

Regulamento

INSCRIÇÕES

1. O clube que for disputar nossas competições deve preencher uma ficha de filiação fornecida pela UFSEJ e uma ficha de inscrição de atletas no site por categoria até a 6ª feira anterior a rodada , membros da Comissão técnica podem ser inscritos no dia do jogo diretamente na súmula;

2. A taxa de inscrição dá direito a inscrever 20 atletas por categoria e tem que ser efetuado o pagamento até a última rodada do 1º turno ,a partir do vigésimo primeiro atleta paga uma taxa de R\$ 20,00 (vinte reais) por atleta

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 mesmo 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)

3. O prazo de inscrição de atletas vai até a 6ª feira anterior ao último jogo da 1ª Fase .(Nos Mata Mata , Semifinais e Finais não podem ser inscritos novos atletas) ;

4. 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) ;

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

Um Atleta pode ser inscrito e jogar por 2 equipes em categorias diferentes desde que as 2 equipes não joguem ambas categorias ;

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

JOGOS

1. Os jogos serão disputados nas quadras das equipes participantes respeitando o mando de quadra 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 do time visitante é de 20 minutos para jogos entre equipes do mesmo município e de 40 minutos para jogos de equipes de municípios diferentes,o mandante tem só 15 minutos (a partir do momento que o adversário entregar a relação de atletas)

após isso o árbitro determina que não terá o jogo nesta categoria, e da sequência as outras categorias com tolerância de 15 minutos em cada categoria no caso de módulo sendo o adversário o mesmo, a organização examinará o relato do árbitro e determina se vai ter outra partida ou se declara wo ;

3. A equipe mandante do jogo tem até 4ª feira as 23:59 horas antes da rodada para comunicar a organização local ,dia e hora do jogo se o jogo for no Sábado ou domingo seguinte (o horário permitido de início é de 9 as 18 hs nos sábados ,domingos e feriados no caso de módulo ou jogo único)

Jogos dia de semana a noite a equipe mandante tem que notificar com 72 horas de antecedência com horário de início a partir das 19 horas .

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 16/17/20 e Adulto (2 tempos de 20 minutos) ;

4. A marcação dos jogos pelo mandante tem que ser efetuada e notificada a Organização até a Quarta feira anterior a rodada (OS JOGOS SENDO SÁBADO OU DOMINGO) ou 72 horas de antecedência (JOGOS DIA DE SEMANA A NOITE) sem consultar ao adversário .

Se o mandante de quadra não marcar a partida na sua quadra até a 4ª feira seguinte perde o jogo por ato administrativo com o placar de 1 x 0 e tem que pagar a taxa de arbitragem (NÃO É CONSIDERADO WO) .

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 e o jogo acontecerá na quadra do mandante .

5. Os jogos de clubes filiados a UFSEJ que estejam filiados a FFSRJ não podem ser na mesma hora desta Entidade ,tem que ser marcados com uma diferença de 5 horas do jogo da categoria em questão e se a equipe comprovar que o jogo da federação exige uma viagem não pode ser no mesmo dia ;

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.

Os goleiros tem que usar camisa de cor diferente aos atletas de linha (se tiver mais de um goleiro não é necessário que ambos estejam com camisa da mesma cor ,basta que a cor seja diferente a da camisa dos atletas de linha).

Se houver semelhança nos uniformes e os árbitros acharem necessário o mandante de quadra será obrigado a trocar.

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 bermuda predominantemente lisa de tãctel(Se tiver escudo tem de ser da equipe que ele representa ,não é permitido bermudas estampadas nem bermuda jeans) ou calça lisa de qualquer tecido(pode ser jeans) ,nao é permitido uso de camisas sem mangas nem camisas de times ou seleções com escudos que não sejam da sua equipe , não é permitido o uso de chinelos ou sandálias ;

7. No caso de usar um atleta de linha para substituir o goleiro somente será permitido o uso de camisa de cor diferente a dos atletas de linha(não precisa ser da mesma cor dos goleiros que já atuaram) com escudo e o mesmo número que o atleta em questão consta na súmula , não é permitido o uso de colete em situação nenhuma ;

8. Podem ser usados atletas da categoria inferior na categoria subsequente mesmo tendo jogado no mesmo dia ;

9. 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;

10. Ocorrendo chuvas torrenciais impedindo a continuação das partidas ou a partida seja interrompida pela arbitragem por falta de segurança estas serão remarcadas só podendo jogar os atletas que constam na súmula com numeração ;

11. Ocorrendo paralisação no jogo pela equipe de arbitragem por falta de segurança, caso o mandante da partida seja o causador da paralisação (invasão de quadra, falta de segurança e etc) o restante do jogo será disputado em quadra neutra indicada pela organização só podendo jogar os atletas que constam na relação de atletas. O restante do jogo será disputado apenas se até a paralisação, o jogo não tiver atingido 2/3 do tempo total de jogo, a paralisação ocorrendo (por parte do perdedor), após esse tempo o resultado do jogo é mantido;

12. O documentos do jogo a ser apresentados na mesa são :

- Carteira de identidade original ou Xérox legível(Protocolo da Identidade com data válida é aceito acompanhado de uma carteira de identificação com foto)

- Carteira de motorista original

- Passaporte original

- Carteira de trabalho original

- 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 .

13. 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 ;

14. A partir da fase oitavas de final os jogos terão 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;

15. 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;

16. A equipe de arbitragem é composta de 3 oficiais de arbitragem e a taxa de arbitragem é paga pelas 2 equipes e no caso de um Módulo tem que ser paga integralmente independente de jogar todas as categorias;

17. Qualquer solicitação de revisão 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 na sede da UFSERJ em até 48 horas após o início do jogo e poderá ser cobrada uma taxa para custear a despesa da Comissão Disciplinar ;

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 ambas equipes tem que pagar o valor da taxa de jogo, caso alguma equipe não efetuar o pagamento será eliminada em todas as categorias que disputar a Competição;

2. No caso de W.O técnico (insuficiência de atletas ou chegar após o prazo de tolerância) na 1ª fase a equipe infratora perderá a partida pelo placar de 4 x 0 e ambas equipes tem que pagar o valor da taxa de jogo, caso alguma equipe não efetuar o pagamento será eliminada em todas as categorias que disputar a Competição;

3. Se uma equipe avisar com antecedência o não comparecimento a uma partida (no caso de Módulo 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 ambas equipes tem que pagar o valor da taxa de jogo, caso alguma equipe não efetuar o pagamento será eliminada em todas as categorias que disputar a Competição;

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 no mínimo 1 x 0 ;

5. Se houver W.O. de qualquer espécie no 1º jogo da 4ª 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 válidos 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 esporte ou algum parágrafo 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 válidos 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 válidos 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 inscrito não cumpre a suspensão e tem de cumprir na próxima partida independente da rodada, se descumprir novamente a suspensão o atleta é eliminado da competição,

9. Se uma equipe abandonar a quadra de jogo após ter jogado $\frac{3}{4}$ do tempo total da partida 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 no 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 (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 exige 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 invasore multa de R\$ 200,00 (Duzentos reais) para 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 (Quatrocentos 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) a equipe .**

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)a equipe .

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 UFSEJ.

PREMIAÇÃO

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 DE DISPUTA

1ª Fase:

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