



SINDICATO DOS SERVIDORES PÚBLICOS MUNICIPAIS DE MOGI MIRIM

REGULAMENTO OFICIAL

Futebol Society do Dia do Trabalho

É de extrema importância que os representantes leiam este Regulamento e passem aos seus atletas, para um melhor entendimento e aproveitamento do torneio. Ficha de Inscrição no final do regulamento.

Capítulo I - Da Definição

Art. 1º - O **Society do Dia do Trabalho** é uma competição esportiva na modalidade de **futebol society**, da categoria de disputa (**maiores de 18 anos e menores com idade superior ou igual a 14 anos devidamente autorizados**), que contará com a participação estimada de **4** equipes.

Capítulo II - Das Inscrições

Art. 2º - As inscrições poderão ser realizadas até o dia **24** de **Abril** de **2023**

Art. 3º- Para participar da competição, cada equipe deverá inscrever no máximo **12** atletas e no mínimo **8** atletas, podendo também inscrever **1** Técnico.

Art. 4º- Para realizar a inscrição da equipe e atletas no torneio, deve-se preencher a Ficha de Inscrição corretamente, preenchendo todos os campos solicitados, não sendo aceita a mesma preenchida de forma irregular ou incompleta.

Art. 5º- O evento é gratuito e a equipe assume que é **CONHECEDORA DO REGULAMENTO DO FUTEBOL SOCIETY DO DIA DO TRABALHO**. A equipe só é considerada **CONFIRMADA** no torneio após o recebimento do e-mail de confirmação da organização do evento. A participação dos grupos de divulgação, **NÃO É GARANTIA DE CONFIRMAÇÃO NO CAMPEONATO**.

Art. 6º - A ficha de inscrição deverá ser entregue na secretaria do SINSEP até às **17:00** do dia **24** de **Abril** de **2023**, sem alterações posteriores.

Art. 7º - Não serão permitidas substituições de atletas inscritos durante o torneio.

Art. 8º- Nenhum atleta poderá inscrever-se (assinar formulário oficial de inscrição) por mais de uma equipe. O atleta que não cumprir, estará automaticamente impedido de participar da competição por qualquer uma das equipes solicitantes, sendo suas inscrições nulas.



Capítulo III – Das Normas e Regras de Jogo

Art. 9º- As normas e regras de jogo seguirão quando possível ao livro de regras da **CBFS** disponível no seguinte endereço eletrônico: <https://www.cbfs.com.br/societyl-regras>. Todavia, algumas regras devem ser obedecidas ou adaptadas de acordo com a cultura e práticas usuais dos campeonatos **de society** desenvolvidos em **no local da realização do evento** tais como as mencionadas em todo este documento denominado Regulamento Oficial. Ainda, uma comissão superior de arbitragem será formada entre as ligas de arbitragem e organização para julgar casos que não estejam aqui descritos e podem diferir do livro de regras da **CBFS**, se julgarem necessário e para o bem do torneio. Deve-se compreender em especial as seguintes normas abaixo:

1. Uma partida deve ser disputada por duas equipes compostas de 07 (sete) atletas em cada uma, onde um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro e até 5 reservas.
2. Não é permitido o início da partida sem que as equipes tenham, no mínimo, 07 (sete) atletas no campo de jogo, por equipe. Caso contrário, a equipe que tenha menor de 07 (sete) atletas no horário, data e local previamente marcados, respeitadas as tolerâncias, quanto podem ser aplicadas, será declarada perdedora por W.O.
3. Quando uma equipe, ou ambas, ficar reduzida a 06 (três) atletas, seja por qualquer motivo, a partida deverá ser encerrada imediatamente. Caso o jogo esteja empatado, será concedida a vitória por 1 (um) gol de diferença para a equipe que possui um número de 07 (sete) ou mais atletas ou será considerado um empate caso ambas as equipes ficarem reduzidas a 06 (seis) atletas.
4. Os técnicos ou atletas que ficarem na área técnica são passíveis de receber o cartão amarelo e/ou vermelho, dependendo da natureza da infração cometida.
5. No campo não será permitido usar chuteiras com cravos e nem consumo de bebidas alcóolicas.

Capítulo IV - Dos Participantes

Art. 10º - A comissão organizadora poderá deliberar a ampliação ou redução do número de equipes para realizar o **Futebol Society do Dia do Trabalho** de acordo com a conveniência de chaveamento ou demanda de inscrições.

Art. 11º - As equipes participantes da competição reconhecem e concordam que serão aplicadas medidas disciplinares pela organização, conforme as disposições previstas neste regulamento, como única e definitiva instância para as questões que surjam com a competição, entre elas ou, entre elas e a organização.

