

38ª COPA SOGES DE FUTEBOL SETE – 2016

PATROCÍNIO:

- METALÚRGICA BESCHORNER
- UNIVALE DISTRIBUIDORA DE BEBIDAS
- FUNILARIA HERMEL
- SHOW DOS ESPORTES
- SICREDI.

REGULAMENTO

FINALIDADE:

ART. 01 – Este campeonato tem por finalidade incentivar e proporcionar a prática esportiva do Futebol Sete, através de uma integração entre os associados da SOGES.

ART. 02 – A 38ª COPA SOGES DE FUTEBOL SETE 2016 é organizada pelo Departamento de Esportes da Soges, com o acompanhamento da Diretoria vigente.

ART. 03 – Todo o associado para ingressar no clube deverá apresentar a carteira social, conforme Art. 11 do Estatuto da SOGES.

DAS INSCRIÇÕES:

ART. 04 – Para o ano de 2016, será considerada equipe inscrita aquela que entregar a ficha de inscrição em tempo hábil.

ART. 05 – Será permitida a inscrição de no máximo 22 atletas por equipe.

ART. 06 – Somente poderão tomar parte no campeonato os associados que estiverem regularizados junto a Secretaria do Clube e quites com a tesouraria.

ART. 07 – Para haver modificação nas fichas de inscrição, um responsável da equipe deverá apresentar um documento formal solicitando o mesmo. Qualquer alteração deve ter uma autorização do Departamento de Esportes da Soges.

ART. 08 – Caso um atleta constar na ficha de inscrição em mais de uma equipe poderá participar somente na primeira equipe que assinar a súmula para participar de uma partida.

ART. 09 – Será considerado atleta inscrito aquele que constar na ficha de inscrição, com seus dados devidamente preenchidos.

ART. 10 – Será permitida a inscrição de atletas para as 3 divisões se tiver vaga até o final da 1ª da fase de cada divisão. Somente poderão ser inscritos atletas sócios da sociedade com situação com a tesouraria regularizada. Para sócios novos poderem jogar as próximas fases terão que jogar ou assinar a súmula pelo menos 1 vez na 1ª fase.

ART. 11 – Não é permitido ao atleta trocar de equipe após ter assinado a súmula por uma equipe.

ART. 12 – Somente atletas nascidos até 2002 poderão participar do campeonato.

ART. 13 - Cada equipe participante deverá ter um representante para participar das reuniões previamente convocadas, podendo este apresentar qualquer reclamação ou defesa de sua equipe. O não comparecimento de qualquer um dos representantes na reunião acarretará perda de direito de qualquer reclamação das decisões tomadas.

ART. 14 – Todas as equipes participantes deverão pagar antecipadamente a taxa de arbitragem, estabelecidas em R\$ 870,00 (Oitocentos e setenta Reais) pela Diretoria da Soges.

DAS ALTERAÇÕES

ART. 15- Nos jogos do campeonato serão adotadas as regras da CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL SETE, com pequenas alterações;

a- Não haverá cobrança de faltas em 2 (dois) toques, todas serão livres (com direito a barreira).

b- Os atletas substituídos poderão voltar a jogar.

c- A barreira deverá respeitar a distância de 5 metros da bola.

d- Na penalidade máxima a bola deverá estar a 8 (oito) metros da linha do gol e o batedor poderá correr ou tomar impulso para bater o pênalti. O goleiro poderá bater o pênalti.

