

CAMPEONATO DE FUTEBOL SETE DO SINDICATO DOS METALÚRGICOS E SINDIMÁQUINAS DE CARAZINHO – 2016 CATEGORIA LIVRE

REGULAMENTO: Capítulo I - Organização

Art. 1º: O presente regulamento rege o campeonato de futebol sete do Sindicato dos Metalúrgicos e Sindimáquinas de Carazinho.

Art. 2º: É de competência dos Sindicatos e organizadores interpretar este regulamento, zelar por sua execução e resolver os casos omissos.

Art. 3º: A Comissão Organizadora do presente campeonato terá seus componentes escolhidos pelas diretorias dos Sindicatos.

Capítulo II – Dos Objetivos

Art. 4º: Buscar consolidar no Sindicato a criação de espaços de lazer e de atividades físicas, gerando uma integração entre os trabalhadores.

Art. 5º: Proporcionar formas de participação dos associados em jogos e atividades que primem por uma melhor qualidade de vida. Oportunizar a prática de um esporte em competição e com uma melhor consciência corporal e de confraternização.

Capítulo III – Inscrição

Art. 6º: Cada equipe poderá inscrever no máximo **32** (trinta e dois) atletas, obedecendo as fusões.

Único: Não sócios: Caso tenha trabalhador do setor metalúrgico que não é sócio, poderá se associar para participar do campeonato. Porém, o formulário deve ser preenchido e entregue até na sexta-feira da respectiva rodada que se encontra a competição, aos que entregarem no sábado, só estarão aptos a jogar na rodada seguinte.

Atletas demitidos: Poderão jogar até a data de saída que constará na carteira de trabalho.

Art. 6.1º A inscrição será no valor de R\$ 10,00 (dez reais) **por atleta**.

Único – Fusão: Empresa com mais de 50 (cinquenta funcionários) poderão fazer fusão com no máximo 03 (empresas), as demais empresas com menos de 50 (cinquenta) funcionários poderão fazer fusão com até 06 (seis) empresas.

Art. 6.2º: Filhos de sócios dependentes entre 15 (quinze) à 17 (dezessete) anos poderão jogar, sendo 02 (dois) atletas por cada equipe, com isso o atleta deve apresentar uma autorização dos pais ou responsável pela participação do atleta, ficando responsável pelo atleta menor de idade a participar da competição.

Art. 6.3º: Trabalhadores que exercem a função de jovem aprendiz poderão jogar a competição, desde que tenha a carteira de trabalho assinada pela empresa.

Único: Somente poderão ser escritos atletas, com idade mínima de 15 anos.

Art. 7º: Cada equipe pode inscrever ou substituir atletas somente na primeira fase, para as seguintes fases não serão permitidos novas substituições ou inscrição de atletas.

Art. 7.1º: As equipes não poderão pegar atletas que tiver participado do campeonato, ou seja, o atleta que atuar apenas uma partida não poderá jogar por outra equipe, o mesmo segue para atletas que sua equipe esteja eliminada ainda na primeira fase. O atleta que estiver inscrito em uma equipe, mesmo não atuando nenhuma partida, ficará proibido assinar para outra equipe.

Art. 8º: As equipes deverão preencher a ficha de inscrição corretamente, com o nome da equipe (empresa), nome completo do atleta, documento e assinatura na ficha de inscrição para estarem inscritos na competição e aptos a jogar. Caso a equipe jogar com atleta sem estar inscrito, a mesma perderá os pontos, mantendo-se o escore se estiver perdendo, ou marcando-se o escore de 1x0 no caso da equipe faltosa estar vencendo ou empatando o jogo.

Art. 9º: O atleta que assinar para 02 (duas) ou mais equipes estará automaticamente eliminado da competição.

