

# 2ª COPA “RUBENS DE DEUS” DE FUTEBOL SOCIETY

## CATEGORIAS LIVRE, MÁSTER E VETERANO

### REGULAMENTO DA COMPETIÇÃO

**Artigo 1º** – O Patos Tênis Clube, faz realizar o 2ª Copa “Rubens de Deus” de Futebol Society, categorias Livre, Máster e Veterano com a participação dos associados de 16 (dezesesseis) anos acima sendo que até 30 anos (categoria Livre), de 31 a 44 anos (categoria Máster) e 45 anos acima (categoria Veterano).

**Artigo 2º** – A competição será regida pelas regras nacionais e pelo que dispuser este regulamento, sendo completadas por aquelas tradicionais do clube, baseadas no regimento interno.

**Artigo 3º** – Qualquer recurso deverá ser protocolado na secretaria do clube, com prazo de 24 horas após o termino da partida e constando assinatura do requerente e de duas testemunhas, devendo ainda ser recolhido uma taxa de R\$ 30,00, que será devolvida ao requerente caso ganhe o recurso. A diretoria irá julgar e dar seu parecer. Na súmula do jogo só poderá conter relatório do árbitro, do anotador ou do diretor responsável.

**Artigo 4º** – Os jogos terão duração de 60 (sessenta) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 30 (trinta) minutos corridos, com intervalo de 05 (cinco) minutos entre os tempos. A paralisação do cronômetro só se dará através de solicitação ou comando da arbitragem.

**Artigo 5º** – Se uma partida for encerrada por falta do número mínimo legal de atletas, determinado pelas regras, a equipe que não tiver número mínimo de atletas será considerada perdedora, somando-se os 3 (três) pontos ganhos para a equipe que tinha o número mínimo de atletas para continuidade da partida e a mesma perderá ainda mais um ponto na classificação geral e o caso analisado pela diretoria.

**Parágrafo Único** – Se nenhuma das 2 (duas) equipes possuírem o número mínimo legal de atletas para continuidade da partida, as 2 (duas) serão consideradas perdedoras e nenhum ponto ganho será atribuído às mesmas e ainda as duas equipes perderão mais um ponto na classificação geral.

**Artigo 6º** – Quando uma partida for interrompida antes de 40(quarenta) minutos de jogo por qualquer motivo extra campo, e não puder ser reiniciada dentro de um prazo máximo de 30(trinta) minutos, ela será reiniciada do ponto em que foi interrompida em dia, hora e local marcado pela comissão organizadora e somente poderão participar desta, aqueles atletas que estavam relacionados na súmula da partida interrompida.

**Parágrafo Primeiro** – Quando a interrupção for após os 40(quarenta) minutos, o resultado da partida será mantido.

**Artigo 7º** – Caso haja igualdade nas cores dos uniformes, a troca será feita pela equipe que não possuir o uniforme completo, mas se as duas estiverem com os uniformes em mesmas condições, um sorteio indicará a equipe que deverá mudá-lo no prazo de 05 (cinco) minutos, ou usar coletes fornecidos pela organização.

**Artigo 8º** – Quando houver abandono de campo por alguma equipe, os jogadores que abandonarem o campo, serão suspensos por 01(uma) partida, que será cumulativa para a próxima competição, caso o abandono seja na última partida da equipe no campeonato.

## DA PREMIAÇÃO

**Artigo 9º** – Será oferecido às equipes colocadas em 1º e 2º lugares, as seguintes premiações:

1º lugar: Troféu e medalhas

2º lugar: Troféu e medalhas

Artilheiro: Troféu (somente gols pela sua equipe)

Goleiro: Troféu ( será feita uma média das participações na equipe com melhor defesa)

Equipe disciplinar: Troféu (será 01 para as 03 categorias)

## DA FORMA DE DISPUTA

### **Artigo 10º – Primeira Fase**

#### **Categoria Livre**

Após o sorteio foram formadas 12 equipes distribuídas em duas chaves E x F.