- e- Após a 7ª falta (técnica ou disciplinar), toda ela será direta (sem barreira), respeitando-se a linha dos 8 metros (Marca do pênalti)
- f- Quando da troca de atletas, não é necessário avisar o juiz, porém deve ser realizada na zona de troca.
- g- Em caso de recuo não intencional, o goleiro poderá jogar normalmente com as mãos, neste caso terá 5 (cinco) segundos para repor a bola em jogo.
- h- O goleiro poderá receber a bola de volta de um companheiro de equipe, desde que não agarre com as mãos. **Vale a regra do futebol de campo.** Caso o goleiro infrinja a regra, será punido com um tiro livre.
- i- Em caso de igualdade nas camisas de duas equipes, a equipe que estiver à **direita do carnê (súmula, painel)** terá que trocar as mesmas ou colocar os jalecos.
- j- Do tiro de canto (escanteio) será cobrado com pé e vale o gol olímpico.
- k- De arremesso lateral, início de jogo e tiro de meta não vale gol direto.
- l- Cada equipe poderá pedir 2 (dois) tempos técnicos de 1 min. por jogo. Um tempo em cada período, durante o tempo técnico os atletas deverão ficar dentro de sua área de meta, ou de comum acordo na lateral.
- m- O cartão amarelo não retira de campo por 2 min. o atleta. Ver art.16.
- n- Quando do tiro ou arremesso de meta, rebater ou chutar a bola pelo goleiro, a bola não poderá ser lançada diretamente na área de meta adversária, tem que tocar no solo ou em qualquer outro atleta fora da área.
- o- Quando o goleiro dentro da sua área dominar a bola com o pé ou bater uma falta não poderá arremessar diretamente na área adversária, sendo o lance revertido em tiro de meta para o adversário.
- p- O goleiro fora de sua área de meta é jogador normal, podendo dominar e chutar direto ao gol adversário.
- q- Quando em uma cobrança de falta os atletas poderão ficar na frente do goleiro, desde que não cometa uma falta, o lance será válido.
- r- Quando ocorrer de uma bola esvaziar ou furar a mesma será substituída pelo Departamento de Esportes, de acordo com as bolas padrões definidas em reunião.

CARTÕES:

Art. 16- Dos cartões;

- a- O atleta que receber cartão vermelho cumprirá suspensão automática que variará de acordo com a gravidade da jogada.
- b- No campeonato será adotado o uso de cartões amarelos, azuis e vermelhos. O atleta que receber cumulativamente 4 (quatro) cartões amarelos ou 2 (dois) azuis deverá cumprir 1 (um) jogo de suspensão.
- c- O controle dos cartões será feito pelo Departamento de Esportes da Soges, através do que constar em súmula.
- d- A pena de expulsão de um ou mais atletas é irrevogável e o punido não poderá voltar ao campo no jogo e nem no seguinte da sua equipe, estando sujeito a pena imposta pela Diretoria da Sociedade.
- e- Os cartões amarelos ou azuis serão zerados no final da 1ª fase do campeonato e após as quartas de finais também serão zerados, exceto aos atletas que receberem o 4º cartão amarelo ou o 2ª azul no último jogo da equipe, terão que cumprir a pena.
- f- O atleta que receber cartão amarelo e após o vermelho, não terá o amarelo anulado, os dois serão computados para futura punição.
- g- O atleta que receber cartão amarelo e após o azul direto, não terá o amarelo anulado, os dois serão computados para futura punição.
- h- O atleta que levar o cartão vermelho deverá deixar o campo de jogo e a equipe ficará com um jogador a menos.
- i- O atleta que levar o cartão azul deverá deixar o campo de jogo e após 2 (dois) min. poderá entrar outro em seu lugar.
- j- De acordo com regras oficiais quem autoriza o início do jogo e quem determina o final do mesmo é o árbitro da partida. O fato de termos um sistema diferenciado das regras oficiais de controle do tempo, não muda o fato de que o sistema apenas serve de aviso, mas quem determina o final do jogo é o árbitro.
- k- Conforme as letras h e i, ou atleta suspenso não poderão ficar na quadra de tênis ao lado do campo da 2ª divisão .

CRITÉRIOS PARA DESEMPATE

Art.17- Dos critérios de desempate;

1ª FASE

- a- Pontos ganhos;
- b- melhor disciplina (menos pontos somados- cfe. art.26);
- c- tiver maior número de vitórias;
- d- confronto direto (entre as equipes);
- e- menor nº de gol sofridos;
- f- maior nº de gols pró;
- g- saldo de gols;

ART.18 - 2ª FASE (OITO CLASSIFICADOS)

- a- pontos ganhos na fase;
- b- pontos ganhos em todo o campeonato (1ª fase e 2ª fase)
- c- Média da disciplina (1ª e 2ª fase);
- d- Menor nº de gols sofridos em todas as fases;
- e- Maior nº gols pró em todas as fases;
- f- Saldo de gols em todas as fases;

