

Regulamento

INSCRIÇÕES

1. O clube que for disputar nossas competições deve preencher uma ficha de filiação fornecida pela Organização e uma ficha de inscrição de atletas online que expira semanalmente as 6as feiras antes da Rodada do final de Semana as 23:59 hs .

Atletas relacionados na Súmula podem entrar no jogo em qualquer momento da partida ,basta entregar o documento e numeração da camisa na mesa antes de entrar na quadra .

Atletas de alguma categoria abaixo devidamente cadastrados no sistema na sua categoria de origem podem participar numa categoria acima tendo jogado no mesmo dia na sua categoria original .

Atletas não inscritos no sistema que não aparecem na súmula do jogo só podem jogar nesse determinado jogo se houver autorização do responsável da equipe adversária por escrito no verso da súmula do jogo em questão (isto não significa que o atleta está inscrito na competição)

2. Cada aluno e/ou membro da comissão técnica deve apresentar no dia do jogo a identidade original ou xérox ,passaporte ,caso não apresente este documento o referido atleta só poderá atuar nessa partida se houver autorização do responsável da equipe adversária por escrito na Súmula

3. A taxa de inscrição dá direito a inscrever 20 atletas por categoria,a partir do vigésimo primeiro atleta paga uma taxa de R\$ 20,00 (vinte reais) por atleta;

4. O prazo de inscrição de atletas na Competição vai até a data do último jogo da 1ª Fase

5. Atleta que jogar por uma equipe na 1ª Fase pode se transferir para outra equipe caso seu nome esteja constando com numeração em 2 súmulas (A não ser que haja uma autorização da equipe original para transferir com 3 súmulas ou mais) ;

6. Atletas de alguma Equipe que abandonem a Competição ou sejam eliminados pela Organização podem se transferir normalmente mesmo atuado em mais de 2 jogos .

7. Um Atleta pode ser inscrito e jogar por 2 equipes em Categorias diferentes desde que ambas equipes não disputem as 2 categorias ;

8. Membro de Comissão Técnica pode ser transferido para outra equipe mesmo seu nome constando em mais de uma súmula .

9. Os atletas não podem participar de algum jogo (constar nome em súmula de partida na categoria em questão com numeração independente de entrar na partida ou não) a partir do início desta Competição nas seguintes Competições abaixo :

Campeonato Carioca e Estadual da Federação de Futsal do Rio de Janeiro (Qualquer Série) .

No caso de ser descoberto que uma equipe utilizou atletas com estes impedimentos mediante a apresentação de uma súmula comprobatória da categoria em questão dentro da data da Competição será retirado os pontos das partidas nas quais jogou o atleta em questão e passarão pro seu adversário,o placar mínimo será de 1 x 0 , os cartões são

validos para ambas equipes, os gols da equipe infratora são anulados e os gols da equipe adversária são mantidos e a equipe infratora perde mais 6 pontos conquistados nas categorias em questão .

Caso seja descoberto num jogo de uma fase eliminatória o clube perde o jogo e não se realiza o 2º Jogo caso haja .

JOGOS

1. Os jogos serão disputados nas quadras das equipes mandantes ou em local indicado pela organização;
2. Somente ocorrerá o jogo se as duas equipes tiverem com pelo menos 3 atletas, se isso não ocorrer será decretado W.O. técnico para ambas as equipes.
A tolerância de atraso é de 20 minutos (a partir do momento que o adversário entregar a relação de atletas) após isso o árbitro consulta ao time que está na quadra se quer jogar desde que não ultrapasse 30 minutos (com 31 minutos a organização não permite que se realize o jogo valendo os pontos);
3. A marcação dos jogos pelo mandante tem que ser efetuada até a Quarta feira anterior a rodada sem consultar ao adversário ,se o mandante marcar após este prazo e o visitante não estiver de acordo tem que notificar a organização ,se não houver acordo, a organização do campeonato remarcará a partida em quadra neutra no dia que a organização determinar .
4. Se o mandante de quadra comunica que não pode acontecer a partida na sua quadra com menos de 48 hs antes da partida perde o mando de quadra ;
5. Os jogos nos finais de semana ou feriados devem iniciar das 9 as 18 h ;
Os jogos dia de semana a noite nas categorias sub 7 ao sub 13 somente podem acontecer de comum acordo entre as equipes.
Sub 14 a Sub 17 podem ser em qualquer dia e horário mas sendo dia de semana o horário de inicio tem que ser a partir das 19 horas e avisado com 72 horas de antecedencia .
O tempo de jogo é cronometrado :
Sub 6/7/8/9 (2 tempos de 10 minutos)
Sub 10/11/12 (2 tempos de 13 minutos)
Sub 13/14/15 (2 tempos de 15 minutos)
Sub 16/17/Adulto (2 tempos de 20 minutos)
6. Os atletas devem usar uniforme padrão da equipe, sendo obrigado conter escudo da equipe na frente da camisa e numeração nas costas, chuteira sem trava e caneleiras. Se houver semelhança nos uniformes e os árbitros acharem necessário a equipe mandante tem que trocar de uniforme .

