

32º Torneio “Hélio Amorim” de Futebol Society

Categorias Livre e Máster

Regulamento

DA COMPETIÇÃO

Artigo 1º – O Patos Tênis Clube, faz realizar o 32º Torneio “Hélio Amorim” de Futebol Society com a participação dos associados de 16 (dezesseis) anos a 39 anos na categoria Livre e 40 anos acima na categoria Máster.

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 até 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 marcados pela comissão organizadora e somente poderão participar desta, aqueles atletas que estavam relacionados na súmula da partida interrompida.

Parágrafo Primeiro – Quando o interrompimento 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 muda-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 – Serão oferecidas 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 (goleiro da equipe com melhor defesa)
Equipe disciplinar:	Troféu (01 para as 02 categorias)

Parágrafo Primeiro – Artilheiro em caso de empate observar-se-á participação e gol na final ou mais próximo dela.

Goleiro em caso de empate observar-se-á participação na final ou mais próximo dela.

DA FORMA DE DISPUTA

Artigo 10º – Primeira Fase

Categoria Máster

Após o sorteio foram formadas 03 chaves A, B e C com 06 equipes cada.

As equipes jogarão dentro da chave (jogos entre equipes da mesma chave) em turno, datas e horários estipulados na tabela, classificando-se ao final desta fase, as 16 (dezesseis) equipes, sendo aquelas que obtiverem a maior soma de pontos ganhos independente da chave.

Categoria Livre

Após o sorteio foram formadas 04 chaves D, E, F e G com 05 equipes cada.

As equipes jogarão chave X chave (equipes da chave D contra as equipes da chave E e F X G), em turno, datas e horários estipulados na tabela, classificando-se ao final desta fase, 4 (quatro) equipes de cada chave, sendo aquelas que obtiverem maior soma de pontos ganhos.

Artigo 11º – Segunda fase e Quartas de finais

Serão jogos eliminatórios, conforme tabela.

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 a proporcionalidade se todos já tiverem cobrado as referidas penalidades e tiver que repetir algum jogador.

Artigo 12º - Semifinal

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

Artigo 13º – Final

Jogo único conforme tabela, usando o mesmo critério da fase anterior.

DA CONTAGEM DE PONTOS

- 1- Vitória → serão atribuídos 03 (três) pontos.
- 2- Empate → será atribuído 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 – Melhor saldo na tabela de Disciplina
- 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 no primeiro jogo do dia ou no caso de houver atraso no 1º jogo a equipe terá 10(dez) minutos após o término do jogo que antecedeu a sua partida para se apresentar. 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 disputada, 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 completarem 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 sairá com o seu consentimento e não mais poderá retornar a partida, devendo deixar o campo de jogo. Salvo na categoria Máster 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.

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. Os goleiros independentes se estiverem inscritos na equipe, não poderão cobrar penalidades durante e após a partida no caso de decisões por penalidades 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 assinasse, 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 capitão 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. A punição será cumulativa para o próximo campeonato, caso não tenha mais jogos no campeonato em disputa.

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 da equipe 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 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.

DA DISCIPLINA

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

Cartão Amarelo – (somente para efeitos de equipe disciplinar)

Cartão Azul – desclassifica o atleta da partida e o mesmo deverá deixar o campo de jogo imediatamente.

Cartão Vermelho – elimina o atleta da partida (devendo o mesmo deixar o campo de jogo imediatamente) e o suspende do próximo jogo (cumulativo para a próxima competição se a equipe não tiver mais jogos nesta competição).

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. Caso receber cartão azul estará impedido de atuar no mesmo dia para outra equipe.

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, 27 de Julho de 2015

Leonardo José da Silva
Diretor de Esportes - PTC

Geovanni Gonçalves dos Santos
Presidente - PTC