ART.19 - REPESCAGEM

- a- Pontos ganhos na fase;
- b- Média de pontos ganhos em todo o campeonato (1ª fase e 2ª fase)
- c- Média melhor disciplina (1ª e 2ª fase);
- d- Menor nº de gols sofridos em todas as fases;
- e- Maior nº gols pró em todas as fases;
- f- Saldo de gols em todas as fases;

ART.20 -QUARTAS DE FINAIS, SEMIFINAIS E FINAIS

- a- pontos ganhos (vale saldo de gols dos 2 jogos nesta fase);
- b- Média de pontos ganhos em todo o campeonato (1ª fase, 2ª fase, 4ª de finais e semifinal);
- c- Média de Melhor disciplina (em todas as fases disputadas);
- d- Menor nº de gols sofridos em todas as fases;
- e- Maior nº gols pró em todas as fases;
- g- Saldo de gols em todas as fases;

PENALIDADES

ART. 21 – Das penalidades;

- a- Nenhuma partida do campeonato poderá iniciar ou continuar com menos de 5 atletas. A equipe que começar com o mínimo permitido, poderá completar o número permitido, 7 (sete), sendo que na reincidência será cobrada uma multa de R\$ 100,00.
- b- A equipe que abandonar o campo de jogo ou ficar com o número de atletas inferior ao permitido, perderá os pontos. O resultado será de 1 x 0 para a equipe adversária. Caso haja má fé por parte de alguma equipe ficará a cargo do Departamento de Esportes da SOGES a decisão. Nas fases do mata-mata, a equipe que se utilizar do WO em benefício próprio estará eliminada.
- c- Caso a equipe que continuar em campo estiver vencendo por mais de um gol o resultado será mantido.
- d- Caso uma equipe não compareça ao campo em uma partida marcada pelo carnê dos jogos nas fases classificatórias, perderá os pontos da partida (W.O), porém a equipe continuará na competição mediante pagamento de outra taxa de R\$ 870,00 de caução e perda de mais 3 pontos. Caso a equipe reincida, estará eliminada da competição. Nas fases eliminatórias, caso ocorra WO, a equipe estará eliminada da competição.
- e- Os horários e datas para os jogos serão estabelecidos pelo Departamento de Esportes em carnês, disponibilizados no site da SOGES ou entregues aos representantes de cada equipe.

- f- As partidas suspensas serão remarçadas para uma nova data definida pelo Departamento de Esporte.
- g- Um jogo ou rodada só poderá ser suspenso, quando o Departamento de Esportes entender que o campo está impraticável ou em caso de força maior.
- h- A partida que for suspensa no primeiro tempo terá o segundo tempo disputado mantendo-se o resultado até o momento do cancelamento.
- i- A partida suspensa no intervalo ou no segundo tempo de jogo será disputada com o mesmo número de atletas ou com a concordância dos representantes de cada equipe, mantendo o resultado até o momento.
- j- A escolha de árbitros, mesários e gandulas serão de inteira responsabilidade do Departamento de Esportes da Soges.
- k- As equipes não poderão vetar árbitros, na falta de um dos árbitros designados, terá o departamento pleno poderes para escalar outro árbitro.
- l- Em caso de mau tempo ou transferência da rodada, os associados poderão entrar em contato com a Secretaria do clube pelos fones: 3712.1140 e 3720.4483, sede campestre: 3712.1377.

ART.22- Participação nos jogos;

A - Os atletas que constarem em atraso na súmula com suas mensalidades ou parcela da jóia só poderão participar dos jogos se comprovarem antecipadamente sua regularização para o mesário, ou então, se o pagamento for efetuado na rede bancária no dia do jogo comprovar até 48 (quarenta e oito) horas posterior sua regularização. Caso o pagamento for efetuado com cheques ou mesmo depósito bancário e após sua compensação não tiver fundos, a equipe perderá os pontos. Os pagamentos efetuados no dia do jogo na rede bancária (depósito ou transferência bancária) deverão efetuados antes do jogo de sua equipe

B - Caso o atleta participar de jogos e posteriormente for verificado pelo Departamento de Esportes que este não estava regularizado, a equipe perderá 3 pontos e os pontos da partida reverterão para a equipe adversária. O atleta infrator cumprirá 1 (um) jogo de suspensão, em caso de má fé suspensão de acordo com julgamento dos representantes da diretoria da Soges.

C - Perderá os pontos (itens A e B) a equipe em que o atleta participe da partida.

