



CAMPEONATO INTERNO DE SOCIETY - 2020

REGULAMENTO GERAL

1. DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art.01 - A Coordenação geral estará a cargo da ADCtk – Associação Desportiva Classista thyssenkrupp, a qual será responsável pela designação das datas e horários dos jogos.

Art.02 - As equipes participantes deste campeonato, serão consideradas conhecedoras das regras oficiais e deste regulamento, e assim se submeterão sem reserva alguma a todas as consequências que delas possam emanar.

2. DISPOSIÇÕES GERAIS

Art.03 – Cada equipe poderá inscrever no mínimo 10 (dez) e no máximo 18 (dezoito) jogadores, sendo obrigatoriamente sócios da ADCtk, e que trabalhem no mesmo departamento; os colaboradores dos departamentos SQ, EI, SC, Engenharia, Administrativo e funcionários da BERCO poderão optar pela equipe que desejarem participar. Poderá participar 01 estagiário (thyssenkrupp) por equipe, mas que seja do setor.

Art.04 – Após a data de encerramento das inscrições, no caso dia 31/01/2020, os jogadores que trocarem de departamento, deverão permanecer no seu time de origem.

Art.05 – Após efetuada a inscrição na modalidade, mesmo com início da competição, poderão ser completados e ou substituídos até 5 (cinco) atletas por equipe, **somente até o final da 1ª Fase (Classificatória)**, desde que não tenham jogado em outro time.

Art.06 – O associado que se desligar da empresa após o início do campeonato, não poderá continuar participando da competição, a partir da data do desligamento. Será permitido colocar outro atleta no lugar até a final, sem contar como substituição.

Art.07 – As inclusões ou substituições que tratam o artigo 05, somente poderão ser feitas até na 5ª feira (quinta-feira), anterior ao jogo; jamais no dia e horário do mesmo.

Art.08 – O Atleta que tiver dupla participação no campeonato, automaticamente causará a eliminação de ambas as equipes em que tiver jogado.

3. DOS JOGOS

Art.09 – O horário determinado para realização dos jogos será aos sábados à tarde, a partir das 14h15, no campo Society do Sindicato dos Metalúrgicos.

Art.10 – Os horários dos jogos serão rigorosamente observados, havendo somente 15 (quinze) minutos de tolerância para o início do primeiro jogo da rodada.

Art.11 – A equipe deverá ser composta em campo por 6 (seis) jogadores de linha e 01 (hum) goleiro.

Art.12 - A equipe que não se apresentar no local do jogo no horário previsto em tabela, com no **mínimo 5 jogadores**, será declarado o WO, ocorrendo assim a eliminação do time no campeonato. Se der o WO na fase de classificação (1ª Fase), será considerada como inexistente, ou seja, todos os resultados referentes aos seus jogos serão anulados.

Art.12a – A equipe que der o WO, terá seus atletas suspensos, não podendo participar no ano seguinte do campeonato interno, exceto os atletas que comparecerem ao jogo, apresentarem atestado médico ou estiverem trabalhando no dia e horário do jogo.

Art.12b - Caso a equipe avisar a não participação na partida, até na 5ª feira anterior ao jogo, perde o jogo, porém não será desclassificada. Será considerado o resultado de 1x0 para a equipe adversária. Somente na 1ª fase (Classificação). Nas demais fases será eliminada.

Art.13 – Antes do início de cada competição, o atleta, obrigatoriamente, **deverá apresentar RG, habilitação com foto ou crachá da empresa com foto legível.**

Art. 14 – SISTEMA DE DISPUTA

A) 1ª Fase: Turno completo na chave.

Serão formadas chaves da seguinte forma:

- 1 chave com 5 equipes
- 1 chave com 4 equipes
- **Classificam 2 equipes de cada chave**

A.1) Critério de Pontuação:

VITÓRIA	3 PONTOS
EMPATE	1 PONTO
DERROTA	0 PONTO

A.2) Critério de Desempate:

- 1º) Melhor Pontuação
- 2º) Maior Saldo de Gols
- 3º) Maior Número de Gols Marcados
- 4º) Menor Número de Gols Sofridos
- 5º) Menor número de cartões amarelos
- 6º) Menor número de cartões vermelhos
- 7º) Sorteio

B) 2ª Fase:

JOGO 1: 1º A x 2º B
JOGO 2: 1º B x 2º A

Nesta fase, caso os jogos terminem empatados, haverá cobrança de 03 (três) penalidades máximas alternadas; persistindo o empate, 01 (uma) penalidade máxima alternada, até que haja um vencedor.

