

REGULAMENTO DO CAMPEONATO DE FUTEBOL SUÍÇO DA PRIMAVERA 2017

I - PARTE GERAL

1 – O Campeonato de Futebol Suíço da Primavera 2017 terá início em 25 de novembro de 2017, com as regras estabelecidas por este regulamento, sendo o congresso técnico em de 2017.

§ 1º - Em caso de omissão, o órgão competente para dirimir as dúvidas será o Conselho formado pelos sócios da APCEF/SC que participaram da montagem das equipes para o torneio.

§ 2º - Para aprovar um assunto omissivo no presente regulamento, será necessário maioria simples do Conselho, presentes na reunião deliberativa.

§ 3º O Campeonato de Futebol Suíço da Primavera 2017 será realizado de acordo com as regras da FENAE.

2 – O jogo será disputado em 3 (três) tempos, onde o 1º tempo terá 20 (vinte) minutos de duração; o 2º tempo terá 25 (vinte e cinco) minutos de duração e o 3º tempo terá 20 (vinte) minutos de duração. Haverá sempre troca de campos entre as equipes ao final de cada tempo.

3 – Não será permitida a utilização de chuteiras de futebol de campo (travas), ou atleta que jogue descalço. O calçado indicado é o próprio para Futebol Suíço ou tênis.

4 – Durante o jogo, será permitida a presença de 1(um) representante de cada equipe envolvida dentro da área do alambrado, desde que não esteja na súmula e não uniformizado. Os reservas ficarão fora da área do alambrado.

5 – Haverá tolerância máxima de 15 (quinze) minutos do horário marcado para início do jogo, conforme tabela divulgada, caso em que a equipe que não estiver presente ou não tiver atletas suficientes, será declarada perdedora pelo placar de WxO.

6 – A equipe que não comparecer à um jogo, terá caracterizado contra si WxO, sendo eliminada do campeonato. Tendo todos os seus resultados desconsiderados, inclusive, artilheiro, goleiro menos vazado e demais critérios de avaliação, e conferidos aos adversários o placar de 1 x 0 dos jogos já realizados e dos que iriam se realizar.

7 – Os atletas que provocarem o WxO, perderão o valor da CAUÇÃO R\$ 70,00 (setenta reais), em prol de um fundo destinado a uma confraternização ao final do campeonato.

8 – O número mínimo de atletas para início e transcurso da partida é de 5 (cinco).

I – A equipe que durante o transcorrer da partida ficar com quantidade de atletas menor que o legalmente permitido (5), por qualquer motivo, perderá o jogo pelo placar de 1 x 0 , no caso de estar vencendo ou empatando. Neste caso, não serão contabilizados os gols convertidos e sofridos, para efeitos de artilheiro e goleiro menos vazado.

II - Caso esteja perdendo, permanecerá o placar do momento da interrupção, computando-se integralmente os gols convertidos e sofridos, para efeitos de artilheiro e goleiro menos vazado.

9 – O jogador já inscrito anteriormente, poderá participar da partida, mesmo que compareça após o início da mesma.

10 – Em caso de utilização de jogador em situação irregular (suspensão, não inscrito, não ter jogado um tempo completo), a equipe infratora será considerada perdedora por 1x0 caso tenha vencido ou empatado sendo neste caso desconsiderados os cartões recebidos, os gols ocorridos na partida para efeito de classificação, goleiro e artilheiro. Caso a equipe infratora tenha sido perdedora, se manterá o placar original da partida e todos os números (gols, cartões, etc) para efeito de classificação e a mesma perderá 03 (pontos) dos que tenha conquistado em outras partidas.

11 – No caso de interrupção de uma partida já em transcurso, por motivo de força maior (intempéries, acidente), se já houver decorrido 2/3 do tempo da mesma, será confirmado o placar do momento da interrupção, computando-se integralmente os pontos pertinentes.

I – Caso a interrupção se dê antes de decorrido 2/3 do tempo, e no dia não se consiga terminá-la, será marcado novo jogo, começando-se do início e com placar zerado.

12 – Só será transferida a rodada ou jogo, que for aprovada por 100 % dos representantes das equipes. Sendo que a(s) equipe(s) interessada(s) no adiamento, deverá(ão) formalizar o pedido por escrito e com antecedência mínima de 7 (sete) dias ou no Sábado anterior à data do pretensão adiamento ao representante da APCEF/SC, no local onde está se realizando o campeonato, o qual deverá convocar ali mesmo Conselho de Representantes das equipes, sendo então realizada reunião extraordinária para deliberar sobre o pedido.

