

## VI COPA CAR SYSTEM DE FUTEBOL SOCIETY

**FINALIDADE:** Art. 1º- O VI CAMPEONATO CAR SYSTEM DE FUTEBOL SOCIETY, tem como finalidade principal, promover o conagraamento das equipes formadas por funcionários e prestadores da empresa.

**DAS INSCRIÇÕES:** Art. 2º - Cada equipe poderá inscrever no máximo 13 (TREZE) atletas inscritos na ficha coletiva, que deverá ser entregue na antes do inicio dos jogos.

Só poderão participar funcionários e troca será permitida em caso extremo ou demissão, E O ATLETA SUSBTITUTO DEVERÁ SER DO MESMO DEPARTAMENTO. CADA EQUIPE SÓ PODERÁ INSCREVER ATLETA DE SEU DEPARTAMENTO.

**PARAGRAFO UNICO:** Todas as equipes deverão comparecer para os jogos com a presença do treinador, que poderá ser substituído por um representante sendo que ambos deverão estar inscritos pela equipe. Caso a equipe não compareça com o treinador a mesma sofrerá punição.

Art. 3º - Um jogador poderá disputar a competição apenas por uma equipe, sendo eliminado o atleta que infringir este item do regulamento.

**PARÁGRAFO ÚNICO:** O Campeonato será composto por 16 equipes masculinas e quatro femininas..

Art. 4º - Não poderão participar da competição, atletas que estiverem cumprindo pena disciplinares emanadas dos tribunais de Justiça Desportiva.

Art. 5º Forma de disputa: Será disputado no sistema de chaves e Eliminatórias:

**1ª. FASE – 16 EQUIPES:** As equipes serão dispostas em 04(quatro) chaves de 04 (quatro) equipes cada, que jogarão entre si, classificando para as quartas as 02(duas) que somarem o maior numero de pontos ganhos em cada chave.

**PARÁGRAFO ÚNICO:**Em caso de empate entre duas ou mais equipes numa mesma colocação na 1ª e 2ª nesta fase, serão observados os seguintes critérios para desempate:

- a) Confronto direto (duas equipes).
- b) Saldo de gols na fase.
- c) Melhor ataque na fase.
- d) Melhor defesa na fase.
- e) sorteio

**2ª FASE – 08 EQUIPES:** As equipes jogarão de forma Eliminatória Simples, passando a semifinal as 04 equipes vencedoras. Programação JOGO 01- 1º A X 2º B – JOGO 02 – 2º A X 1º B – JOGO 03- 1º C X 2º D – JOGO 04 – 2º C X 1º D.

**ÚNICO:** Em caso de empate no tempo normal a partida será decidida através de penalidade máxima, conforme regras da Federação Paulista de Society

Penalidades: Será cobrada uma série de três penalidades, por um ou mais atletas escolhidos pelo treinador. Caso permaneça empatado, serão cobradas penalidades alternadas, pelo mesmo ou outro atleta, até que se conheça o vencedor.



## VI COPA CAR SYSTEM DE FUTEBOL SOCIETY

**SEMI-FINAL:** As quatro equipes vencedoras da fase anterior, jogarão de forma Eliminatória Simples, classificando-se para a FINAL, os vencedores das partidas. Obedecendo a seguinte programação:

SF 01 -Vencedor Jogo 01 x Vencedor Jogo 02 e SF 01 - Vencedor Jogo 03 x Vencedor jogo 04

**FINAL:** As equipes vencedoras Das partidas semifinais disputarão o título, enquanto as perdedoras disputarão o terceiro lugar.

**PARÁGRAFO ÚNICO:** Em caso de empate nas partidas semifinais e finais serão observados os seguintes critérios de desempate:

a) Haverá uma prorrogação de 5 X 5 minutos sem intervalo. No sistema GOL DE OURO.

b) Persistindo o empate na prorrogação, a partida será decidida através de cobranças de penalidades máximas, conforme normas da F.P.F.S, até que se conheça o vencedor. Em caso de empate na disputa da 3ª colocação, a partida será decidida através de cobrança de penalidades máximas.

Penalidades: Será cobrada uma série de três penalidades, por um ou mais atletas escolhidos pelo treinador. Caso permaneça empatado, serão cobradas penalidades alternadas, pelo mesmo ou outro atleta, até que se conheça o vencedor.