DISCIPLINA

ART.23 – Da disciplina;

a- Qualquer suspeita levantada por algum jogador ou dirigente quanto à imparcialidade da organização do campeonato, os mesmos poderão ser punidos conforme rege os Estatutos da Soges.

b- Qualquer ato de indisciplina promovido por jogadores, treinadores, massagistas ou associados em geral antes, durante ou após os jogos, serão passivos de punição.

c- Na ocasião dos jogos, serão permitidos o ingresso e permanência dentro do alambrado, além dos jogadores, árbitros e auxiliares, mais as seguintes pessoas:

- Representantes da Diretoria da Soges;
- Um representante da Equipe;
- Massagista;
- Treinador;
- Jogadores fardados de cada equipe participante;
- Gandula;
- Imprensa;

d- O nome e as respectivas funções dos elementos acima deverão constar na súmula do jogo.

e- O árbitro deverá determinar a retirada de dentro da área de jogo dos que deixarem de cumprir o estabelecido no regulamento.

f- Não poderá permanecer dentro do alambrado o sócio que esteja cumprindo punição conforme o regulamento e não esteja em dia com a mensalidade do clube.

ART.24 – Das infrações e suas penalidades

Todo o atleta expulso de campo, citado em súmula ou relatório por decisão do árbitro da partida, ficará sujeito as seguintes penalidades no futebol. Os mesmos também estarão sujeitos a serem punidos conforme rege os Estatutos da Soges.

Motivo	Punição
--------	---------

1- Expulsão pelo cartão vermelho	1 jogo
2- Reclamação de qualquer pessoa do banco	2 jogos
3 - Reclamação de atletas	2 jogos
4 - Desrespeitar ou tentar influenciar o mesário ou gandulas	3 jogos
5 - Ofensas morais aos árbitros ou mesários ou gandulas	4 jogos
6 - Citação em súmula (por ofensas após o jogo)	4 jogos
7 - Jogada violenta	4 jogos
8- Jogada violenta em que o adversário venha a sofrer lesões que o impossibilitem de praticar futebol por determinado período.	Suspenso até 12 meses do futebol.
8 - Ofensas morais por parte de torcida identificada na arquibancada ou qualquer outro espaço fora do campo de jogo	Suspenso até 6 meses do futebol.
9 - Agressão ao adversário	Suspenso até 12 meses.
10 – Brigas e/ou confusões dentro e/ou fora de campo	Suspenso até 12 meses
11 - Tentativa de agressão a árbitros, auxiliares, mesário	Suspenso 6 jogos
12 - Agressão ao árbitro, auxiliares, mesário e qualquer pessoa relacionada à organização do campeonato	Suspenso até 12 meses

- A- Os treinadores e massagistas serão punidos; caso sejam expulsos de campo sofrerão as mesmas penas que os atletas e serão enquadrados nas penalidades conforme o juiz colocar em súmula e perderá pontos na disciplina. Se os mesmos forem atletas de qualquer equipe não poderão jogar enquanto estiverem suspensos.
- B- Casos de agressão: serão consideradas faltas indisciplinares médias e graves, infrações 9, 10, 11 e 12 serão julgadas pela Diretoria da Soges.
- C- Os atletas suspensos neste ano que não cumprirem toda a pena deverão cumprir o restante no próximo campeonato

DOS JOGOS

ART.25 – Da duração dos jogos;

- As partidas terão duração de 40 (quarenta) minutos cada, com 2 tempos de 20 minutos e 5 minutos de intervalo.

- O início do 1º jogo da rodada será às 12h30 ou horário marcado pela SOGES.

- **Haverá uma tolerância de 10 minutos somente para o primeiro jogo da rodada.** Os seguintes iniciarão logo após o término do jogo anterior. As equipes terão 5 (cinco) minutos para entrar em campo para o seu jogo. Após este período a equipe ausente perderá 5 (cinco) pontos na disciplina e terá início a cronometragem de 5 min. após os quais, persistindo a ausência, será dado o W.O.

