

REGULAMENTO

REGRAS IMPORTANTES:

- 1 - Os times deverão chegar com meia hora de antecedência, pelo menos, para que os documentos sejam conferidos;
- 2 - O jogador deve comprovar através de carteira de trabalho que está admitido há mais de 90 dias (da data de inscrição);
- 3 - O jogador deve apresentar atestado médico atual comprovando sua aptidão para o jogo;
- 4 - Não será permitida a presença de outras pessoas no campo que não estejam inscritos;
- 5 - Cada equipe poderá inscrever até 15 atletas durante a primeira fase da competição, sendo que em hipótese alguma depois de completado o número total de inscrição poderá haver substituição dos nomes inscritos. A primeira fase compreende "fase de classificação";
- 6 - Toda comissão técnica deverá usar a carteira de identificação;
- 7 - Qualquer dúvida, os times devem enviar um e-mail para sincodives@sincodives.com.br.

Art. 1º - Os jogos do **Campeonato de Futebol Society das Concessionárias do Espírito Santo**, serão disputados de acordo com os códigos esportivos em vigor no país, o presente regulamento e o Regulamento Geral dos Jogos, ao seu enfoque no momento da inscrição, e as Regras Oficiais de Futebol Society em vigor e as adaptações a seguir:

- Não terá impedimento;
- Quando iniciar o jogo só pode entrar em campo o atleta que estiver na súmula.
- Todas as reposições de bola pelo goleiro deverão ser com as mãos;
- Todas as faltas serão tiro livre direto;
- Na penalidade máxima o atleta não deverá fixar um pé de apoio junto a bola (é permitido correr);
- A barreira deverá estar distanciada da bola no mínimo 05 (cinco) metros;
- Número de jogadores: Equipe até 15 (quinze) jogadores sendo que 07 (sete) jogam ao mesmo tempo;
- CHUTEIRAS - é obrigatório o uso de chuteira especial para futebol society, não sendo permitido o uso de tênis e chuteiras com travas metálicas, kichute ou outro tipo de calçado.
- CANELEIRAS – o uso de caneleiras será obrigatório inclusive os atletas que estiverem no banco de reserva.
- BERMUDA TÉRMICA – será permitida na condição de ser na cor predominante do calção.

Art. 2º - Para que uma empresa possa participar do **Campeonato de Futebol Society das Concessionárias do Espírito Santo** são necessários que todos os atletas inscritos sejam seus empregados.

Parágrafo 1º: - É necessário cumprir os seguintes requisitos, no ato da inscrição:

- a)** Somente serão aceitas as inscrições de equipes cujos atletas sejam seus empregados/estagiários há mais de 90 (noventa) dias.
- b)** Empresas que tiverem números insuficientes de atletas poderão buscar na Matriz ou Filial da **mesma empresa** congênere, deste que o atleta não esteja inscrito em nenhum time para completar o quadro de atletas.

c) Ficha de registro do empregado, GFIP (Fundo de Garantia). O jogador deverá comprovar através de documentos oficiais a condição de funcionário/estagiário há mais de 90 dias do CNPJ em questão.

d) A Coordenação dos Jogos poderá a qualquer momento, durante as competições comparecer nas dependências da empresa participante para proceder a auditoria dos documentos e ou situações comprobatórias da condição de empregado do atleta inscrito.

e) Pagamento de uma taxa de participação no valor de R\$ 1.000,00 que deverá ser paga diretamente ao Sincodives em duas parcelas, via boleto bancário.

Parágrafo 2º: As inscrições dos times serão aceitas através da **Ficha de Inscrição** preenchida, estando disponível no site www.sincodives.com.br / Banner da Copa Sincodives, e enviada para o sindicato através do fax: (27) 3315-0002 ou pelo e-mail: sincodives@sincodives.com.br.