**A CATEGORIA FEMININA SERÁ DISPUTADA COM QUATRO EQUIPES E JOGARÃO NA FORMA ELIMINATÓRIA SIMPLES, CLASSIFICANDO AS VENCEDORAS PARA FINAL E AS PERDEDORAS DISPUTARÃO 3º LUGAR.**

**OS CRITÉRIOS PARA DESEMPATE SERÃO OS MESMOS ADOTADOS PARA SEMIFINAL E FINAL MASCULINA.**

**DOS JOGOS:** Art. 6º. - A arbitragem da competição ficará a cargo do BOLA CINCO ESPORTES.

Art. 7º - As equipes não precisarão levar bolas, que serão fornecidas pela direção da Car System.

Art. 8º - No banco de reservas somente poderão permanecer o técnico, massagista os atletas quando devidamente uniformizados.

Art. 9º - Haverá uma tolerância de 15 (quinze) minutos, apenas para 1º jogo, sendo considerada perdedora a equipe que chegar após este prazo, consignando W.O.

Art. 10º - A equipe que não comparecer no horário determinado pela coordenação (causando W.O.) será eliminada, sendo considerado o placar de 1 X 0, as demais equipes da chave independente do W.O. ter ocorrido na 1ª, 2ª ou 3ª rodadas, sendo os atletas ausentes serão julgados podendo ser excluídos

do próximo campeonato.

Art. 11º - Havendo igualdade na cor das camisas entre as equipes aquela que estiver do lado esquerdo da tabela, usará coletes que serão emprestados pela Coordenação.

**PARÁGRAFO ÚNICO:**

O Uso de caneleira será obrigatório.



## VI COPA CAR SYSTEM DE FUTEBOL SOCIETY

Art. 12º - Será considerado como documento hábil para a identificação do atleta, antes de cada partida, **A CÉDULA DE IDENTIDADE, CRACHÁ DA CAR SYSTEM**, sendo que as equipes que entregarem xerox dos documentos, não precisarão apresentar na hora.

**PARAGRAFO UNICO:** Todas as equipes deverão participar da rodada de abertura que será realizada em data definida no congresso Técnico.

### **DOS RECURSOS PENALIDADES:**

Art. 13º – Será julgado pela Coordenação da competição o atleta que for expulso por agressão física ou moral a qualquer atleta, arbitro ou a seus auxiliares e aos representantes dos organizadores.

**PARÁGRAFO ÚNICO:** Será julgado pela Coordenação da competição o atleta que for expulso pela 2ª vez independente do motivo da expulsão.

Art. 14º - Caberá direito de recursos contra irregularidades observadas durante à realização do campeonato sempre que uma equipe puder comprovar que alguma outra deixou de cumprir qualquer exigência deste regulamento.

Art. 15º - Todos os recursos deverão ser apresentados por escrito ao R.H, até as 18h00 do primeiro dia útil após a partida e o mesmo encaminhará o recurso à COORDENAÇÃO GERAL.

Art. 16º - Todo recurso será valido somente para o jogo nele especificado e a decisão nunca terá efeito retroativo, não sendo aceito recursos que contrariem o presente regulamento.

**DOS PRÊMIOS:** Art. 17º - Serão conferidos troféus de posse definitiva às equipes Campeã, vice, 3ª colocadas, troféus individuais para os atletas campeões, vice campeões e terceiro lugar, troféus ao artilheiro, defesa menos vazada.

Art. 18º Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação, que não se responsabiliza por acidentes que venham acontecer antes, durante ou depois dos jogos com atletas, dirigentes ou torcedores.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO

1 - Será adotada a regra do Futebol Society COM ALGUMAS ADEQUAÇÕES.

2 - Tiro de Meta: A Bola deverá ser reposta em jogo com as mãos pelo goleiro ou com um dos pés por atleta de linha. A bola estará em jogo quando passar a linha da área.

2.1 - Reposição de bola pelo goleiro deverá ser realizada com as mãos, podendo o goleiro utilizar os pés somente quando receber a bola sem segurar com as mãos.

a) Caso a Bola chegue à área do adversário será cobrado reversão e anotada falta pessoal para o goleiro.

b) Caso o goleiro pegue com as mãos e chute com um dos pés será cobrada falta na marca da área.



## VI COPA CAR SYSTEM DE FUTEBOL SOCIETY

**ÚNICO** - O atleta não poderá recuar a bola para o goleiro e o mesmo segurá-la com as mãos (a não ser de cabeça ou de forma involuntária), caso isso aconteça será cobrada falta do local onde aconteceu o recuo, nem os laterais poderão ser recuados ao goleiro e o mesmo pegar a bola com as mãos.

3 - Qualquer reposição de bola (tiro de meta, laterais, escanteios) deverá ser realizada em 05 segundos.