ART.26 – Da pontuação;

Serão os seguintes critérios para pontuação:

Vitória – 3 pontos

Empate – 1 ponto

Derrota – 0 ponto

ART.27 – Dos critérios de pontuação na disciplina;

Cartão Amarelo – 1 ponto

Cartão Azul – 3 pontos

Cartão Vermelho – 5 pontos

Atraso para entrar em campo (art. 24) - 5 pontos

ART.28 – Das considerações finais;

1- A Sociedade Ginástica Estrela – SOGES, não se responsabiliza por qualquer acidente ocorrido antes, durante ou depois dos jogos, bem como despesas hospitalares.

2- O julgamento de atletas expulsos será feito sempre que estes se enquadrarem nos itens relacionados no Regulamento.

3- Se o atleta for enquadrado nos itens acima citados, será imposta a pena que está prevista neste Regulamento.

4- No julgamento de atletas, quando ocorrer, será decidido pelo Departamento de Esporte da SOGES, juntamente com a Diretoria da Sociedade, para que julguem os atletas nas expulsões e definam a pena que será imposta. Conforme a gravidade da infração terá o referendado do Conselho de Justiça.

5- A Sociedade não fornecerá bola para aquecimento das equipes antes dos jogos, sendo que as equipes deverão providenciar as mesmas.

6- As equipes deverão estar devidamente equipadas para a prática do futebol sete, ou seja, usar camisas iguais e numeradas, calções iguais e da mesma cor e meias iguais e da mesma cor.

Caso algum atleta não se apresentar devidamente equipado será retirado do campo temporariamente e somente poderá retornar à disputa da partida, uma vez verificadas pelo árbitro as condições normais do equipamento.

Caso o atleta continue jogando sem estar devidamente equipado e mediante protesto da equipe adversária, perderá os pontos da partida.

7- Em caso de W.O., os atletas suspensos terão que cumprir a pena na próxima partida.

8- O atleta que não estiver com a mensalidade do clube em dia, não poderá permanecer no banco de reserva.

9- Caso uma rodada não seja realizada na data marcada no carnê por motivo de chuva ou força maior, os jogos serão transferidos para o final do turno.

10- As rodadas serão realizadas com jogos de 2 divisões e uma divisão folgará.

DA FÓRMULA DO CAMPEONATO

ART. 29 – FÓRMULA DO CAMPEONATO

EQUIPES PARTICIPANTES 38ª COPA SOGES DE FUTEBOL SETE 2016

1ª DIVISÃO DE 2016- Será formada 14 equipes, sendo elas: Alambique F.C Pró Sport; Boka Bier; Cevaria; Demonhos Jr.; Passa Bola B; Sokanelas S.B; Sombras/Renovale; Xernobyl; Saidera/Terrasol/Milkparts,Sangue Frio/Café Virtual; Meninos da Vila, Anjos da Noite, Al Qaeda JR., Xtotz United

2ª DIVISÃO DE 2016 – Será formada por 15 equipes:Hooligans LDU/Peugeot; Os Kururus NC; Thundercats; Sem Bronca/FTA; Donos da Bola; Os Kururus GR; Tsunami F.A; Patriots S.B, BUD F.C., Capote F.C., Fúria F.C, Geral Estrela/ Maju Modas, Smoking F.C., Mangaúça

As 3 (três) melhores equipes estarão automaticamente classificadas para a 1ª divisão em 2017 (campeão/vice) e a 3ª melhor equipe por pontos somados em todo o campeonato, sendo obrigatório o acesso.

3ª DIVISÃO DE 2016 – Será formada por 15 equipes: Alambique Original ADF; Falkatrua F.C.E/Funilaria Hermel; Ser Nata; Sokanelinhas; Só Pela Ceva/Sprits; Finotrato; Cevaria B; Galácticos F.C; Cetudos, Gunners F.C., Super 10, Brocadores, Firma F.C/Frane Empreendimentos; Renegados F.C

As 3 (três) melhores equipes estarão automaticamente classificadas para a 2ª divisão em 2017 (campeão/vice) e a 3ª melhor equipe por pontos somados em todo o campeonato, sendo obrigatório o acesso..

Em caso de desistência de alguma equipe de permanecer para o próximo ano, na 1ª e 2ª divisões subirão obrigatoriamente as equipes classificadas em 3º, 4º, 5º, 6º lugar e assim sucessivamente, até preencher o número desejado para cada divisão. As equipes rebaixadas deverão jogar a divisão inferior no ano seguinte. Em caso de formar nova equipe na 3ª divisão deverá se inscrever em tempo hábil e só poderá participar 5 atletas da equipe desistente, se forem para outras equipes somente 3 poderão participar..

