



CHRIS CUP 2019 - COPA CHRIS CINTOS DE FUTEBOL SOCIETY 2.019 REGULAMENTO ESPORTIVO

DA FINALIDADE

Art. 1º - Chris Cup 2019, tem como finalidade principal, promover o conagraçamento das equipes e o aumento da aderência da prática de exercícios físicos dos funcionários.

DAS INSCRIÇÕES

Art. 2º – As inscrições individuais (cada atleta) e coletivas (relação com nomes de todos os jogadores) deverão ser entregues antes da 1ª partida. Cada equipe poderá inscrever no máximo 13(treze) atletas na ficha coletiva. A partir da 1ª partida as equipes não poderão inscrever novos atletas.

Cada atleta deverá preencher a ficha de inscrição individual (através do site), imprimir, enviar “on line” e entregar a ficha impressa assinada para o responsável pelo time.

O responsável deverá preencher a ficha de inscrição coletiva e entregar junto com as fichas individuais de todos os atletas no congresso técnico.

PARÁGRAFO ÚNICO

Poderão participar do campeonato:

- a) Colaboradores da Chris Cintos;
- b) Terceiros com postos fixos na Sede;

Após início do campeonato não serão permitidas trocas ou substituições de atletas.

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

Único:- A comissão técnica poderá ser substituída e/ou atuar em mais que uma equipe

Art. 4º - Forma de disputa: O Campeonato será composto por 10 equipes e será disputado no sistema de CHAVE ÚNICA (Pontos ganhos):

Tabela: O campeonato terá 11 rodadas, sendo 09 (nove) classificatórias, mais a quartas de final, semifinal e final.

As rodadas acontecerão sempre às sextas feiras das 16h15 às 19h30 a partir de 11/10/19

Fase classificatória: As equipes serão dispostas em chave ÚNICA com todas 10 (dez) equipes. Elas jogarão entre **si dentro da chave**, classificando todas para quartas de final.



CRITÉRIOS PARA DESEMPATE NA FASE

Em caso de empate entre duas ou mais equipes numa mesma colocação serão observados os seguintes critérios para desempate:

- a) Vitórias
- b) Saldo de gols
- c) Melhor ataque
- d) Melhor defesa
- e) Sorteio

SEMIFINAL

As equipes classificadas na fase anterior jogarão no sistema Eliminatória Simples em única partida, classificando para a FINAL, as duas vencedoras das partidas. Programação dos Jogos: Jogo SF 01- 1º lugar x 4º lugar ; SF02- 2º lugar x 3º lugar.

FINAL

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

PARÁGRAFO ÚNICO

Em caso de empate nas fases: Semifinal e Final: serão observados os seguintes critérios de desempate: a) Haverá uma prorrogação de 5 X 5 minutos sem intervalo.

b) Persistindo o empate na prorrogação, a partida será decidida através de cobrança de penalidades máximas. Será cobrada uma série de 03 (três) penalidades para cada equipe por atletas diferentes, caso permaneça empatada serão cobradas penalidades alternadas, até que surja o vencedor. Na disputa de 3º lugar ouro, em caso de empate a partida será decidida através de cobrança de penalidades máximas.

DOS JOGOS

Art. 5º - A arbitragem da competição ficará a cargo da empresa BOLA CINCO ESPORTES;

Art. 6º - As equipes não precisarão levar bolas, que serão fornecidas pela empresa.

Art. 7º - As equipes deverão se apresentar para os jogos, devidamente uniformizadas. No banco de reservas somente poderão permanecer o técnico, massagista e os atletas quando devidamente uniformizados.



ÚNICO: Só poderão atuar na partida os atletas **com calçados apropriados para modalidade (tênis ou chuteira society), caso seja verificada a participação de algum atleta com calçado não apropriado, o mesmo será excluído da partida até que consiga um calçado.**

Art. 8º – O s jogos serão disputados com tempo de 25x25 minutos corridos. 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. Os horários serão informados após locação do campo.

Pontuação: Vitória: 03 pontos, Empate: 01 ponto, Derrota: 0 ponto.

Art. 9º - A equipe que não comparecer no horário determinado pela coordenação (causando W.O.) uma ou duas vezes (na 1ª e 2ª vez, será considerada perdedora pelo placar de 3x0), em caso de novo W.O. (3º não comparecimento) a equipe ausente será eliminada, sendo considerado o placar de 1 X 0 a equipe presente e as demais equipes do grupo (fase classificatória), independente do 2º W.O. ocorrer na 2ª, 3ª, 4ª, 5ª, 6ª ou 7ª rodada.

Gols marcados ou sofridos nas equipes eliminadas por dois W.O., não serão computados para efeito de saldo, nem de artilharia.

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 utilizar coletes fornecidos pela coordenação. As equipes deverão combinar cores para não ter que utilizar coletes

Art. 11º - Documento hábil para identificação dos atletas: Crachá da empresa, RG ou CNH ambos originais.

DOS RECURSOS E PENALIDADES

Art. 12º - Será 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 eliminado da competição o atleta que for expulso pela 2ª vez por quaisquer outros motivos antidesportivos (exceto motivos citados no artigo 12º que já prevê punição). Qualquer caso omissos será resolvido pela Coordenação em conjunto com a Comissão de Esportes.

DOS PRÊMIOS:

Art. 13º - Será oferecido troféu de posse definitiva ao campeão (transitório) e vice-campeão. Medalhas aos atletas campeões, vice e 3º colocados.



Troféus individuais ao artilheiro, melhor goleiro e equipe fair play.
Os capitães das equipes escolherão o MELHOR JOGADOR DA COPA, que também será premiado

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 cobrada reversão e anotada falta pessoal para o goleiro.
 - b) Caso o goleiro pegue com as mãos e chute com o pé, 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 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 WO 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 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) 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 do local onde aconteceu ou no centro do campo, quando acontecer no campo de ataque do infrator. .

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 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 falta direta do local onde aconteceu (quando no campo de defesa do infrator) ou do centro do gramado quando no campo de ataque do infrator. 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 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 ou 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: A equipe substitui o atleta advertido que ficará fora da partida por 02 (dois) minutos de bola em jogo, podendo retornar após este prazo.

b) Cartões Vermelhos: A equipe substitui o atleta advertido, que estará expulso da partida, não podendo ser substituído.



PUNIÇÕES AUTOMÁTICAS:

- 03 (três) Cartões Amarelos - suspensão de 01 (uma) partida.
- 01 (um) Cartão Vermelho - suspensão de 01 (uma) partida.
- OBS: - Um cartão não elimina o outro.

15 - Os Cartões (amarelos), não serão computados para efeito de acúmulo 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.

BOA SORTE !!!