As equipes jogarão chave X chave (equipes da chave E contra as equipes da chave F), em turno, datas e horários estipulados na tabela, classificando-se ao final desta fase, as 10 (dez) equipes, independente da chave, que obtiverem a maior soma de pontos ganhos. Sendo que as 4 (quatro) melhores colocadas classificam direto para as quartas de final enquanto as demais disputam a 2ª Fase respeitando os confrontos 5º X 10º, 6º X 09º, 7º X 08º.

#### **Categoria Máster**

Após o sorteio foram formadas 14 equipes distribuídas em duas chaves C x D.

As equipes jogarão chave X chave (equipes da chave C contra as equipes da chave D), em turno, datas e horários estipulados na tabela, classificando-se ao final desta fase, as 12 (doze) equipes, independente da chave que obtiverem maior soma de pontos ganhos, onde as 4 (quatro) melhores colocadas classificam direto para as quartas de final, enquanto as demais disputam a 2ª Fase respeitando os confrontos 5º X 12º, 6º X 11º, 7º X 10º e 8º X 9º.

#### **Categoria Veterano**

Após o sorteio foram formadas 14 equipes distribuídas em duas chaves A x B.

As equipes jogarão chave X chave (equipes da chave A contra as equipes da chave B), em turno, datas e horários estipulados na tabela, classificando-se ao final desta fase, 12 (doze) equipes, independente da chave, sendo aquelas que obtiverem maior soma de pontos ganhos, onde as 4 (quatro) melhores colocadas classificam direto para as quartas de final,

enquanto as demais disputam a 2ª Fase respeitando os confrontos 5º X 12º, 6º X 11º, 7º X 10º e 8º X 9º.

#### **Artigo 11º – 2ª Fase, Oitavas de final e Quartas de final**

Serão jogos eliminatórios, conforme tabela. Na categoria Livre ao final da 2ª Fase, a melhor das três equipes eliminadas nessa fase seguindo critério de desempate para o I.T. (índice técnico) a classificação geral até o momento, a mesma classificará para as quartas de final.

**Parágrafo Primeiro** – Em caso de empate no tempo normal de jogo, a decisão será em penalidades máximas, iniciando com uma série de 03 (três) cobranças para cada equipe e alternadas se necessário até o desempate.

**Parágrafo Segundo** – Todos os atletas inscritos deverão cobrar as referidas penalidades, exceto o goleiro, obedecendo à proporcionalidade se todos já tiverem cobrado as referidas penalidades e tiver que repetir algum jogador.

#### **Artigo 12º – Semifinal**

Serão jogos eliminatórios, conforme tabela. Usando mesmo critério da fase anterior.

#### **Artigo 13º – Final**

Jogo único conforme tabela, usando o mesmo critério das fases anteriores.

### **DA CONTAGEM DE PONTOS**

- Vitória @ 03 (três) pontos.
- Empate @ 01 (um) ponto.

### **DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE**

**Artigo 14º** – Durante a fase de classificação e na disputa por índice técnico, se houver empate em pontos ganhos entre duas ou mais equipes, obedecerá a seguinte ordem:

A – Maior número de vitórias

B – Confronto direto

C – Maior saldo de gols

D – Maior número de gols marcados

E – Menor número de gols sofridos

F – Menor número de cartões vermelho

G – Sorteio

### **DAS EQUIPES**

**Artigo 15º** – As equipes foram formadas por atletas associados do clube através de sorteio. Cada equipe terá um representante que se responsabilizará pelo uniforme, escalação, anotação da presença dos atletas e participar de reuniões se necessário.

**Parágrafo Primeiro** – As equipes deverão cumprir as datas e horários estabelecidos na tabela, sendo considerada perdedora por W X O, a equipe que não se apresentar uniformizada até 15 (quinze) minutos após o horário oficial da tabela. Sendo considerado o placar de 02 x 00 em favor da adversária e ainda perderá um ponto na classificação geral, e na reincidência (2º W X O) a mesma será eliminada da competição independente da fase em disputa, o resultado será computado para efeito de saldo de gols e gols marcados.