REBAIXADOS: Serão rebaixados da 1ª e 2ª Divisões as duas equipes com a menor média de pontos de todo o campeonato, valendo todas as fases.

ART.30 - DA DISPUTA

PRIMEIRA FASE 1ª DIVISÃO

Será formada por 14 equipes, jogando entre si em chave única, classificando-se para a próxima fase 8 equipes melhor colocadas, que formarão 2 chaves de 4 equipes cada. A chave A será composta pelas equipes classificadas em 1º, 4º, 5º e 8 lugarº. A chave B será composta pelas equipes classificadas em 2º; 3º, 6º e 7 lugar. Jogam dentro de sua chave e classificam-se 3 equipes por chave para as quartas de finais conforme índice técnico de todas as fases.

Repescagem da 1ªDivisão: Será formada pelas 6 (seis) equipes que não se classificaram que jogaram entre si (todos contra todos), classificando-se as 2 melhores com maior número de pontos em todo o campeonato. Estas equipes serão ranqueadas em 7ª e 8ª colocadas pelo índice técnicos das fases anteriores.

PRIMEIRA FASE – 2ª E 3ª DIVISÃO

Cada divisão jogará em uma chave única, onde jogam todos contra todos. Esta chave será formada por 15 equipes, sendo que se classificam para a fase seguinte os 8 (oito) primeiros colocados, formando 2 (duas) chaves de 4 (quatro). A chave A será composta pelas equipes classificadas em 1º, 4º, 5º e

8º lugar. A chave B será composta pelas equipes classificadas em 2º, 3º, 6º e 7º lugar. Ao final classificam-se 3 (três) equipes de cada chave para as quartas de finais, conforme o índice técnico de todas as fases.

REPESCAGEM 2ª E 3ª DIVISÃO

Será formada pelas 7 equipes não classificadas da 1ª fase, formarão 2 (duas) chaves, sendo 1(uma) de 4 equipes e a outra de 3 equipes. A chave A será composta pelas equipes classificadas em 9º, 11º, 13º e 15º lugar. A chave B será composta pelas equipes 10º; 12º e 14º lugar. Ao final classificam-se 1(uma) equipe de cada chave para as quartas de finais. Serão ranqueados em 7º e 8º conforme critério de desempate.

QUARTAS DE FINAIS (3ª FASE)

Enfrentam-se em jogos eliminatórios de 2 partidas: 1ºx8º; 2ºx7º; 3ºx6º; 4ºx5º, com vantagem para os times de melhor campanha. O 7º e o 8º serão da repescagem também definidos pela média de pontos das 2 fases anteriores.

SEMIFINAIS

As Semifinais serão disputadas pelas equipes vencedoras das quartas de finais. 1ºx4º e 2ºx3º sendo eles classificados por índice técnico de todas as fases. Enfrentam-se em jogos eliminatórios de 2 partidas, com vantagem para os times de melhor campanha.

FINAIS

Enfrentam-se em jogos finais de 2 partidas os vencedores das semifinais, com vantagem para os times de melhor campanha. O terceiro colocado será a equipe com melhor campanha geral.

ART. 31 DA PREMIAÇÃO

- 1- Serão premiados os 3 primeiros colocados de cada divisão.
- 2- Campeão da Disciplina - (média conforme nº de jogos), em caso de empate será vencedora a equipe de melhor classificação no campeonato.
- 3- Goleiro menos vazado. A defesa com menor media de gols sofridos (gols/jogos). Em caso de empate será vencedora a equipe melhor classificada no campeonato.
- 4- Goleador do campeonato.
- 5- Destaque e revelação das 3 divisões.

ART. 32 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

1 – As equipes participantes do campeonato tem sua participação garantida para o ano seguinte. A inscrição de novas equipes para a terceira divisão para o ano subsequente dependerá da aprovação da Diretoria da Soges, prevalecendo à permanência de equipes já participantes e o número de equipes no campeonato.

2- COMISSÃO AUXILIAR

Será formada pela Diretoria da SOGES e membros do Conselho.

ART. 33 – Os casos omissos no presente Regulamento serão julgados pelo Departamento de Esportes da SOGES.

MARÇO DE 2016