

DA FINALIDADE:

Art. 1º - A copa FOOTGOL 2.009, tem como finalidade principal, promover o conagraçamento das equipes amigas e locatárias do FootShow.

DAS INSCRIÇÕES:

Art. 2º – As inscrições serão coletivas de responsabilidade do líder do grupo que deverá entregar assinada para a coordenação no dia da primeira partida. Cada equipe poderá inscrever 12 (doze) atletas.

Art. 3º - Um jogador somente poderá disputar a competição, por uma equipe, sendo eliminado o atleta que infringir este item do regulamento, as equipes após formadas, não poderão trocar ou incluir atletas.

Único:- Os treinadores poderão ser substituídos e/ ou atuar em mais de uma equipe

Art. 4º - Forma de Disputa dos dois módulos: A modalidade será disputada no sistema de eliminatória simples, com 08 equipes em cada módulo

Forma de disputa de cada módulo

1ª FASE

As 08 (oito) equipes inscritas jogarão de Forma Eliminatória Simples, classificando as vencedoras para a semifinal.

SEMIFINAL:

As quatro equipes classificadas jogarão no sistema Eliminatória Simples, em única partida, classificando para a FINAL, as vencedoras das partidas.

Programação dos Jogos em caso de duas chaves:

SF 01 – Vencedor jogo 01 X Vencedor jogo 02

SF 02 – Vencedor jogo 03 X Vencedor jogo 04

FINAL:

As equipes vencedoras das partidas anteriores disputarão o título, enquanto as perdedoras disputarão o terceiro lugar.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE PARA 1ª FASE, SEMIFINAL E FINAL: Em caso de empate no tempo normal de jogo nas partidas destas fases a mesma será decidida através de cobranças de penalidade máximas, conforme normas da Federação Paulista Futebol Society
Iniciando com uma série de 03 penalidades que poderão ser cobradas até por um único atleta,

DOS JOGOS:

Art. 5º - A arbitragem da competição ficará a cargo de árbitros formados pela Federação Paulista de Futebol Society escalados pelo BOLA CINCO ESPORTES.

Art. 6º – Os jogos serão disputados sempre nos sábados dias 03 e 17 de outubro no período da tarde, nos campos do Footshow, à Avenida Vicente Rao 2.400– Vila Mascote, nas datas informadas pela tabela de jogos. As equipes precisarão levar bolas em condições de jogo.

Art. 7º - No banco de reservas somente poderão permanecer o técnico, massagista os atletas quando devidamente uniformizados.

Parágrafo primeiro: As equipes deverão se apresentar para as partidas devidamente uniformizadas (camisas, calções e meias no mesmo padrão de cores).

Parágrafo segundo: O uso de caneleiras não será obrigatório e não será permitido uso de chuteiras com travas.

Art. 8º – Os jogos serão disputados com tempo de 25x25m corridos, com 03 minutos de intervalo. Haverá uma tolerância de 15(quinze) minutos, apenas para 1o. jogo, sendo considerada perdedora a equipe que chegar após este prazo.

UNICO: Em caso de atraso por motivos excepcionais, que ultrapassem a tolerância ou horário estipulado, o W.O. será aplicado a critério da coordenação. Os jogos iniciados atrasados terão o tempo de jogo reduzido.

Art. 9º - A equipe que não comparecer no horário determinado pela coordenação (causando W.O.) será eliminada, sendo considerado o placar de 1 X 0 a equipe presente

Art. 10º - Havendo igualdade na cor de camisas entre as equipes, aquela que estiver do lado esquerdo da tabela terá um prazo de 10 minutos para providenciar a troca ou colocar coletes.

Art. 11º - Será considerado como documento hábil a cédula de identidade (RG), carteira de habilitação e o crachá da empresa, ou outro a critério do coordenador.

ÚNICO: Uma partida só será cancelada ou suspensa por motivo de caso fortuito. Ficará a critério da coordenação e da direção do evento tal decisão, sendo que as equipes deverão cumprir os horários e estarem presentes no local.

DAS PENALIDADES:

Art. 12º - Estará eliminado 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:

Estará também eliminado da competição o atleta que for expulso pela 2ª vez por quaisquer outras atitudes antidesportiva (exceto já citadas no artigo 12º). Qualquer caso omissivo será resolvido pela Coordenação em conjunto com a Comissão de Esportes.

DOS PRÊMIOS:

Art. 13º - Serão oferecidos troféus de posse definitiva à equipe campeã, vice-campeã e 3ª colocada, além de artilheiro e defesa menos vazada (só entre as 04 equipes semifinalistas) de cada módulo.

Para definição da melhor defesa serão consideradas somente as defesas das 04 equipes semifinalistas

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 14º - Todas as equipes participantes serão consideradas conhecedoras das Regras da F.P.F.S e do regulamento que regem este campeonato, não sendo aceitos nenhum recurso ou reclamação que contrariem o presente regulamento. Qualquer caso omissivo será resolvido pela Coordenação em conjunto com a Comissão de representantes das equipes.

Art. 15º - A Coordenação e a direção não se responsabilizam por acidentes que por ventura venham ocorrer, antes, durante ou depois das partidas envolvendo atletas, dirigentes ou torcedores das equipes.

REGULAMENTO ESPECÍFICO

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

2 - Tiro de Meta: A Bola deverá ser repostada 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 cobrada 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.

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 06 (seis) atletas no campo 01 e 05 (cinco) atletas no campo, 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.

ÚNICO: NO CAMPO 02 AS EQUIPES JOGARÃO COM 06 ATLETAS (01 GOLEIRO E 05 NA LINHA)

a) As substituições serão volantes.

b) Somente para substituição do goleiro deve-se pedir 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.

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.

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.