURSOS

Art. 11o - Caberá direito a recurso contra irregularidade observada durante a competição, sempre que uma equipe comprovar que alguma outra deixou de cumprir com as exigências do presente regulamento.

Art. 12o – Os recursos deverão ser encaminhados à coordenação da competição obedecendo aos seguintes critérios:

a) Todos os recursos deverão ser apresentados digitados até 24h úteis após o jogo ter sido

realizado.

b) O recurso deverá ser entregue em duas vias de igual teor e forma.

c) Somente quem poderá entrar com recurso será o responsável da equipe. Nome este, que consta na sumula.

d) Pagamento de uma taxa de R\$ 100,00 (cem reais).

e) As provas, se houver, deverão ser encaminhadas pela equipe impetrante juntamente com o recurso.

f) Os Recursos serão julgados pela Comissão Organizadora da Competição.

g) Contra a decisão de recurso, não caberá apelação.

## 11 - DAS EQUIPES

Art. 13o - As entidades poderão participar com quantas equipes desejar.

Art. 14o - As equipes serão compostas de no mínimo de 07 e máximo de 15 atletas.

## 12 - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art. 15o – Não será permitido a atletas ou membros da Comissão Técnica, bem como torcida**

**da equipe envolvida (pais, irmãos, colegas etc..) agredir verbalmente, membros da Comissão**

**Organizadora, árbitros, técnicos ou atletas adversários.**

**Único: se caso venha a acontecer tal fato a equipe será advertida e em reincidência será eliminada da competição.**

Art. 16o – Nas fases de mata-mata nenhuma equipe terá vantagem de jogar pelo empate, em caso de empate a decisão será feita em 05 cobranças de penalidades máximas.

Art. 17º – **Obrigatória apresentação de documento com foto antes do início da partida .**

13 – Das Taxas:

Art. 18 – A taxa de inscrição será:

R\$ 100,00 por categoria **pago na primeira rodada**

Taxa de Arbitragem será:

Sub 7 e sub 9 – R\$ 30,00 por equipe

Sub 11 e sub 13 – R\$ 35,00 por equipe

Sub 15 e sub 17 – R\$ 40,00 por equipe

14 – Da Premiação:

Art. 19 – A premiação será assim dividida:

Campeã: 1troféu e 16 medalhas

Vice Campeã: 1troféu e 16 medalhas,

Terceiro Colocado 1troféu e 16 medalhas

Quarto colocado 16 medalhas

Artilheiro

Melhor defesa

15 – FORMULA DE DISPUTA

Art. 20o – Na primeira fase todas as equipes enfrentaram entre si em turno único, de finindo assim a classificação para a segunda fase:

Segunda fase – as equipes classificadas no geral do 1 ao 4 lugar formam a Semi final da Semi final

1x4

2x3

Os vencedores das Semi Final fazem as finais e os perdedores disputaram 3 e 4 colocados

16 – DOS CASOS OMISSOS

Art. 21º - Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação da Competição.

Cascavel, 30 de Setembro de 2019

Luiz Fernando Vogt

Cref. 28272G/PR

## **ADENDOS**

### **1- LATERAL**

- a) O executor, no momento do arremesso, deve estar fora e de frente para o campo, podendo ter parte dos pés sobre a linha.
- b) O atleta deve usar ambas as mãos, executando o arremesso de forma que a bola venha de trás do seu corpo, passando sobre sua cabeça. A bola estará em jogo assim que ultrapassar as linhas laterais do campo.
- c) Caso a bola seja arremessada de forma irregular, deve ser concedida reversão em favor do adversário.
- d) De arremesso lateral não pode ser consignado um gol diretamente, mesmo com a participação do goleiro adversário em qualquer circunstância, desde que este esteja dentro de sua área de meta, sendo concedido arremesso de canto em favor do adversário.

