

PROJETO:

FUTEBOL SOCIETY MASTER 40



PATROCÍNIO:



Projeto esportivo Society Máster 40

Regulamento geral da Competição

1 - OBJETIVO

O projeto denominado Futebol Society Master 40 tem como proponente o Senhor Antonio Carlos Dos Santos que tem a iniciativa de apoiar os veteranos do esporte em Poços de Caldas como os atletas que jogam Futebol Society de MASTER, com o claro objetivo de realizar e incentivar a interatividade e a pratica esportiva para jogadores de futebol society amador com a idade igual ou acima dos 40 anos com a realização de um campeonato exclusivamente direcionado a esse público.

Este projeto será viabilizado por meio de um programa de patrocínio da Prefeitura Municipal de Poços de Caldas através da Secretaria Municipal de Esportes e Lazer de Poços de Caldas - MG.

2 – INSCRIÇÃO

Cada time poderá inscrever no máximo 15 jogadores e no mínimo 8. Caso o técnico também jogue, deverá estar inscrito na lista de jogadores e não somente na lista de técnico. Somente serão permitidas inscrições até a data definida em congresso técnico. Não serão permitidas inscrições na data do jogo. Se jogadores não inscritos, afastados ou suspensos jogarem o time será punido da seguinte forma: O resultado da partida será revertida em W.O e o equipe será enquadrada conforme o art.7 deste regulamento.

2.1 Participação no campeonato e formação das equipes

Ficam aptos a participar do campeonato jogadores nascidos em 1981 ou antes, será permitido para todas as equipes que cada uma inscreva no maximo 1 jogador nascido até o ano de 1983.

3 – PROTOCOLO DE ENFRENTAMENTO A COVID-19

Todas as equipes obrigatoriamente cumprirão o protocolo de combate a COVID-19 que estará a disposição do site – www.aapc.com.br

4 – JOGO

AS PARTIDAS SERÃO DISPUTADAS CONFORME REGRAS DA CBF7 E CONFORME DISPÕE ESSE REGULAMENTO

O responsável pela equipe deverá se apresentar ao mesário com 10 (dez) minutos de antecedência, portando o RG, HABILITAÇÃO ou outro documento de identificação (original e com foto) dos atletas que participarão do jogo.

4-1- Número de jogadores

- A partida deve iniciar com NO MINIMO 5 jogadores (sendo que um deles deverá ser, obrigatoriamente, goleiro). Número menor será aplicado W.O;
- Cada equipe poderá relacionar em súmula até 15 atletas

As equipes deverão se apresentar em campo, para o início da partida com o uniforme completo (camisa numerada, calção, meião, caneleiras e chuteira Society).

O tempo de jogo será de 25x25 corridos com intervalo de 5 minutos. Com o cronometro sendo paralisado apenas nos pedidos de tempo técnico e na solicitação do arbitro

CADA EQUIPE DEVE APRESENTAR UMA BOLA OFICIAL N°5 DE SOCIETY EM CONDIÇÕES DE JOGO.

5 – FORMA DE DISPUTA

1ª. Fase – CLASSIFICATÓRIA:

Nesta fase as equipes jogarão em forma de rodizio simples(Todas contra todas) em turno único. Classificando-se para a fase seguinte as 04 melhores equipes classificadas na primeira fase.

2ª Fase – SEMIFINAL:

As 04 equipes jogarão em forma de rodizio simples(Todas contra todas) em turno único. As 02 (Duas) primeiras colocadas farão a final da competição

3ª Fase – FINAL:

As 02(duas) equipes classificadas em primeiro e segundo lugares disputarão a final em duas partidas

- As equipes classificadas em terceiro e quarto lugares na fase semifinal, disputarão o troféu de melhor 3º colocado em jogo único.

6 – CRITERIO DE DESEMPATE

Os critérios de desempate para a classificação na primeira fase serão:

ENTRE DUAS EQUIPES:

1. Confronto direto;
2. Maior número de vitórias na fase
3. Maior saldo de gols na fase;
4. Maior número de gols marcados na fase;
5. Cartões Amarelos;
6. Cartões Vermelhos;
7. Sorteio

ENTRE TRÊS OU MAIS EQUIPES

1. Maior número de vitórias na fase;
2. Maior saldo de gols nas partidas realizadas entre as equipes empatadas na fase;
3. Maior número de gols marcados nas partidas realizadas entre as equipes empatadas na fase;
4. Maior saldo de gols na fase;
5. Maior número de gols marcados na fase;
6. Sorteio.

- Em caso de empate na disputa do melhor 3º colocado será feita cobranças da marca penal com cinco cobranças alternadas para cada equipe. Caso persista o empate, serão realizadas cobranças alternadas, até que se defina um vencedor.

- No caso de empate com a somatória de gols das duas partidas da final, será feita cobranças da marca penal com cinco cobranças alternadas para cada equipe. Caso persista o empate, serão realizadas cobranças alternadas, até que se defina um vencedor.

7 - W.O.

As equipes deverão se apresentar dentro de campo no horário estabelecido na tabela de jogos.

Fica estabelecido uma tolerância de 15 minutos.

A equipe que não se apresentar após o tempo de tolerancia da competição será punida com W.O e será declarada perdedora. A equipe que sofrer uma derrota por W.O. sera eliminada da competição.