Art. 10º: Cada atleta deverá ser sócio do sindicato para que possa participar do campeonato. Caso jogue sem ser sócio, e a equipe infratora ganhar ou empatar o jogo, a equipe perderá os pontos do jogo, e o mesmo será considerado 1x0 para equipe adversária, para critério de classificação será considerado derrota para equipe infratora e vitória para equipe adversária, os gols prós da equipe infratora não serão contabilizados e os gols contras (se existirem) serão contabilizados. Os gols dos atletas da equipe infratora não serão contabilizados na tabela de goleadores, somente serão contabilizados os gols dos atletas da equipe adversária. O atleta que atuar irregular estará automaticamente **SUSPENSO**.

Art. 11º: No caso de acontecer esta punição pelo art. 10º, em uma eventual disputa de mata (como oitavas de final, quartas de final, semi-final ou final) a equipe penalizada será considerada derrotada, marcando-se o escore de 1x0, no caso da equipe infratora estar vencendo ou empatando o jogo, passando a vitória a outra equipe.

Art. 12º: As equipes além de fazerem as inscrições dos atletas e treinadores deverão obrigatoriamente apresentar o nome de um responsável principal e também um responsável substituto, estas pessoas indicadas não poderão ser alteradas durante a competição, este responsável deverá comparecer as reuniões marcadas pela equipe organizadora para tratar sobre o campeonato, tanto no início quanto ao longo da competição.

Art. 13º: Aos associados responsáveis pelas equipes deverão assinar o regulamento e os mesmos deverão repassar aos atletas e integrantes de suas equipes o conteúdo do regulamento, avisando os atletas que assinam a ficha de inscrição do campeonato estão de acordo com o conteúdo do regulamento geral da competição.

Capítulo IV – Jogos

Art. 14º: Os jogos serão realizados aos sábados.

Art. 15º: O horário dos jogos será o seguinte:

Aos sábados a partir das 13 horas e 30 minutos

Obs: Podendo ser realizadas partidas em outras datas previamente definida pela organização do campeonato.

Art. 16º: No início das rodadas, somente o **primeiro** jogo terá uma tolerância de 15 minutos. Para ser dado W.O. Nas demais partidas serão esperadas um tempo de 05 minutos, a partir do término da partida anterior. Em caso de W.O o jogo seguinte poderá iniciar logo após o W.O desde que haja concordância das equipes ou esperar 30 minutos após ter sido considerado o W.O.

Art. 17º: A comissão Organizadora poderá ainda realizar jogos em dias não previstos na tabela de jogos caso ache necessário, sendo que as equipes deverão ser avisadas com antecedência de 48 horas.

Art. 18º: Todos os jogos terão dois tempos de 20 minutos, com intervalo de 5 minutos entre o primeiro e o segundo tempo. Ficando o controle do tempo a cargo da arbitragem.

Art. 19º: A equipe que não comparecer para a disputa do jogo até o horário fixado, obedecido a tolerância, perderá os pontos do jogo, marcando-se uma vitória pelo score de 1x0 para o seu adversário e esta equipe estará **ELIMINADA** da competição, tendo seus resultados das partidas ainda não realizadas convertidos em 1x0 para o adversário e os resultados das partidas já realizadas mantidos, independente do resultado obtido. Para efeitos de classificação, somente resultados obtidos em campo serão computados para saldo de gols, goleadores e goleiro menos vazado para equipe adversária. Ressalva: A **equipe** que for **eliminada da competição não** entrara na **disputa** da classificação para **goleadores e goleiro menos vazado**.

Art. 20º: Nenhum jogo poderá ser iniciado com menos de 05 (cinco) atletas em cada equipe, podendo ficar reduzida até 04 (quatro) atletas durante o jogo. Ficando uma ressalva, de que, a equipe que estiver com jogadores reduzidos, terá que jogar os 20 minutos do primeiro tempo se tiverem perdendo o jogo, seja por qualquer placar, poderá optar em jogar o segundo tempo ou não, porém, se estiver empatando ou ganhando o jogo terá que jogar até o fim independente do resultado do jogo. Ressalva, caso algum atleta se machuque, e não tenha substituído, e o jogo estiver jogado 75% do tempo, será computado como jogado.