A CONSTATAÇÃO DE QUALQUER IRREGULARIDADE DE QUANTO À INSCRIÇÃO DO ATLETA, EM QUALQUER FASE DO CAMPEONATO SUJEITARÁ A ELIMINAÇÃO DA EMPRESA PARTICIPANTE E CONSEQUENTEMENTE PERDA DOS PONTOS, ALÉM DE TER O SEU DIREITO DE PARTICIPAÇÃO EM CAMPEONATOS PATROCINADOS E OU ORGANIZADOS PELO SINDICATO SUSPENSO NO PERÍODO DE 02 (DOIS) ANOS.

Art. 3º- Das regras

3.1 A duração da partida Masculina

Será de 50 (cinquenta) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 25 (vinte e cinco) minutos cada, com 05 (cinco) minutos de intervalo.

3.2 A duração da partida Feminina

Será de 40 (quarenta) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos cada, com 05 (cinco) minutos de intervalo.

A partida será disputada por duas equipes, cada uma composta por sete atletas, onde um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.

É obrigatório para se iniciar o jogo, no mínimo, 07 atletas, podendo a equipe ficar reduzida a até 04 atletas durante o jogo.

Parágrafo 1º - Quando uma ou ambas as equipes ficarem reduzidas a menos de 04 atletas, seja por qual motivo for à partida deverá ser encerrada e esta equipe perderá os pontos do jogo, seja qual for o placar, passando os pontos para a equipe adversária, se for o caso.

Caso ambas fiquem reduzidas nenhuma somará pontos, embora o placar técnico se mantenha para fins estatísticos.

Obs: A equipe infratora nunca poderá ser beneficiada com o placar.

3.3 Qualquer um dos atletas poderá trocar de posição com o goleiro, desde que tal alteração seja efetuada quando de uma paralisação da partida.

Organização



Realização



Parágrafo 1º: Somente poderá ser registrado em súmula o máximo de 15 atletas por equipe, podendo este número ser completado até o final da partida. O número de substituições é livre, sem que haja necessidade de paralisação do jogo, ficando restrito aos atletas registrados em súmula.

Art. 4º- A contagem de pontos para conhecimento da classificação das equipes será a seguinte:

- Vitória: 03 pontos;
- Empate: 01 ponto;
- Derrota: 00 ponto.

Em caso de duas ou mais equipes terminarem empatadas na primeira fase, o critério para definição dos classificados será o seguinte:

- a) Confronto direto (somente entre duas equipes);
- b) Maior número de vitórias;
- c) Maior quantidade de gols marcados;
- d) Menor quantidade de gols sofridos;
- e) Menor quantidade de cartões vermelhos;
- f) Menor quantidade de cartões amarelos;
- g) Sorteio.

A partir da segunda fase nos jogos de mata-mata, em caso dos jogos terminarem empatados, a decisão será através da cobrança de 5 penalidades máximas para cada equipe, persistindo o empate cada equipe deverá designar um atleta para que façam cobranças alternadas até que se aponte um vencedor.

Art. 5º - O Campeonato de Futebol Society das Concessionárias do Espírito Santo será disputado em duas categorias a seguir:

- a) Masculino
- b) Feminina

Art. 6º - O Campeonato de Futebol Society das Concessionárias do Espírito Santo será disputado em 04 (quatro) etapas:

Parágrafo 1º - Na primeira fase Masculina – Na **GRANDE VITÓRIA** - Classificatória, as equipes serão reunidas em 04 (Chaves) chaves "A", "B", "C" e D, sendo que as mesmas jogarão entre si no sistema de rodízio simples, conforme forma de disputa abaixo.

FORMA DE DISPUTA

CHAVE A	CHAVE B	CHAVE C	CHAVE D
A1	B1	C1	D1
A2	B2	C2	D2
A3	B3	C3	D3
A4	B4	C4	D4
A5	B5		

1ª Fase – (Classificatória)

Jogos dentro de cada chave, em apenas um turno, obedecendo ao seguinte critério de classificação.:

1ª colocada de cada chave – classificada para as quartas de finais.