Mesmo com chuva as equipes deverão comparecer no local dos jogos dentro do horário estabelecido.

A Comissão Organizadora do projeto Society Master 40 poderá alterar datas ou locais de jogos a qualquer tempo devido a motivos não previstos como:

- Intempéries (chuvas, ventos e etc.);
- Período para julgamento de situações extraordinárias;
- Problemas físicos com os locais dos jogos como estado do campo;
- Outras situações.

No caso de alterações todas as equipes envolvidas serão previamente avisadas.

Todas as equipes perdedoras por W. O. Serão desclassificadas do **Projeto Society Master 40**. Os resultados dos jogos realizados por esta equipe não serão computados para apuração.

Se uma equipe abandonar o jogo, a mesma será eliminada do **Projeto Society Master 40**. Os resultados dos jogos realizados por essa equipe serão desconsiderados.

Não serão aceitas quaisquer justificativas para o atraso das equipes.

8 - CARTÕES

Os cartões não serão zerados em nenhum momento da competição

Após 3 cartões amarelos o atleta ficará automaticamente suspenso da próxima partida.

O atleta que for punido com um cartão vermelho estará automaticamente suspenso na partida seguinte.

Um atleta que recebe um cartão amarelo na mesma partida e um vermelho como sequência, será computado um amarelo e um vermelho e não eliminará a sequência de cartões amarelos após cumprir suspensão referente ao cartão vermelho. Caso receba um cartão amarelo e um vermelho de forma direta na mesma partida sendo esse cartão amarelo o terceiro do atleta na competição, o mesmo cumprirá 1(uma) partida de suspensão pelo terceiro cartão amarelo e mais uma partida de suspensão pelo cartão vermelho direto, sendo duas partidas no total.

Os atletas punidos por cartão vermelho ou pelo 3º cartão Amarelo terão que cumprir a suspensão automática e a tentativa de fraude levará à eliminação da equipe na competição.

- O atleta que levar um cartão vermelho estará automaticamente suspenso por uma partida, além de submeter-se à Comissão Disciplinar.
- **O controle de cartão amarelo e vermelho será de competência exclusiva da equipe participante.**

A agremiação, atleta, dirigente, ou qualquer membro que estiver constando na súmula do jogo e inscrito na competição que praticar qualquer tipo de agressão, ameaça ou ato constrangedor com árbitro, auxiliares ou aos membros do órgão da Direção Geral da Competição, mesário, estarão automaticamente, **ELIMINADOS DA COMPETIÇÃO E PROIBIDOS DE PARTICIPAREM DE PROJETOS ORGANIZADOS POR ESSA COMISSÃO NOS PROXIMOS 2 ANOS**

Quaisquer outros atos antidesportivos serão julgados pela Comissão Organizadora do projeto.

10 - RECURSOS

Não caberão recursos contra as decisões da Arbitragem e da Comissão Organizadora, salvo os previstos neste regulamento.

Qualquer recurso deverá ser comprovado e entregue ao representante no dia do jogo.

O recurso deverá ser entregue a Comissão Organizadora, após o encerramento da rodada que deu motivo ao mesmo e não serão aceitos recursos enviados posteriormente.

O recurso será julgado pela Comissão Organizadora e transmitido seu resultado aos interessados envolvidos o mais rápido possível, evitando possíveis atrasos nas rodadas da Competição.

As equipes que não comparecerem ao congresso técnico não terão o direito de entrar com recurso.

11 - UNIFORMES

Cada equipe deverá utilizar um uniforme completo com números de até dois dígitos nas camisas.

Toda equipe deverá ter dois uniformes diferentes, pois ocorrendo semelhança, a equipe que estiver à **DIREITA** da tabela oficial ficará encarregada de trocar seu uniforme sob pena de perda de pontos.

Não serão permitidos uso fitas ou faixas para alterar numeração das camisas, o uso destes artefatos nas meias só serão permitidos se forem da mesma cor das meias.

12 – Premiação

Serão premiados com troféus;

- Campeão
- Vice Campeão
- 3º colocado
- Artilheiro
- Defesa menos vasada

13 - ORGANIZAÇÃO E RESPONSABILIDADE

A Associação de Árbitros de Poços de Caldas é a responsável pela coordenação técnica do evento e qualquer assunto técnico será tratado somente por essa empresa, que já tem definida a sua Comissão Organizadora.

A ASSOCIAÇÃO DE ÁRBITROS DE POÇOS DE CALDAS não se responsabilizará por acidentes, problemas de saúde, ou qualquer perda e danos dos atletas e equipe participantes do **Projeto Society Master 40.**

14 – EQUIPES.

- Cruzeiro F.C.
- Ponte Preta / Minas Clube
- União Poços Souza Lima
- Gremio F.C. / Mudanças Ze Gordinho
- Clube Nautico Praia do Sol
- Real Country Clube

Paragrafo único: Todas as equipes participantes descritas acima estão de acordo com todos os itens desse regulamento e autorizam o uso de sua imagem incluindo a de seus atletas e comissão.

BOA SORTE A TODAS AS EQUIPES
PARTICIPANTES DO PROJETO SOCIETY
MASTER 40.

À COORDENAÇÃO

Poços de Caldas, 21 de Setembro de 2021