### **2- ARREMESSO DE META**

- a) O arremesso de meta deve ser executado somente pelo goleiro, obrigatoriamente com as mãos, ambos de qualquer ponto de sua área de meta, sendo que a bola entra em jogo tão logo ultrapasse as linhas demarcatórias da área de meta.
- b) Quando das cobranças a bola não poderá atingir a área de meta adversária sem que antes toque no solo ou em qualquer atleta.
- c) Na cobrança do arremesso de meta, o goleiro NÃO PODE colocar as mãos para fora da área.

### **3- INFRAÇÕES**

#### **3.1 INFRAÇÕES TÉCNICAS**

- a) Dar ou tentar dar pontapés;
- b) Calçar adversário, derrubar ou tentar, usando as pernas ou se agachando na frente ou por trás dele;
- c) Pular ou se atirar sobre o adversário;

- d) Trancar adversário por trás;
- e) Trancar adversário de maneira violenta ou perigosa;
- f) Bater ou tentar fazê-lo;
- g) Segurar adversário ou impedi-lo de ação com qualquer parte do braço;
- h) Empurrar adversário com auxílio das mãos ou dos braços;
- i) Lançar cusparada em pessoa interveniente da partida;
- j) Carrinho: (Projetar-se de forma deslizante ao solo na disputa de bola com a participação de outro atleta na jogada);
- k) Mão na bola.

PENALIDADE: Tiro livre em favor do adversário no local da infração ou na marca de pênalti se cometida dentro da área de meta da equipe infratora. **Toda infração técnica acumula em súmula infração individual e coletiva.**

### 3.2 - INFRAÇÕES DISCIPLINARES

- a) For culpado de conduta indisciplinar;
- b) Demonstrar por palavras ou atos divergências das decisões do árbitro;
- c) Discutir com o público, oficiais, companheiros ou adversários;
- d) Entrar no campo para ministrar instruções;
- e) Usar de palavras, fazer gestos ou praticar atos de racismo.

PENALIDADES:

- COM A BOLA EM JOGO:** Se o árbitro paralisar a partida para punir o infrator, obrigatoriamente aplicará o cartão disciplinar e será considerada como infração técnica.
- Anota-se em súmula infração individual e coletiva até a 5ª infração.
- Marca-se Tiro livre direto em favor da equipe adversária no local onde se encontrava o infrator no momento da paralisação.
- Se dentro de sua própria área de meta, o Tiro Livre será cobrado na intersecção das linhas frontal e lateral da mesma. OBS: Caso o atleta saia do campo momentaneamente para

cometer a infração, o Tiro Livre será cobrado no local onde a bola se encontrava, se dentro de sua própria área de meta, a cobrança será realizada na intersecção das linhas frontal e lateral da mesma.

- **COM A BOLA FORA DE JOGO:** O árbitro deverá aplicar a advertência que julgar necessária, sem conceder tiro livre direto para a equipe adversária.

- Caso a advertência do árbitro seja feita através da aplicação do Cartão Disciplinar, anota-se em súmula infração individual e coletiva até a 5ª infração.

- Reinicia o jogo no local onde a bola se encontrava

### **3.3 PUNIÇÃO PARA COMPONENTES DO BANCO DE RESERVAS:**

- As infrações para atletas somam como individual e coletiva, para membros da comissão técnica somente coletiva.

- As infrações, após a 5ª falta coletiva, quando dos atletas somam apenas como individual, além de passíveis de punições maiores.

- Para membros da comissão técnica, a punição dependerá da gravidade da infração cometida.

**PENALIDADE:** Se a partida for paralisada para punição do infrator, o arbitro aplicará obrigatoriamente o cartão disciplinar aos componentes do banco de reservas e deve ser reiniciada com tiro livre em favor do adversário no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação, se dentro da área de meta do infrator, na intersecção da linha frontal e lateral desta.

### **3.4 TIRO LIVRE**

Após a 5ª falta coletiva, a equipe adversária cobrará tiro livre, podendo ser feito de onde a falta ocorreu ou na distancia de 12 metros da linha do gol e frontal a meta. (falta dentro da área será cobrada da marca do pênalti 8m. da linha do gol frontal a meta)