Art.15 – O tempo de jogo será de 25 x 10 x 25 minutos corridos, para todas fases da competição.

Art.16 – O número de substituições durante a partida serão livres.

Art.17 – As demais regras seguirão as regras da Federação Paulista de Futebol Society.

Art.18 – Será obrigatório o uso do uniforme (camisa c/ numeração, calção, meia e caneleiras). **Não será permitido o uso de chuteiras.** A ADCtk não se responsabilizará pelos mesmos, ficando de inteira responsabilidade das equipes participantes.

Art.19 – A premiação será para 1º e 2º colocados. Será premiado também o goleiro menos vazado e o artilheiro do campeonato.

4. PENALIDADES

Art.20 – Todo atleta ou dirigente que tiver durante os jogos 03 (três) cartões amarelos ou 01 (hum) vermelho, estará suspenso e impedido de participar da partida seguinte.

Art.21 - Ficam estabelecidos os seguintes cartões disciplinares e suas penalidades:

a) **CARTÃO AMARELO** – O atleta advertido é substituído imediatamente, e deve deixar o campo de jogo pela zona de substituição, permanecer no banco de reservas, podendo retornar somente após 02 minutos cronometrados de bola em jogo.

b) **CARTÃO VERMELHO** - O atleta é expulso e deverá deixar o campo de jogo pela linha lateral ou de fundo de qualquer parte do campo, e não poderá permanecer no banco de reservas, e nem dentro das limitações do campo. Sua equipe ficará com 01 atleta a menos, e somente poderá se recompor com outro atleta, APÓS 02 MINUTOS CRONOMETRADOS de bola em jogo, com a mesma fora de jogo e posse de sua equipe, e após receber autorização do árbitro.

Art.22 – Os cartões serão acumulados durante toda a competição, não “zerando” em nenhuma das fases.

Art.23 - Após a 7 falta coletiva, ocorrerá o Shoot Out:

Procedimentos da cobrança do shoot out, durante o jogo.

- a) A equipe beneficiada sairá com a bola na linha de saída do campo da equipe infratora e todos os demais atletas deverão estar atrás da linha de saída do campo contrario à cobrança, com exceção do goleiro da equipe infratora que deverá estar com parte dos seus pés em cima da linha de gol.
- b) Após a autorização do arbitro para a cobrança, o executor deverá colocar a bola em jogo em no máximo 05 segundos. Penalidade: Reversão em lateral no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava e infração individual do atleta cobrador.
- c) Caso o goleiro da equipe infratora seja advertido com Cartão Disciplinar na execução do Shoot Out, este deverá cumprir as determinações da regra.

- d) Todos os demais atletas somente poderão avançar na jogada após o executor tocar na bola. Obs.: Caso um ou mais atletas que não estejam participando do Shoot Out, invada o espaço de 10m anterior à linha de saída do cobrador antes que este toque na bola, o Árbitro retardará a cobrança e punirá o infrator conforme julgar necessário, somente após restabelecido o posicionamento autorizará a cobrança.

Art.24 – O atleta ou dirigente que cometer ato de agressão física ou moral aos árbitros, representantes e outros participantes durante a competição, fica excluído automaticamente do campeonato, podendo pegar suspensão de toda e qualquer atividade da ADCtk, inclusive a exclusão do quadro de associados.

5. DISPOSIÇÕES FINAIS

Art.25 – A ADCtk não se responsabilizará por incidentes que ocorram durante ou depois das competições.

Art.26 – Os casos omissos no presente regulamento serão decididos sem apelação pela ADCtk, que os resolverá dentro do espírito de confraternização entre seus associados e de acordo com as normas éticas desportivas.

COMISSÃO ORGANIZADORA