



## **5º Torneio do Servidor Municipal de Futebol Society**

### **REGULAMENTO**

#### **I - Das Finalidades**

ARTIGO 1º - O Torneio do Servidor Municipal de Futebol Society tem por finalidade reunir, interagir e fortalecer os laços de amizade entre os servidores da Câmara Municipal e da Prefeitura Municipal de Araxá.

#### **II - Do Período de Realização**

ARTIGO 2º - Os jogos serão disputados nas noites dos dias 23,24,25,26 e 27 de abril, na Chácara Dona Adélia.

PARÁGRAFO ÚNICO - Os atletas deverão apresentar documento de identidade, Carteira Nacional de Habilitação ou Carteira de Trabalho para assinarem a súmula da partida.

#### **III - Das Inscrições de Atletas**

ARTIGO 3º - Podem ser inscritos servidores efetivos, comissionados, contratados ou terceirizados da Prefeitura Municipal de Araxá/MG e da Câmara Municipal de Araxá/MG.

#### **IV - Das Equipes Participantes**

ARTIGO 4º - Cada equipe terá um máximo de 14 (quatorze) atletas, sendo: 02 (dois) goleiros e 12 (doze) jogadores de linha.

ARTIGO 5º - Cada atleta só poderá atuar em uma equipe.

ARTIGO 6º - Não haverá inscrição, cancelamento, substituição ou transferência de atletas após o início do Torneio.

PARÁGRAFO ÚNICO - Haverá exceção aos goleiros, em caso de contusão, onde o novo atleta inscrito terá que atuar como goleiro. Não será permitida a inscrição de atletas de linha após o início da competição, mesmo sendo por contusão.

#### **V - Das Partidas**

ARTIGO 7º - As partidas serão regidas de acordo com as regras oficiais do Futebol Society.

PARÁGRAFO ÚNICO - Cada partida terá a duração de 02 (dois) tempos de 25 (vinte e cinco) minutos cada, com intervalo de 05 (cinco) minutos.

ARTIGO 8º - Cada equipe será composta por 7 (sete) atletas na partida, sendo 1 (um) goleiro e 06 (seis) jogadores de linha. A equipe poderá iniciar a partida com no mínimo 5 (cinco) atletas,



sendo 01 (um) goleiro e 4 (quatro) jogadores de linha. A equipe terá que ter no mínimo 5 (cinco) atletas para continuar a partida.

PARÁGRAFO 1º - O início do jogo deverá ocorrer no horário marcado em tabela, ou no máximo em até 15 minutos além do horário da tabela.

PARÁGRAFO 2º - É proibido aos atletas, durante a realização das partidas, utilizar: brincos, piercing, anéis, correntes, alianças ou qualquer outro objeto de mesma natureza.

ARTIGO 9º - O Torneio será realizado em 03 (três) fases.

- A) Primeira Fase (Fase de Grupos): as equipes serão distribuídas em dois grupos por sorteio, onde jogarão entre si, dentro dos seus respectivos grupos, classificando, para a fase seguinte, as duas melhores equipes de cada grupo. O critério de desempate está descrito no Artigo 10º deste regulamento.
- B) Segunda Fase Semifinal: jogos “mata-mata”, classificando as 02 (duas) equipes vencedoras para a fase Final.
- C) Terceira Fase (Final) - Em jogo único, os dois melhores classificados na 2º fase, fazem a final do torneio.

PARÁGRAFO ÚNICO - Na final, ocorrendo empate, haverá prorrogação de 14 minutos divididos em 02 (dois) tempos de 07:00 minutos. Persistindo o empate, o resultado será conhecido através das disputas de pênaltis, com 03 (três) cobranças para cada lado. Persistindo ainda o empate, serão cobrados pênaltis alternados até que se decida o vencedor.

ARTIGO 10º - Os critérios de classificação são os seguintes, pela ordem:

- A) PG- Pontos ganhos.
- B) NV- Numero de Vitorias.
- C) SG - Saldos de Gols.
- D) GP - Gols Pró.
- E) CD - Confronto direto.
- F) S - Sorteio.

ARTIGO 11º - Na primeira fase do torneio, a equipe vencedora da partida somará 03 (três) pontos. As equipes que empatarem em uma partida somarão 01 (um) ponto cada. A equipe derrotada não somará nenhum ponto.

## VI - Das penalidades e Punições

ARTIGO 12º - Fica instituído as seguintes penalidades por infrações disciplinares por parte de atletas, técnicos ou qualquer outra pessoas registrada na equipe.

- A) 01 (um) Cartão Amarelo - permanência obrigatória do atleta fora de campo por 02 (dois) minutos. O cartão Amarelo resultará em um tiro livre direto sem barreira contra a equipe do atleta punido.
- B) 01 (um) Cartão Vermelho - o atleta que receber o cartão vermelho não poderá mais atuar na partida e nem poderá ser substituído. O cartão vermelho resultará em um tiro livre direto sem barreira contra a equipe do atleta punido.



ARTIGO 13º - Todas as pessoas, devidamente registradas na ficha de inscrição são passíveis de punição, estando ou não dentro do campo.

ARTIGO 14º - Todo participante que desrespeitar e reclamar por gestos ou palavras, ofender moralmente oficiais de arbitragem, mesários ou organizadores da competição, será punido pela Comissão Organizadora.

ARTIGO 15º - Todo participante que assumir atitude inconveniente em relação aos componentes de sua equipe, equipe adversária, ou em relação à entidade organizadora e seus dirigentes, antes, durante ou depois da competição, será punido pela Comissão Organizadora.

ARTIGO 16º - Todo participante que praticar vias de fato contra oficiais de arbitragem, mesários, organizadores do torneio, companheiro ou equipe adversária, antes, durante ou depois da competição, será automaticamente excluído da competição.

ARTIGO 17º - Participar de rixa, conflito ou tumulto antes, durante ou depois da competição, será punido pela comissão organizadora.

ARTIGO 18º - Invadir campo com propósito de defender, discutir, tirar satisfação com oficiais de arbitragem antes, durante ou depois da competição, será punido pela comissão organizadora.

ARTIGO 19º - A equipe que simular o \*famoso\* cai-cai sem ter cumprido "3/4" da partida será considerada perdedora por W.O.

ARTIGO 20º - A equipe que realizar alguma partida sem que o atleta esteja devidamente inscrito será considerada perdedora por W.O.

#### VII - Do jogo

ARTIGO 21º - As cobranças de escanteio serão realizadas com os pés.

ARTIGO 22º - O atleta não será excluído ao cometer a sua 5ª (quinta) falta individual durante jogo.

ARTIGO 23º - À equipe que cometer a sua 11ª falta coletiva durante a partida será punida com um tiro direto sem barreiras. As demais faltas após a 11ª também terão essa mesma punição.

#### VIII - Das disposições Gerais

ARTIGO 24º - Todos os participantes serão considerados conhecedores do regulamento e das regras do Futebol Society.

ARTIGO 25º - Todo atleta deverá atestar, através de declaração de próprio punho, a sua integridade física para participar de qualquer jogo do V Torneio do Servidor de Futebol Society (PMA/CMA).