No caso de uma parceria a equipe pode usar os 2 uniformes sendo que somente os goleiros podem usar escudo diferente dos atletas de linha.

A comissão técnica é permitido o uso de bermudas lisas de tãctel (bermuda jeans não é permitida) ou calças compridas e nao é permitido uso de camisas sem mangas nem camisas de times com escudos que nao sejam da sua equipe e nao é permitido uso de sandalias ou chinelos;

No caso de usar um atleta de linha para substituir o goleiro durante a partida será permitido o uso de camisa de cõr diferente a dos atletas de linha mantendo a numeração que consta na Súmula .

7.Compete aos clubes com mando de quadra cumprir as determinações: Providenciar a troca de uniforme caso a arbitragem achar que os uniformes estão atrapalhando o andamento da partida por semelhança com as equipes recepcionadas; fornecer bolas das categorias seguindo as orientações da Regra Oficial do Desporto e apresentar 3 cópias de súmula por categoria aos mesários;

8.Ocorrendo chuvas torrenciais impedindo a realização das partidas serão remarcadas só podendo jogar os atletas que constam na súmula com numeração ;
Ocorrendo paralisação no jogo pela equipe de arbitragem por falta de segurança, o restante do jogo será disputado em quadra neutra indicada pela organização só podendo jogar os atletas que constam na súmula com numeração. (Se até a paralisação do jogo tiver atingido 2/3 do tempo total de jogo e a paralisação ocorreu por responsabilidade da equipe que estava perdendo resultado do jogo é mantido e se o causador da paralisação é a equipe que estava vencendo se joga o restante da partida;

9.A transferência ou cancelamento de jogo para uma data posterior a que consta na tabela é única e só pode ser efetuada até a Quarta feira anterior a rodada (Sábado ou Domingo) e tem de haver acordo com o adversário para jogar em outro dia no mesmo final de semana ,senão chegarem a um acordo no mesmo final de semana a organização remarca sem consulta prévia as equipes.

10.Se uma equipe abandonar a competição, os atletas da mesma poderão ser transferidos para outraequipe;

11.A relação de atletas têm que ser entregue ao mesário 15 minutos antes do jogo, podendo constar 14 atletas e 4 membros da comissão técnica devidamente credenciados

O documento do jogo de atletas e Comissão Técnica tem que ser apresentado na mesação :

- 1) Carteira de identidade original ou xérox legível(Protocolo da Identidade com data valida é aceito acompanhado de uma carteira de identificação com foto)
- 2) Passaporte original, carteira de trabalho, carteira de motorista
- 3) Protocolo da identidade com data válida (a vencer) tem que acompanhar a certidão de nascimento

Caso não apresente documento comprobatório o citado atleta não poderá atuar nesta partida senão houver autorização do responsável da equipe adversária no verso da Súmula da partida .

12) A partir da fase oitavas de final os jogos terao um acréscimo de R\$10,00 por equipe na taxa de arbitragem em todas as categorias que a equipe estiver classificada.

A partir da fase final terá um acréscimo de R\$30,00 por equipe na taxa de arbitragem;

13. Representantes de equipes podem pedir o veto de algum oficial de arbitragem por e-mail (ufserjarbitragem@gmail.com), desde que esteja justificado, e o diretor de arbitragem analisará o caso e responderá a solicitação;

14. A taxa de arbitragem é dividida pelas 2 equipes e no caso de um Módulo tem que ser paga integralmente independente de jogar todas as categorias;

15. Qualquer recurso em relação a qualquer assunto de algum jogo realizado tem que ser feito em papel timbrado e enviado por e-mail (ufserj@gmail.com) ou entregue em mãos em até 48 horas após o início do jogo