Art. 12º - A comissão organizadora do **Futebol Society do Dia do Trabalho** julga que os árbitros contratados para a competição são altamente capazes e qualificados para exercer sua função. Assim:

- a) As decisões dos árbitros com relação ao jogo, incluindo se foi ou não foi gol e o resultado da partida são definitivas;
- b) Os árbitros poderão modificar uma decisão unicamente quando se derem conta de que tomaram uma decisão incorreta, desde que não tenham reiniciado ou dependendo do caso, terminado a partida;

Não caberão recursos após o término do jogo.



Art. 13º - Além desses reconhecimentos, obrigam-se ainda aos participantes:

- a) Disputar a competição somente com sua equipe devidamente regularizada.
- b) Participar das partidas nas datas, locais e horas marcadas na tabela.
- c) Admitir e aceitar as modificações na tabela, em todas as fases, quando tomadas no intuito de melhorar o andamento da competição.
- d) Em todas partidas da competição, será obrigatório que os atletas compareçam equipados de **DOCUMENTO OFICIAL COM FOTO**, para poderem atuar nas partidas. Caso o atleta entre em jogo sem apresentar a súmula para anotar seu número e/ou apresentar os documentos exigidos pelo regulamento, o mesmo será punido com CARTÃO AMARELO, deverá sair de quadra, se apresentar ao mesário e só depois poderá retornar a partida. São considerados documentos oficiais de identidades as carteiras expedidas pelos órgãos Fiscalizadores de exercício profissional (Ordens, Conselhos, etc.) Carteira de Identidade (RG), Carteira de Trabalho e Previdência Social (CTPS), Carteira de Órgão ou Conselho de Classe (OAB, CRM, CRP. Etc.), Certificado Militar, Carteira Nacional de Habilitação (CNH) com foto, Passaporte, Carteiras expedidas por órgão público que por Lei Federal valem como identidade.
- e) O atleta pode optar pelo envio digital ou apresentar seu documento com foto através do celular, desde que seja apresentado frente e verso.

Capítulo V - Das Medidas Disciplinares Automáticas

Art. 14º - Quando ocorrerem infrações praticadas no decorrer da competição, à membros da sua equipe, de outra equipe, a arbitragem, membros da organização ou até mesmo torcida, nos locais das partidas, serão aplicadas pela organização, medidas disciplinares a membros inscritos na competição.

1. Caso o atleta esteja em campo com brincos, alianças ou colares, o mesmo deve sair de campo para retirá-los ou colocar um esparadrapo na região e ainda será advertido com o Cartão Amarelo.
2. Não será aceito qualquer tipo de briga, tentativa de agressões físicas ou agressões verbais (ofensivas), ameaças, atitudes desrespeitosas, entre várias semelhantes a estas, em qualquer partida do torneio, mesmo não sendo de sua equipe.
3. Em caso de brigas entre atletas, ou entre atletas e arbitragem, estes atletas serão expulsos do torneio. Em caso de brigas generalizadas, as equipes estarão sujeitas a serem expulsas do campeonato.
4. Suspensões por Cartões Amarelos: Serão **suspensos jogadores que acumularem 2 cartões amarelos**. Os cartões serão zerados após a fase de grupos (fase classificatória).
5. Suspensões por Cartões Vermelhos: jogadores advertidos com 1 Cartão Vermelho direto, em casos de agressões, faltas violentas ou alguma punição definida pela arbitragem, deverá cumprir 1 jogos de suspensão. Jogadores advertidos com 1 Cartão Vermelho por consequência de 2 Cartões Amarelos, deverá cumprir 1 jogo apenas de suspensão.
6. **Os cartões ZERAM após a fase de grupos (fase classificatória)**. Mas se um jogador tomar o 2º Cartão Amarelo ou 1 Cartão Vermelho na última rodada da fase de grupos, ele deverá cumprir a suspensão na próxima fase (fase eliminatória).
7. A equipe que utilizar em qualquer partida válida pela competição, um atleta não inscrito devidamente na competição ou algum atleta que esteja suspenso da rodada, será punida com a perda de pontos do torneio.



8. Caso a equipe não compareça ao local de jogo ou o faça com o número insuficiente de atletas (3) até a hora determinada para seu início, será considerada derrotada por W.O.
9. Se nenhuma das 02 equipes possuírem número mínimo de atletas legais, para continuidade da partida, ambas equipes serão consideradas perdedoras e serão punidas com a perda de 3 Pontos.
10. Na fase de grupos (fase classificatória) a punição será de: Perda do Jogo por 3 a 0, e perda de 1 Ponto na Classificação.

Art. 15º - Dentro de campo somente será permitida a entrada de 7 (sete) atletas para jogo.