**Parágrafo Segundo** – Para ter condições de jogo a equipe deverá ter no mínimo 06 (seis) atletas em campo.

**Parágrafo Terceiro** – Para completar as equipes poderá ser usado um goleiro sócio do clube e mais 03 (três) atletas de outras equipes relacionados na categoria de atletas “entera”.

**Parágrafo Quarto** – O atleta entera poderá completar a equipe até o início do 2º tempo, sendo que somente poderá ser inscrito o número que faltava para completar esta equipe e somente assinar a súmula após apito inicial, salvo caso a equipe não tenha condição de jogo (§2º deste artigo). No caso de um atleta da equipe chegar e um atleta entera estiver completando, o entera terá direito de jogar no mínimo 20 minutos e se o mesmo já tiver jogado os 20 minutos deverá a partir daí ser substituído imediatamente, podendo ficar a disposição da equipe e só retornar à mesma se algum atleta se machucar ou não tiver condição de jogo, sendo que o atleta substituído só saíra com o seu consentimento e não mais poderá retornar a partida, devendo deixar o campo de jogo. Salvo nas categorias Máster e Veterano que o entera ao entrar na partida terá seu direito aos 20 minutos, podendo sair e voltar ao jogo quando preciso for com consentimento do substituído e aprovação do mesário e/ou equipe de esportes do PTC.

**Parágrafo Quinto** – O goleiro é livre não podendo passar do meio do campo e também pode pegar com as mãos as bolas recuadas de arremesso lateral, lógico obedecendo ao tempo limite de posse de bola, e não pode deixar a bola cair no chão e pegar novamente. O goleiro, independentes se estiver inscrito na equipe, não poderá cobrar penalidades durante e após a partida no caso de decisões por pênaltis em partidas eliminatórias.

**Parágrafo Sexto** – O atleta entera ou goleiro que não estiver inscrito em nenhuma equipe e tiver que cumprir qualquer punição prevista neste regulamento, cumprirá na(s) próxima(s) rodada(s) ou fase(s) independente da categoria na qual ele levou a suspensão.

**Parágrafo Sétimo** – A equipe que completar com jogador que não estiver na lista de entera, poderá ser julgada juntamente com o atleta e punidos conforme Código Disciplinar.

**Parágrafo oitavo** – A equipe que desobedecer aos § 3º, 4º e 7º deste artigo, perderá os pontos do jogo, caso ganhe algum e seu responsável ficará suspenso por uma partida, podendo ainda ser julgado pela diretoria de acordo com o C. D. (Código Disciplinar), sendo considerado o placar de 02 x 00 em favor da adversária e o resultado será computado para efeito de saldo de gols e gols marcados.

**Artigo 16º** – Quando a equipe tiver algum jogador que não tenha condições de jogo e mesmo assim, este atleta insiste em participar da partida, o capitão deverá ser comunicado do fato para que se retire este jogador do campo. Se mesmo depois de comunicado o capitão permite que este jogador participe, deverá ser feito um relatório na súmula para que o capitão assine, sob efeito de se comprovada a irregularidade e a equipe tiver ganhado algum ponto, a mesma perderá em favor da equipe adversária, sendo que o atleta e o capitão receberão uma partida de suspensão automática.

**Parágrafo Primeiro** – No caso do capitão avisar o jogador, e o mesmo se recusar a retirar-se do campo, a partida não se realizará e o anotador deverá relatar na súmula do jogo que o atleta não se retirou, para que seja julgado o fato pela diretoria.

## DO ATLETA

**Artigo 17º** – O atleta só terá condição de jogo se estiver em dia com a mensalidade do clube.

O infrator ficará suspenso por duas partidas de sua equipe e ainda poderá ser punido conforme Código Disciplinar e até mesmo eliminado da competição.

**Artigo 18º** – Deverá acatar as decisões do representante da equipe quanto à escalação, substituição e outras determinações.