OS 2ª e 3ª colocadas de cada chave – Classificada para a repescagem disputado em apenas um jogo obedecendo ao seguinte critério.:

JOGO A - 2º colocado da chave A x 3º colocado da chave C

JOGO B - 2º Colocado da Chave B x 3º colocado da Chave D

JOGO C - 2º colocado da chave C x 3º colocado da chave A

JOGO D - 2º Colocado da Chave D x 3º colocado da Chave B

2ª Fase – (Quartas de Finais)

JOGO A - 1º colocado da chave A x vencedor do jogo B

JOGO B - 1º Colocado da Chave B x vencedor do jogo C

JOGO C - 1º colocado da chave C x vencedor do jogo D

JOGO D - 1º Colocado da Chave D x vencedor do jogo A

3ª Fase – (Semifinais)

JOGO E – Vencedor jogo A x Vencedor jogo C

JOGO F – Vencedor jogo B x Vencedor jogo D

4ª Fase – FINAL

JOGO G – Vencedor jogo E x Vencedor jogo F

Parágrafo 2º - Primeira fase Norte - Classificatória, as equipes serão reunidas em 01 (uma) chave "A", sendo que as mesmas jogarão entre si no sistema de rodízio simples, classificando a final as duas equipes de melhores colocadas. A equipe campeã do município será a representante na fase final da **Copa Sincodives de Futebol Society** em Vitória.

Parágrafo 3º - Primeira fase Sul - Classificatória, as equipes serão reunidas em 01 (uma) chave "A", sendo que as mesmas jogarão entre si no sistema de rodízio simples, classificando a final as duas equipes de melhores colocadas. A equipe campeã do município será a representante na fase final da **Copa Sincodives de Futebol Society** em Vitória.

FINAL

Primeiro colocado x Segundo colocado

Obs.:Em caso de empate no tempo normal, cobrança de 05 penalidades máximas, persistindo o empate cada equipe deverá designar um atleta para que façam cobranças alternadas até que se aponte um vencedor.

FINAL

Primeiro colocado x Segundo colocado

Obs.:Em caso de empate no tempo normal, cobrança de 05 penalidades máximas, persistindo o empate cada equipe deverá designar um atleta para que façam cobranças alternadas até que se aponte um vencedor.

Parágrafo 4º - Primeira fase Feminina - Classificatória, as equipes serão reunidas em 01 (uma) chave "A", sendo que as mesmas jogarão entre si no sistema de rodízio simples, classificando a final as duas equipes de melhores colocadas farão a final geral junto com a final masculina fase estadual.

FINAL

Primeiro colocado x Segundo colocado

Obs.:Em caso de empate no tempo normal, cobrança de 05 penalidades máximas, persistindo o empate cada equipe deverá designar um atleta para que façam cobranças alternadas até que se aponte um vencedor.

Art.7º - O horário das partidas será fornecido pela Coordenação dos Jogos, observando uma tolerância de 15 (quinze) minutos, somente para o primeiro jogo, e em caso de W x O no 1º jogo, será observado o horário previsto para o 2º jogo na tabela ou ainda, em caso de as equipes já se encontrarem no local do jogo, poderá haver uma antecipação do horário desde que em comum acordo entre as equipes e a organização.

FINAL

Primeiro colocado x Segundo colocado

Obs.:Em caso de empate no tempo normal, cobrança de 05 penalidades máximas, persistindo o empate cada equipe deverá designar um atleta para que façam cobranças alternadas até que se aponte um vencedor.



Realização



Parágrafo 1º - A equipe que cometer W x O qualquer fase da competição sem uma justificativa relevante, deverá pagar uma multa no valor de R\$ 100,00, e somente prosseguirá na competição após o pagamento da multa, em caso de abandono da competição a multa aplicada será no valor de R\$ 500,00. Este valor será destinado para a festa final da competição. Após cometer o 2º W x O a equipe estará eliminada da competição;

Parágrafo 2º - Se uma equipe não comparecer até o horário marcado o 1º Árbitro deverá ativar o cronometro e após o tempo determinado pelo regulamento caso a equipe ainda não estiver em condições de jogo o árbitro deverá comunicar ao capitão da equipe presente o cancelamento da partida e organização deverá considerar a equipe faltante como perdedora. Vale salientar que o horário oficial é o horário do relógio do CHEFE DE EQUIPE (um dos integrantes do trio de arbitragem). As equipes que viajam de outras cidades, terão uma tolerância maior, analisada neste caso especialmente pela Coordenação, para o cumprimento do horário do seu 1º Jogo da competição, (possíveis congestionamentos em estradas, etc...).