1. É permitida a estratégia de troca rápida entre goleiro e jogador de linha para o "goleiro linha". Dessa forma, um atleta pode ficar na área de substituição, junto ao técnico, para exercer esta estratégia. Caso o árbitro entenda que o atleta não esteja executando esta função, será punido com cartão amarelo.
2. A invasão de atletas que não estejam em jogo em andamento (atletas de jogo, goleiro ou técnico) culminará em uma expulsão direta e 1 jogo de suspensão.
3. A invasão de torcedores, amigos, colegas, pessoas em geral que estejam fora da súmula de jogo, será examinada pelo comitê organizador junto à arbitragem e poderá acarretar em exclusão da equipe do torneio.
4. Na decisão por pênaltis, atletas expulsos não podem permanecer em campo.
5. Caso o número de atletas dentro do campo exceda aos determinados acima, os mesmos poderão ser advertidos com cartão amarelo por atitude antidesportiva.

Capítulo VI - Dos Equipamentos de Jogo

Art. 16º - As equipes deverão se apresentar com a documentação correta de seu elenco no dia e local e com 20 minutos de antecedência do horário determinado das partidas. Observações:

1. Os coletes (cedidos pela organização) devem ser iguais.
2. No caso de um atleta da equipe se prontificar a ir para o gol, seja por contusão do goleiro ou apenas esquema tático, será aceito que este atleta jogue como goleiro com uma camisa de outra cor, e de numeração diferente do que ele estava no início da partida e da súmula.
3. Caso os uniformes das equipes sejam iguais ou semelhantes, o árbitro se julgar necessário fará um sorteio diante dos capitães, para decidir qual equipe irá atuar com Colete cedido pela organização.
4. O uso de Caneleira não será obrigatório em todas partidas.

Capítulo VII – Das Partidas

Art. 17º - Ficar atentos aos cumprimentos do horário e regulamento dos jogos. Não serão aceitas justificativas de atrasos.

1. Cada partida terá **2 tempos de 15 minutos corridos, um total de 30 minutos a partida.**
2. O tempo somente será pausado, sempre que algum jogador sofrer qualquer tipo de contusão na partida. Não sendo aceito qualquer tipo de ação para gastar o tempo (fazer cera), podendo ser solicitado pela arbitragem a substituição do atleta, ou se houver insistência, ser advertido com o Cartão



Amarelo, se o juiz achar devido.

3. Serão 1 Juízes por Jogo.
4. Cada equipe terá direito a pedir 1 (um) tempo de 1 (um) minuto no 1º e 2º Tempo das partidas (Não sendo acumulados).
5. Todos os integrantes das equipes deverão, no ato do preenchimento da súmula, apresentar documento oficial com foto, seja físico ou digital.
6. W.O.: Não será tolerado atraso. Caso a equipe não esteja em campo no tempo previsto e quando indicado pela arbitragem que estão preparados para INÍCIO PARTIDA, será declarada perdedora por W.O.
7. O W.O. será somente aplicado na partida na qual a equipe perder por W.O. As outras partidas realizadas na competição pela equipe perdedora de W.O. não sofrerão alteração de resultado.
8. Para a equipe adversária vencer por W.O., deverá comparecer ao local com o número mínimo de atletas e preencher a súmula.
9. Para entrar em jogo, o atleta deve assinar a súmula até o final do 1º tempo de cada partida. Não sendo permitida sua entrada após este período.
10. Para todos os fins, os participantes do **Futebol Society do Dia do Trabalho** no ato da inscrição, serão considerados conhecedores das regras esportivas adotadas por este Regulamento, ficando a elas submetidos em sua totalidade.

Art. 18º - As interrupções prolongadas a serem adotadas em partidas da competição, quando circunstâncias não previstas interromperem o jogo, serão decididas pelo árbitro principal, a fim de restabelecer as condições normais para o prosseguimento do jogo.

1. Se ocorrerem interrupções, excedendo um total de 10 (dez) minutos, determina-se que: Se o jogo for reiniciado na mesma ou em outro campo, o tempo interrompido deve continuar a partir do momento que o cronômetro foi paralisado, conservando o mesmo placar e jogadores. O tempo que já tiver sido completado deverá ser mantido.
2. Em caso de força maior, a critério da ORGANIZAÇÃO, medidas extraordinárias poderão ser tomadas, visando a segurança das partidas.

Capítulo VIII - Do Cronograma e o Local

Art. 19º - O calendário da competição foi programado para ter as realizações das partidas no dia **30** de **Abril** de **2023** entre 09 horas e 12 horas, sendo realizadas na Arena Show de Bola, na avenida Adib Chaib, 3.666, Centro, Mogi Mirim, podendo ser alterado o local e datas a serem realizadas as partidas, se a organização julgar necessário.