Art. 21º: Se as duas equipes não comparecerem no campo, se ambos se apresentarem com menos de 05 (cinco) atletas para o início da partida, fica caracterizado WO duplo, eliminando ambas da competição. Caso fiquem no decorrer da partida simultaneamente com menos de 04 (quatro) atletas, o jogo será considerado como jogado, não marcando pontos para ambos. Se uma equipe ficar reduzida, com menos de 04 (quatro) atletas (por qualquer motivo), perderá os pontos do jogo, mantendo-o o score se estiver perdendo,

ou marcando-se o escore de 1x0 no caso da equipe infratora estar vencendo ou empatando o jogo.

Art. 22º: Poderá ser transferidas rodadas por causa do clima após a Comissão Organizadora ou oficiais de arbitragem vistoriar o campo antes do início da rodada, sendo que a decisão será dada pelos organizadores.

Art. 23º: Caso já tenha iniciado a rodada e o clima venha atrapalhar o andamento dos jogos, os oficiais e a Comissão Organizadora determinarão se darão continuidade à rodada ou não, Não tendo condições de continuar os jogos, a arbitragem deverá interromper o jogo em andamento, e os organizadores marcarão nova data prevalecendo o resultado de campo desta partida e o tempo restante de jogo. Porém, caso o jogo tenha sido jogado cerca de 75% da partida, será computado como jogado.

Capítulo V – Equipes

Único: Cada equipe deverá ter a sua própria bola, onde terá que levar nos dias dos jogos.

Art. 24º: As equipes são formadas de 07 (sete) atletas, incluindo o goleiro.

Art. 25º: Cada equipe poderá substituir seus atletas quantas vezes achar necessário na **mesma partida**, podendo o atleta substituído retornar ao jogo.

Art. 26º: Só poderá entrar no campo atletas e comissão técnica inscritos na ficha de inscrição da equipe. Caso contrário a equipe sofrerá penalidades.

Art. 27º: A substituição de atletas somente será realizada com o registro na súmula pelo arbitro mesário e no local da linha demarcatória do meio de campo, com a saída antes do atleta substituído, com o jogo em andamento. O atleta que entrar no jogo sem autorização do mesário estará sujeito ao cartão amarelo.

Capítulo VI – Uniforme

Art. 28º: As equipes deverão jogar com camisetas (numeradas e iguais), calções e meias poderão ser diferentes.

Obs: Equipes que não tiver uniformes, comunicar o Sindicato, onde será disponibilizado coletes nos dias dos jogos.

Art. 29º: O atleta que não estiver com uniforme padrão da equipe, poderá ser impedido pelos árbitros, de participar da partida, com exceção dos goleiros.

Art. 30º: Não será permitido o uso de chuteiras com garradeiras de futebol 11 (onze).

Capítulo VII – Recuso

Art. 31º: Toda equipe que porventura se sentir prejudicada, poderá entrar com recursos até 48 (quarenta e oito) horas a partir do término da partida para interpor recurso, o recurso só poderá ser apresentado através de seu representante titular, ou em caso de

ausência deste, do representante substituto; não serão aceitos recursos impetrados por atletas, mesmo que em nome da equipe, salvaguarda casos em que o representante da equipe seja também atleta.

Capítulo VIII – Pontuação e Desempate

Art. 32º: A disputa dos jogos terá a seguinte pontuação:

VITÓRIA – 03 PONTOS

EMPATE – 01 PONTO

DERROTA – ZERO PONTO

Art. 33º: Os critérios de desempate a serem aplicados entre duas ou mais equipes, são os seguintes:

- ⇒ Confronto direto (somente entre duas equipes) (na fase em questão);
- ⇒ Número de vitórias (na fase em questão);
- ⇒ Saldo de gols (na fase em questão);
- ⇒ Gols marcados (fase em questão);
- ⇒ Gols sofridos (fase em questão);
- ⇒ Sorteio.

Capítulo IX – Cartões

Art. 34º: Os atletas que somarem 03 (três) cartões amarelos ou 1 (um) vermelho, ficarão automaticamente suspensos por 01 jogo, sendo que cartão vermelho por agressões físicas ou verbais a atletas e comissão de arbitragem irá para julgamento conforme relatório.