**Artigo 19º** – Deverá comparecer para jogar nas datas e horários fixados na tabela no PTC I e PTC II.

**Parágrafo Primeiro** – Todo atleta terá direito de jogar pelo menos **vinte minutos** em cada partida, ficando em sua responsabilidade e do capitão da equipe este controle. Se não houver entendimento entre as partes e estiver faltando vinte minutos para terminar a partida poderá solicitar a interferência do anotador, que fará valer seu direito paralisando a partida e exigindo que faça a substituição.

**Parágrafo Segundo** – Só poderá jogar com uniforme; camisa, calção, meião e chuteira society ou similar. Proibido jogar descalço, com bermuda ou calça comprida (salvo o goleiro) e chuteira de trava. O infrator ficará suspenso da próxima partida de sua equipe (não podendo completar/entera nenhuma equipe nesse período) e ainda poderá ser julgado conforme Código Disciplinar.

**Parágrafo Terceiro** – O atleta que receber uniforme para jogar em um campeonato, e não devolver o mesmo após a eliminação de sua equipe ou término do campeonato ficará impedido de jogar no próximo campeonato, até que devolva o uniforme.

**Artigo 20º** – Se faltar a dois jogos, consecutivos ou não, o atleta perderá o seu direito de jogar os vinte minutos, e se voltar a faltar mais uma vez, ficará a sua permanência, eliminação ou substituição por outro atleta da lista de espera, a critério da comissão organizadora. Salvo que substituição por outro atleta da lista de espera será feita até início da 6ª Rodada somente.

## DA DISCIPLINA

**Artigo 21º** – O atleta poderá ser advertido pelo árbitro com:

Cartão Amarelo – (somente para efeitos de equipe disciplinar)

Cartão Azul – desclassifica o atleta da partida e impede o mesmo de atuar por outra equipe no mesmo dia.

Cartão Vermelho – elimina o atleta da partida e o suspende do próximo jogo (cumulativo para a próxima competição se a equipe não tiver mais jogos nesta competição). Não podendo atuar por outra equipe até cumprir a punição.

Dois cartões vermelhos – eliminam o atleta da competição.

**Parágrafo primeiro** – O atleta que estiver completando uma equipe e a sua já estiver sido eliminada e for expulso, cumprirá suspensão na próxima competição, não mais podendo “enterar” nesta competição.

**Parágrafo segundo** – A equipe será penalizada a partir da 7ª (Sétima) falta coletiva por tempo com tiro livre direto a ser cobrado com a bola colocada na marca do tiro livre.

**Artigo 22º** – Em caso de agressão de qualquer natureza física ou verbal, a quaisquer pessoas envolvidas na partida ou assistentes, o caso será julgado pela comissão de esportes do PTC, de acordo com relatório do árbitro, diretor ou funcionário que estiver envolvido com os jogos, e aplicado as seguintes punições:

**Parágrafo primeiro** – Expulsão simples do futebol, pena de 01 partida automática.

**Parágrafo segundo** – Expulsão do futebol com ofensas morais (verbal) ao árbitro ou atletas, pena de 02 partidas.

**Parágrafo terceiro** – Expulsão do futebol com agressão física tentada, pena de 02 a 04 partidas.

**Parágrafo quarto** – Expulsão do futebol com agressão física consumada, pena a critério da comissão e diretoria de acordo com a gravidade dos fatos e relatórios apresentados.

**Parágrafo quinto** – Demais ocorrências, serão julgadas pela comissão de acordo com gravidade dos fatos e relatórios apresentados.

## DA ORGANIZAÇÃO

**Artigo 23º** – A diretoria poderá alterar datas e horários se houver necessidade, deliberar e resolver sobre casos omissos a este regulamento e enfim praticar todos os atos necessários ao bom desenvolvimento da competição.

Patos de Minas, 24 de Abril de 2015.

---

Leonardo José da Silva

Diretor de Esportes – PTC

---

Geovanni Gonçalves dos Santos

Presidente – PTC