

# 37º Torneio “Hélio Amorim” de Futebol Society- P.T.C. 2020

## Categorias Livre, Máster e Veterano



### Regulamento

#### DA COMPETIÇÃO

**Artigo 1º** – O Patos Tênis Clube, faz realizar o 37º Torneio “HÉLIO AMORIM” de Futebol Society nas categorias Livre, Máster e Veterano com a participação dos associados de 16 (dezesesseis) anos acima sendo que até 35 anos (categoria Livre), de 36 a 47 anos (categoria Máster) e 48 anos acima (categoria Veterano), salvo casos analisados e aprovados pela Comissão.

**Parágrafo Primeiro** – O atleta com idade para o veterano, bem como o do Máster poderá ser sorteado na categoria anterior, ou seja, veterano para o Máster ou Livre e Máster para o Livre, se assim quiser e comunicar em sua inscrição.

**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\$ 50,00 (cinquenta reais), 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 (goleiro da defesa menos vazada)

Equipe disciplinar: Troféu (01 para as 04 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 Veterano

Após o sorteio foram formadas 20 equipes distribuídas em quatro chaves A, B, C e D com 5 equipes em cada.

As equipes da chave A jogarão contra B e C x D, em turno, datas e horários estipulados na tabela, classificando-se ao final desta fase as 16 melhores equipes que obtiverem a maior soma de pontos ganhos independente da chave, conforme tabela.

#### Categoria Máster

Após o sorteio foram formadas 14 equipes distribuídas em duas chaves E e F com 7 equipes em cada.

As equipes da E jogarão contra da F, em turno, datas e horários estipulados na tabela, classificando-se ao final desta fase as 12 melhores equipes que obtiverem a maior soma de pontos ganhos independente da chave, as 04 (quatro) melhores dessas para as quartas de final, conforme tabela.

#### Categoria Livre

Após o sorteio foram formadas 12 equipes divididas em duas chaves G e H com 6 equipes em cada.

As equipes jogarão dentro da chave em turno, datas e horários estipulados na tabela, classificando-se ao final desta fase as 10 equipes, independente da chave, que obtiverem a maior soma de pontos ganhos, conforme tabela. Sendo as 06 (seis) primeiras equipes diretamente para as quartas e as demais disputarão 2ª fase seguindo os confrontos 7º x 10º e 08º x 09º conforme tabela.

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

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 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

- 1- Vitória → 03 (três) pontos.
- 2- 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 – 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.O., a equipe que não se apresentar uniformizada até 15 (quinze) minutos após o horário oficial da tabela, (salvo, o mesário poderá crescer mais 5 minutos (tolerância extra) caso determine necessário). Sendo considerado o placar de 02 x 00 em favor da adversária e ainda perda de **dois** pontos na classificação geral, o resultado será computado para efeito de saldo de gols e gols marcados. Na reincidência (2º W.O.) a mesma será eliminada da competição independente da fase disputada.

**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 a qualquer momento do jogo, 7(sete) jogadores de linha 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. Em caso de substituição a um atleta que recebeu Cartão Azul o entera não poderá entrar ou retornar à partida (salvo na categoria Veteranos onde a equipe com 7(sete) jogadores pode ter um entera como 8º jogador no banco podendo entrar e voltar a partida inclusive substituir jogador com cartão azul desde que assine a sumula no início da partida, devendo sair e não mais voltar com a chegada de um jogador da equipe.

**Parágrafo Quinto** – O goleiro é livre, salvo na categoria Veterano a partir da 2ª Fase só poderá jogar para até duas equipes distintas. Não podendo passar do meio do campo e não podendo mais pegar com as mãos as bolas recuadas de arremesso lateral. 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 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 e a inscrição paga do torneio. O infrator poderá ser julgado pela comissão e punido por duas partidas. Punição cumulativa para o próximo campeonato, caso não tenha mais jogos no campeonato em disputa. A equipe do infrator também poderá ser julgada e penalizada com perda de pontos do jogo, caso ganhe algum.

**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 (salvo categoria veterano que na primeira fase será de 30 minutos por 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, ficará a sua permanência, eliminação a critério da comissão organizadora. Substituições de atletas serão analisados e aprovados pela mesma.

## DA DISCIPLINA

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

Cartão Amarelo – (3 Amarelos suspende automaticamente do próximo jogo) Ao final da 1ª fase, o número de cartões será zerado para próxima fase.

Cartão Azul – desclassifica o atleta da partida e o mesmo deverá deixar o campo de jogo imediatamente. 2 Cartões Azuis suspende do próximo jogo.

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 ou quatro azuis – eliminam o atleta da competição.

**Parágrafo primeiro** – O atleta que estiver completando uma equipe e for expulso, caso a equipe onde está inscrito estiver sido eliminada, cumprirá suspensão na próxima competição, não mais podendo “enterar” nesta competição. Caso receber cartão azul por sua equipe estará impedido de atuar no mesmo dia para outra equipe, salvo os goleiros e os enteras.

**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, 16 de Março de 2020.

---

Carlos Donisete da Silva  
Diretor de Esportes- PTC

---

Edson Nogueira de Almeida  
Presidente - PTC

Regulamento alterado e ratificado em 04 de novembro de 2020