APENACÕES

1. A equipe que não comparecer a partida (wo por não comparecimento) na 1ª fase perderá o jogo pelo placar de 6 x 0 e tem a obrigatoriedade de pagar a sua taxa de arbitragem integral até a 4ª feira posterior a rodada sob pena de ser eliminada da competição senão pagar ,a equipe que compareceu paga normalmente sua taxa de arbitragem para ganhar os pontos da partida ;
2. No caso de W.O técnico (insuficiência de atletas ou chegar após o prazo de tolerância) na 1 a fase a equipe infratora perderá a partida pelo placar de 4 x 0 , as 2 equipes pagam a taxa de arbitragem normalmente;
3. Se uma equipe avisar com antecedência o não comparecimento a uma partida (no caso de Modulo não pode comparecer com uma categoria somente) ou entregar os pontos na 1ª fase perde por W.O em ato administrativo pelo placar de 6 x 0 e é obrigada a pagar a taxa de arbitragem para prosseguir na Competição até a 4ª feira posterior a rodada sob pena de ser eliminada da competição senão pagar ;
4. A partir do segundo W.O. cometido em 1 categoria na 1a Fase (não comparecimento no dia de jogo sem aviso prévio) a equipe será eliminada no módulo correspondente ao W.O. da competição ou na categoria que disputar senão disputar um módulo ,será considerada vencida por 6 x 0 nos jogos restantes e os pontos conquistados são repassados para o adversário com o placar de 6 x 0 ;
5. Se houver W.O. de qualquer espécie no 1º jogo da 4as de finais ou Semifinais a partida será considerada vencida pelo adversário com o placar de 6 x 0 e elimina o 2º jogo da fase se houver (este jogo por ato administrativo é vencido por 1 x 0 pela equipe vencedora do 1º jogo) ;
6. A equipe que for eliminada ou abandonar a Competição em uma categoria ou mais será considerada vencida por 1 x 0 nos jogos restantes a cumprir e os pontos conquistados nos jogos que aconteceram são repassados para o adversário por ato administrativo com o placar mínimo de 1 x 0,os cartões são validos para ambas equipes e os gols da equipe infratora não constam na artilharia ;
7. Se uma equipe não tiver condições de prosseguir uma partida por infringir alguma regra do desporto ou algum paragrafo do regulamento (falta de equipamento ,falta de bolas da categoria sendo o mandante) será considerada vencida por o placar mínimo de 1 x 0 por ato administrativo ,os cartões são validos para ambas equipes e os gols da equipe infratora não constam na artilharia ;
8. Se houver fraude, escalação irregular ou descumprimento de alguma suspensão(atleta e/ou Comissão técnica atuando estando suspenso, atleta e/ou Comissão Técnica sem documento constando na súmula, atleta jogando com nome de outro ou atleta não cadastrado no site até a 6ª feira e/ou descumprindo alguma decisão administrativa) implicará na perda dos pontos conquistados nos jogos que ficar comprovado a escalação irregular do atleta e os pontos serão passados para os adversários e o placar mínimo de 1 x 0 para efeito de saldo de gols, os cartões são validos para ambas equipes e os gols da equipe infratora não constam na artilharia. Se este fato ocorrer em algum jogo a partir das oitavas de finais o clube infrator perde todo direito a disputar quaisquer prorrogação ou cobrança de penaltis para definir o classificado a fase seguinte,

Se um atleta suspenso jogar uma partida por conta e risco da equipe na qual está inscrite não cumpre a suspensão e tem de cumprir na próxima partida independente na rodada ,se descumprir novamente a suspensão o atleta é eliminado da competição ,
9. Se uma equipe abandonar a quadra de jogo e a arbitragem relatar que tinha condições de prosseguir o jogo ,esta equipe perde os pontos se estiver ganhando ou empatando com o placar mínimo de 1 x 0 para efeito de saldo,os cartões são válidos para ambas equipes e os

gols da equipe infratora não constam na artilharia

Se estiver perdendo o jogo o placar é mantido com cartões e gols válidos para ambas equipes,

10. O atleta ou membro da comissão técnica que receber 3 cartões amarelos ou 1 vermelho numa fase estará suspenso automaticamente por 1 partida na categoria que houve a expulsão (esta partida tem que ser a próxima independente da rodada) se houver nesse jogo o atleta suspenso cumpre a suspensão .