Art. 34.1: O atleta que receber cartão amarelo fica fora por 02 (dois) minutos podendo entrar outro em seu lugar, o mesmo poderá voltar ao jogo após os 02 (dois) minutos cumpridos.

O atleta que receber cartão vermelho estará EXPULSO da partida, deixando sua equipe com um menos por 02 (dois) minutos, após cumprir os 02 (dois) minutos poderá entrar outro atleta. O atleta que receber vermelho, automaticamente estará suspenso da próxima partida.

Seqüência de cartões:

- ⇒ A segunda serie de 03 (três) amarelos o atleta fica 02 (dois) jogos suspenso;
- ⇒ Tomando o 02 segundo vermelho o atleta fica 02(dois) jogos suspensos;
- ⇒ A terceira serie de 03 (três) amarelos o atleta fica 03 (três) jogos suspensos;
- ⇒ Tomando o 03 terceiro vermelho o atleta ficará 03 (três) jogos suspensos.

Obs: Lembrando que em casos de confusões envolvendo atletas e comissão técnica poderá ser levada a julgamento pela organização do campeonato e não estarão descartadas punições como, exclusão de atletas e da própria equipe da competição.

Art. 35º: Os cartões serão zerados ao término da primeira fase.

Art. 36º: O cumprimento da suspensão é de responsabilidade de cada equipe, independente da comunicação oficial (, site, tabela, marcação na súmula), em dúvida entrar em contato com o Sindicato dos Metalúrgicos 3331-1088.

Único: Todas as informações do campeonato estarão disponível no site do Sindicato dos Metalúrgicos, na opção futebol.

Art. 37º: Caso um atleta que esteja suspenso por cartões participe da partida, sua equipe não pontuará na partida, além de perder 03 (três) pontos independentes do resultado. O atleta terá que cumprir na próxima partida sua suspensão.

Art. 38º: Os jogos serão dirigidos por dois árbitros e um mesário, e os oficiais de arbitragem serão contratados pela equipe organizadora. (Lembrando que membros da organização do Sindicato poderão auxiliar ao mesário).

Capítulo X – Código disciplinar

Art.01º: Fica instituído um código disciplinar onde estão determinadas penas para as infrações, sujeita a julgamento da Comissão Organizadora.

- **Infração 001** – Agressão física contra árbitros, atletas e representantes de equipes (compreende agressão física, socos, pontapés, cabeçadas, cuspes e demais atos que atinjam fisicamente o indivíduo);
- **Infração 002** – Agressão verbal a árbitros, atletas e representantes de equipes bem como ao Sindicato (compreende agressão verbal, ofensas, palavras de baixo calão, difamação pública da competição ou da entidade)
- **Infração 003** – Perturbação da ordem, incitação à violência, invasão de campo e demais atos que atrapalhem o bom andamento dos jogos.

Único – Todas as infrações que constarem no relatório de súmula da arbitragem irão a julgamento pela Comissão Organizadora, mesmo as que não constem neste artigo.

- **Infração 004** – Qualquer atleta e ou equipe pode ser eliminada/personalizada ou suspensa da atual competição e/ou competição futura se for comprovado que atletas e ou integrantes de sua equipe estiverem envolvidas em confusões, brigas ou badernas dentro ou fora de campo.
- **Infração 005** – Atletas que estiverem com sintomas de embriagues ficarão impedidos de jogar o jogo da roda.

ÚNICO – Atletas e/ou comissão técnica que porventura se envolverem em brigas onde tenha agressão física dentro ou fora de campo estará automaticamente fora do campeonato atual, e do próximo ano

.

Capítulo XI – Premiações

Art. 01º: Ao final da competição, o Sindicato dos Metalúrgicos e Sindimáquinas conferirá prêmios aos atletas e equipes que se destacarem na competição.

1º Lugar _____

2º Lugar _____

3º Lugar _____

Goleiro menos vazado

Goleador

Equipe disciplinar

Capítulo XII – Considerações finais

Art. 01º: Caso uma equipe ou ambas não comparecerem para o jogo, fazendo com que ocorra o W.O, as equipes estarão automaticamente eliminadas da competição.