4 - As equipes deverão estar no horário dos jogos com o mínimo de 05 (cinco) atletas, sendo este o número mínimo para começar a partida. Caso a equipe não tenha o número mínimo para início da partida será caracterizado o W.O. a favor da equipe presente.

**ÚNICO** – O não comparecimento no horário marcado (W.O.) eliminando a equipe (conforme artigo 9º do regulamento geral).

5 - Cada equipe terá direito a um pedido de tempo técnico de 60 segundos (um minuto) por período. As orientações deverão ser realizadas pelo treinador dentro de sua área de meta. Somente o técnico poderá entrar no campo neste momento.

6 - Nas faltas, a barreira deverá respeitar a distância de 05 (cinco) metros.

7 - As partidas serão realizadas com 07 (sete) atletas para cada equipe, sendo que as mesmas poderão fazer quantas substituições forem necessárias, o atleta substituído poderá retornar a partida sendo considerada como uma substituição normal.

a) As substituições serão volantes.

b) Somente para substituição do goleiro deve-se pedir autorização ao árbitro e aguardar que o mesmo paralise a partida e autorize.

c) O atleta que não cumprir esta norma será punido com cartão amarelo.

d) Não será permitida a entrada em campo de atletas que ingerirem bebidas alcoólicas.

e) Caso uma partida seja encerrada por número insuficiente de atletas, a equipe causadora será considerada perdedora, independente do placar do momento da paralisação. Se a equipe causadora estiver perdendo, o placar será mantido, caso a causadora esteja vencendo ou empatando, serão somados os pontos da vitória a outra equipe sem computar os gols assinalados. Caso as duas fiquem com número insuficiente não serão somados pontos a nenhuma das duas e os gols serão cancelados.

8 – Todas faltas do período serão cobradas em um tiro livre direto do local onde aconteceu a infração (até a 7ª coletiva), as que ocorrem depois serão cobradas da marca de penalidade.

8.1 -Não serão aplicadas cobranças de faltas em dois toques.

9 - O atleta que cometer 05 (cinco) faltas na partida será desqualificado e deverá ser substituído, não podendo permanecer no banco de reservas.

10 - Haverá acúmulo de faltas coletivas, sendo que a equipe que cometer 7 (sete) infrações coletivas por período de jogo, sofrerá a cada infração posterior uma penalidade máxima. Sendo estas zeradas no final do período. Em caso de prorrogação, as faltas do 2º período serão mantidas.



## VI COPA CAR SYSTEM DE FUTEBOL SOCIETY

11 - A equipe que incluir atletas irregularmente inscritos perderá os pontos da partida e o atleta será imediatamente eliminado da competição.

12 - Escanteios, laterais e deverão ser cobrados com as mãos (em 05 segundos), podendo o atleta estar com os pés sobre a linha ou fora do campo.

13 – Um gol não será válido quando:

- a) A bola for arremessada pelo goleiro de dentro de sua área e não tocar em ninguém;
- b) Após cobrança de laterais, escanteios, tiro de metas, a bola entrar no gol sem tocar em ninguém;
- c) A bola não ultrapassar totalmente a linha do gol.

14 - a) Cartões Amarelos: o atleta ficará fora da partida por 02 (dois) minutos de bola em jogo, podendo retornar após este prazo.

b) Cartões azuis: o atleta ficará fora da partida, devendo ser substituído após o prazo de 02 (dois) minutos de bola em jogo.

c) Cartões Vermelhos: o atleta estará expulso da partida, não podendo ser substituído.

### - PUNIÇÕES AUTOMÁTICAS:

- 03 (três) Cartões Amarelos - suspensão de 01 (uma) partida.- 01 kg de alimento

- 02 (dois) Cartões Azuis - suspensão de 01 (uma) partida.- 02 kg de alimento

- 01 (um) Cartão Vermelho - suspensão de 01 (uma) partida.- 03 kg de alimento

- **OBS: - Um cartão não elimina o outro. O atleta punido deverá entregar o alimento antes da partida que estiver apto a atuar. alimento deverá ser não perecível e o atleta deverá escolher entre: arroz, feijão e óleo**  
Os alimentos serão doados pela empresa após final da copa.

15 - Os Cartões (amarelos e azuis), não serão computados para efeito de acumulo na Semi-Final e Final.

16 – Não será aplicada a penalidade SHOOT OUT nas 6ª e 7ª faltas coletivas por período e o número mínimo de iniciantes de uma equipe para uma partida será de 06 (seis) atletas.

17 - Todas as equipes participantes, serão consideradas sabedoras das regras e regulamento que regem o Campeonato, não podendo alegar em nenhum momento desconhecimento de qualquer cláusula contida no mesmo.