Os cartões amarelos são acumulativos na categoria de origem independente da categoria que ganhar o cartão e tem de ser cumprido na sua categoria .

11. Os cartões amarelos são zerados na troca de fase (1 ou 2 cartões) caso no último jogo da fase ganhar o 3º cartão amarelo que o suspenda ou vermelho terá que cumprir a suspensão no 1º jogo da próxima fase ;

12. A equipe que estiver em dívida com a organização e não saldar até determinada data estipulada pela organização será eliminada da competição sem prévio aviso em todas as categorias que estiver disputando (se isto acontecer nas 4as de finais ou semifinais o seu adversário passa para fase seguinte);

13. A equipe que não pagar a taxa de arbitragem integral perderá os pontos de todas as partidas do Módulo(o não comparecimento em 1 categoria não exime o pagamento integral), e os pontos irão para o adversário com o placar mínimo de 1 x 0, se esta infração acontecer a partir das 4ªs de final a equipe é eliminada da competição.

14. Os casos omissos no regulamento serão resolvidos pela organização do campeonato.

COMISSÃO DISCIPLINAR DESPORTIVA

- Apenações baseadas no relatório do árbitro.

Sendo atleta, membro da C.T. ou dirigente.

1. Desrespeitar por gestos ou palavras os oficiais de arbitragem, a entidade ou atletas e C.T.: **Suspensão de 1 jogo ao acusado**

2. Invadir a quadra de jogo para interpelar os oficiais de arbitragem : **Suspensão de 2 jogos ao invasor e multa de R\$ 200,00 (Duzentos reais) a equipe.**

3. Agredir ou tentar agredir fisicamente os oficiais de arbitragem e atletas ou C.T. : **Suspensão de 3 jogos ao agressor e multa de R\$ 400,00 (Duzentos reais) a equipe.**

Sendo torcida, atleta ,membro da C.T. ou Dirigente

1. Jogar objetos na quadra de jogo ou invadir a mesma para interpelar ou agredir verbalmente os oficiais de arbitragem e atletas ou Comissão Técnica : **Perda do mando de quadra por 2 rodadas em todas as categorias que o Clube disputar e multa de R\$ 200,00 (Duzentos reais).**

2. Agredir ou tentar agredir fisicamente os oficiais de arbitragem e atletas ou C.T. : **Perda do mando de quadra por 4 rodadas em todas as categorias que o Clube disputar e multa de R\$ 400 (Quatrocentos reais).**

3.Se houver briga entre torcidas do lado de fora da quadra e a equipe de arbitragem achar necessário paralisar a partida ,se jogará o restante da partida em quadra neutra com a presença de um responsável por cada atleta **e cada equipe será multada em R\$ 200,00(Duzentos reais) .**

Para os efeitos do dispositivo neste arquivo os oficiais de arbitragem são considerados em função desde a escalação até a entrega da súmula na entidade.

Obs: Em casos extremos ou de reincidência, o tribunal irá julgar separadamente, podendo a pena ser dobrada ou triplicada de acordo com as leis e regras da UFSERJ.

PREMIACÃO

Campeão - Troféu e medalhas personalizadas.

Vice-Campeão - Troféu e medalhas personalizadas.

Terceiro Lugar - Troféu e medalhas personalizadas.

Quarto Lugar - Troféu e medalhas personalizadas.

Artilheiro - Troféu.

Goleiro Menos Vazado - Troféu .

FÓRMULA DEDISPUTA

1ª Fase:

As equipes jogam entre si em turno e retorno , classificando os 4 primeiros colocados do grupo para a próxima Fase

Os Critérios de desempate são:

1) Pontos.

2) Saldo de Gols.

- 3) Maior número de vitórias
- 4) Confronto direto (Este critério só é aplicado entre 2 equipes sem considerar saldo de gols nos confrontos)
- 5) Maior número de gols a favor.
- 6) Menor número de gols contra.

2ª Fase (Semi Finais):

As equipes se enfrentam em 2 jogos (2º Jogo na quadra da equipe melhor colocada) ,em caso de 2 resultados iguais independente de saldo se joga uma prorrogação no 2º jogo com vantagem do empate para a equipe melhor colocada na 1ª Fase

1º Colocado x 4º Colocado

2º Colocado x 3º Colocado

3ª Fase (Final):

Os vencedores e os perdedores das Semifinais se enfrentam em jogo único em quadra neutra,se houver empate no tempo normal haverá cobrança de 5 penalidades