Art. 8º - As equipes finalistas Regional e Estadual, terão a seguinte premiação.

- | | |
|-----------------|--|
| Regional | - Troféus e medalhas para o campeão, vice-campeão. |
| Estadual | - Troféus e medalhas para o campeão e vice-campeão.
- Troféus para o artilheiro, melhor goleiro e equipe mais disciplinada. |

Art. 9º - A organização oferecerá bolas para os jogos, conforme acordo feito no congresso técnico. Bolas nos padrões oficiais do futebol society que serão utilizadas nos jogos do campeonato.

Art. 10º - Os julgamentos de recursos e problemas disciplinares serão realizados na semana subsequente ao fato acontecido, na sala da Múltipla Marketing, em horário a ser agendado.

Parágrafo 1º - A Equipe que impetrar o Recurso, deverá fazer um depósito de R\$ 100,00 (cem reais), a título de caução, valor este que somente será devolvido caso o recurso for julgado precedente.

Art. 11º - O atleta que for penalizado com cartão vermelho, estará automaticamente fora da próxima partida de sua equipe (de acordo com a tabela), e conforme a infração cometida será julgado através do Regulamento e por uma Junta Disciplinar, podendo acumular uma punição maior.

Parágrafo 1º - O atleta que acumular 02 (dois) cartões amarelos estará suspenso automaticamente da próxima partida de sua equipe (de acordo com a tabela). A cada cartão amarelo o atleta deverá cumprir uma punição de 02 minutos fora do jogo (o tempo será cronometrado pelo mesário, com tempo de bola em jogo).

Parágrafo 2º - O cartão vermelho não anula os cartões amarelos acumulados, sob nenhuma hipótese.

Art. 12º - Somente poderão participar dos jogos os atletas devidamente inscritos, uniformizados e que tenham comprovado a sua identidade através da Carteira de Identidade ou Crachá da empresa com foto.

Art. 13º - O número de substituições permitidas será ilimitado, podendo o atleta substituído retornar ao jogo.



Realização



Art. 14º - A formação do banco de reservas obedecerá ao seguinte:

Até 08 atletas uniformizados;
Um técnico;
Um auxiliar técnico;
Um massagista.

Obs.: Todos deverão constar na súmula de jogo.

Parágrafo 1º - Todos os componentes do banco de reserva deverão estar identificados com a Carteira de Identidade ou Crachá da empresa com foto.

Parágrafo 2º - Para que o atleta tenha condições de jogo, seu nome deverá constar na súmula e depois do início da partida de forma alguma poderá assinar a súmula. Todos os componentes do banco de reserva deverão estar identificados com a Carteira de Identidade ou Crachá da empresa com foto.

Art. 15º - O atleta que participar irregularmente da competição estará suspenso dos próximos eventos esportivos do Sindicato por um período de 02 (dois) anos a contar da data da punição.

Art. 16º - Farão parte da comissão de julgamento os representantes das empresas, que serão convidados de acordo com o julgamento em questão.

Art. 17º - Os casos omissos a este regulamento serão julgados pela Coordenação Geral da Competição.

Art. 18º EM CASO DE WxO A EQUIPE VENCEDORA TERÁ O PLACAR DE 1 x 0 EM FAVOR DA EQUIPE QUE COMPARECEU AO JOGO E NÃO SERÁ COMPUTADO NENHUM GOL PARA EFEITO DE ARTILHARIA, SENDO QUE SE UMA EQUIPE COMETER UM WxO COM A CLARA INTENÇÃO DE PREJUDICAR OU AJUDAR OUTRA EQUIPE O PLACAR COMPUTADO SERÁ O DE MAIOR VALOR.

Art. 19º – EM CASO DE ELIMINAÇÃO DE UMA EQUIPE TODOS OS RESULTADOS SERÃO ZERADOS.

Vitória, 25 de Maio de 2011.

Múltipla Marketing e Entretenimento.