Art. 02º: O tempo técnico (intervalo) com cronômetro parado, dando reinício ao segundo tempo de jogo.

Art. 03º: O atleta que não jogar na primeira rodada poderá ser substituído por outro atleta, que não tenha equipe, o atleta substituído não poderá participar por outra equipe pelo fato de já ter sido inscrito na competição.

Art. 04º: Lembrando que as equipes devem obedecer ao prazo de entrega das fichas de inscrição.

Art. 05º:Será permitida a inscrição ou substituição de atletas até o final da primeira fase.

Art. 06º: No descumprimento do Art. 05º (considerações finais) a equipe e o atleta serão penalizados. A equipe pode levar punição de perda de pontos, e/ou até mesmo ser excluída da competição.

Art. 07º: As equipes poderão jogar com no mínimo 05 (cinco) atletas.

Art. 08º: O Sindicato não se responsabiliza por qualquer dano físico ou material que venha a ocorrer antes, durante e depois dos jogos com atletas, treinadores, dirigentes ou demais participantes deste evento.

Art. 09º: Qualquer alteração que ocorrer durante a competição os responsáveis pelas equipes serão comunicados.

Art. 10º: Por se tratar de um campeonato amador, nenhuma empresa e nem mesmo as entidades sindicais se responsabilizam por qualquer tipo de lesão dos atletas envolvidos na competição. Pois o certame se trata de um momento de lazer entre os associados.

Capítulo XIII – Formula de disputa

Art. 01º: As equipes, num total de 09 (nove) disputaram o título.

Art. 02º: Na primeira fase, as equipes jogam todas contra todas , se classificando os 04 (quatro) melhores colocados.

Art. 03º: As fases seguintes serão de mata (um jogo só).

Art. 04º: Os jogos poderão ser interrompidos ou transferidos por mal tempo.

Art. 05º: O jogo de disputa de 3º lugar será jogo único. Não haverá vantagem para nenhuma das equipes, nem critérios de saldo e no caso de empate a decisão será por penalidades máximas onde cada equipe deverá indicar previamente ao árbitro os três batedores que iniciam a ordem de cobrança que após sorteio cobrarão as penalidades alternadamente. No caso de empate nos três pênaltis iniciais cada equipe, obedecendo à ordem inicial, cobrará uma penalidade alternadamente até a definição do vencedor.

Art. 06º: A Final do campeonato aconteceu no dia 01 de Maio (homenagem ao dia do trabalhador), Na final sendo jogo único não haverá vantagem para nenhuma das equipes, nem critérios de saldo e no caso de empate, irá para prorrogação em 2 (dois) tempos de 10 (dez) minutos, se persistir o empate a decisão será por penalidades máximas onde cada equipe deverá indicar previamente ao árbitro os três batedores que iniciam a ordem de cobrança que após sorteio cobrarão as penalidades alternadamente. No caso de empate nos três pênaltis iniciais cada equipe, se cobrará uma penalidade alternadamente até a definição do vencedor.

OBS: Somente os jogadores que estiverem em campo e não suspensos durante a partida poderão cobrar as penalidades.

No caso de uma das equipes que estiver com jogador (es) a menos, igualam-se as equipes, deixando-as com o mesmo número de atletas para cobrarem as penalidades. Todos os jogadores que estiverem em campo e não suspensos deverão bater as penalidades. (O mesmo vale para todas as disputas de pênaltis na fase em questão).

Capítulo XIV – Assinatura:

Art. 01º: E por estarem assim acordados e de acordo, o presente regulamento do campeonato de futebol 07 dos Metalúrgicos, deverá ser assinado pelo responsável da equipe e os presidentes do Sindicato dos Metalúrgicos e Sindimáquinas ou representantes sindicais presentes, para que surta os jurídicos e legais efeitos.

Sindicatos dos Metalúrgicos
Paulo Costa
Presidente

Sindimáquinas
Luiz Sergio Machado
Presidente

Responsável
da Equipe