Capítulo IX - Do Sistema de Disputa da Competição

Art. 20º - A Competição será disputada em 02 (duas) Fases:

1ª Fase Classificatória; (sorteio e critério)

2ª Fase Final (Final)

Art. 21º - A Fase Classificatória:



- a) As equipes participantes serão distribuídas inicialmente por meio de sorteio, jogando todos entre si.
- b) Na sequência o ganhador do primeiro jogo enfrenta o perdedor do segundo jogo e o perdedor do primeiro jogo enfrenta o ganhador do segundo jogo.
- c) Os horários e sequência dos jogos serão sorteados.
- d) Terão o direito de disputar a 2ª Fase - Final, as equipes que obtiverem a 1ª colocação e 2ª colocação.
 - **Vitória: 3 pontos;**
 - **Empate: 1 ponto;**
 - **Derrota: 0 ponto;**
- e) Havendo empate em número de pontos ganhos entre duas ou mais equipes, os critérios de desempates seguirão conforme abaixo:

- 1. Maior número de vitórias obtido em todas as partidas da fase;**
- 2. Maior saldo de gols em todas as partidas da fase;**
- 3. Maior número de gols marcados em todas as partidas da fase;**

Art. 22º - Nas Fases de Classificatória e Final, os confrontos serão feitos conforme abaixo:

Classificatórias:

Domingo, **30** de **Abril** de 2023

1x4

2x3

Vencedor do primeiro jogo x perdedor do segundo jogo

Perdedor do primeiro jogo x vencedor do segundo jogo

Final:

Domingo, **30** de **Abril** de 2023

1º colocado x 2º colocado

Nestas fases, no caso de empate no tempo normal de jogo, será feito conforme abaixo:

1. Cada equipe terá direito a bater três pênaltis, sempre de forma intercalada. Portanto, em uma disputa, o time A faria as cobranças 1, 3 e 5, enquanto B cobraria 2, 4 e 6. Vence o time que marcar mais gols dentro das seis cobranças.
2. Caso a disputa fique empatada após as seis cobranças, os times continuam a bater pênaltis de forma intercalada, até que uma das equipes acerte a cobrança e seu adversário não, tornando-se assim a vencedora da disputa.
3. Jogadores elegíveis para bater:
 - Todos os jogadores, mesmo que tenham terminado o jogo no banco de reservas, podem participar das cobranças de pênaltis.
 - A exceção é feita para jogadores expulsos durante o confronto ou que tenham se lesionado durante a partida. Os mesmos serão excluídos da disputa.
 - Caso uma equipe tenha mais jogadores disponíveis que seu adversário, ela deverá excluir tantos atletas quanto necessário para que os dois times fiquem em igualdade.



- Um jogador só pode voltar a bater um pênalti caso todos os seus companheiros, incluindo goleiros, já tenham feito pelo menos uma cobrança.

Capítulo X - Premiações

- 1) Campeão:
 - a) Taça e medalhas para Campeão - 1º Lugar
- 2) Vice-Campeão:
 - a) Medalhas para Vice-Campeão - 2º Lugar
- 3) Taças Artilheiro e Goleiro menos vazado

Capítulo XI - Disposições Gerais


Art. 23º - Observações:

QUALQUER DECISÃO NÃO DENOMINADA NA COMPETIÇÃO, OU ESCRITA PELA ORGANIZAÇÃO NO REGULAMENTO, PODERÁ SER INSERIDA PELA ORGANIZAÇÃO DO TORNEIO EM QUALQUER MOMENTO. TODAS AS SITUAÇÕES PREVISTAS E SITUAÇÕES IMPREVISTAS PODEM SOFRER ALTERAÇÃO OU NÃO, COM O AVAL DA ORGANIZAÇÃO, E SOMENTE A ORGANIZAÇÃO PODERÁ MODIFICAR O MESMO.

Futebol Society

Nome da equipe:

	Nomes dos atletas	assinaturas
01		
02		
03		
04		
05		
06		
07		
08		
09		
10		
11		
12		
Téc.		



Os acima assinados declaram estar cientes do regulamento da competição.

AUTORIZAÇÃO PARA MENORES DE IDADE ACIMA OU IGUAL A 14 ANOS.

Eu, _____ RG. _____
autorizo o menor acima inscrito a participar do Futebol Society do Dia do Trabalho.

Eu, _____ RG. _____
autorizo o menor acima inscrito a participar do Futebol Society do Dia do Trabalho.

Eu, _____ RG. _____
autorizo o menor acima inscrito a participar do Futebol Society do Dia do Trabalho.

Mogi Mirim, de _____ de 2023

assinatura do responsável

Ficha de inscrição