I – A aprovação pelo Conselho de Representantes do adiamento de rodada ou jogo, deverá se dar por unanimidade dos presentes, caso contrário será desconsiderado o pedido.

II – No caso de transferência de jogo por interesse de equipe, a taxa de arbitragem deste jogo, na nova data, será de responsabilidade da equipe solicitante. Cada equipe terá direito a 1 (uma) solicitação de transferência no máximo durante o campeonato. O jogo transferido deverá ser realizado antes da realização da rodada seguinte, salvo se houver outra deliberação do Conselho de Representantes.

III – Em caso de aprovação de adiamento de uma rodada, a mesma será jogada no próximo encontro marcado na tabela, mantendo-se inalterada a sequência pré-estabelecida na mesma.

IV – No caso de chuva, que possa prejudicar a realização da rodada e para preservar as condições do campo, será definido pela APCEF/SC, se haverá condições de jogo até o limite máximo de 12:00 horas do dia da rodada. Esta informação estará disponível na secretaria da sede balnearia de Jurerê, pelo fone 3239- 6200

13- Aos atletas inscritos cabe autorização de débito de R\$ 20,00 em conta da Caixa na data a ser definida pela diretoria esportiva, coincidindo ou não com o início do torneio.

II – FORMA DA DISPUTA

I - Em fase única onde as equipes inscritas jogarão no sistema “todos contra todos”.

II - No empate em qualquer jogo da fase classificatória, ocorrerá decisão por pênaltis para atribuição de ponto extra ao vencedor. Os atletas que cobrarão os pênaltis serão escolhidos entre os que estavam em campo no momento do término da partida.

- a) Será cobrada série de 3 penalidades, alternadas por atletas diferentes;
- b) Persistindo o empate, far-se-á séries de um pênalti alternado por atleta diferente, inclusive o goleiro, até o desempate.
- c) Caso uma equipe termine o jogo com número inferior a 8 atletas em campo e tenha ocorrido empate, a equipe adversária deverá, antes do início das cobranças, indicar os atletas que não cobrarão pênalti de forma que, caso seja necessário a repetição da série de cobranças, possa utilizar seus melhores atletas.

III – DA INSCRIÇÃO

1 – As equipes serão formadas a partir da inscrição individual de cada atleta. Uma comissão organizada pela APCEF/SC irá realizar a confecção das equipes.

2 – A inscrição do atleta só será considerada regular com a assinatura da autorização de débito para a APCEF/SC, como caução, no valor de R\$70,00 (setenta reais), antes da assinatura da súmula em seu primeiro jogo.

3 – Será permitida inclusão de novos inscritos no transcurso do campeonato, até a fase de Grupos.

4 – Os atletas de cada equipe que não comparecerem até o término da segunda rodada do campeonato, poderão ser substituídos por outros atletas, desde que haja lista de espera e a critério da comissão da APCEF que montou as equipes.

5 - O Campeonato da Primavera 2017 será disputado entre associados e dependentes da APCEF/SC, com idade mínima de 16 anos completados no ano da competição.

6 - Para participar do Campeonato da Primavera 2017, o associado deve estar em dia com suas obrigações junto a APCEF/SC para ter direito a inscrição para o Torneio.

§ 1º. Inscrições de atletas até o dia 24 de novembro, poderão ser efetuadas compondo lista de espera, sendo estas inscrições alocadas nas equipes com anuência da comissão organizadora do Campeonato, sendo estas formalizadas 24 horas antes da rodada pelo e-mail: esporte@apcefsc.org.br.

§ 2º Não serão aceitas inscrições no local antes do inicio do jogo.

IV – DO JOGO

1 - O jogador que assinar a súmula deverá, obrigatoriamente, atuar pelo menos em 1 tempo completo do jogo. O controle desta condição poderá ser consultada na mesa, sendo todavia, responsabilidade da equipe a satisfação deste item do regulamento. O desrespeito a esta regra acarretará a perda dos pontos porventura conquistados pela equipe infratora, sendo revertido ao adversário, salvo em caso de contusão grave.

2 – A barreira terá a distância de 7 (sete passos).

3 – As faltas serão diretas. É válido gol direto em cobrança de escanteio.

4 – Não existe a figura do impedimento.

5 - O número de substituições é livre, inclusive do goleiro, sendo que o jogador substituído poderá retornar ao jogo.

6 – Não será permitida a substituição do goleiro, quando ocorrer cobrança de penalidades máximas, salvo por caso de contusão grave.

7 – As equipes serão formadas de 8 (oito) jogadores sendo um dos quais o goleiro.

V - DA DISCIPLINA

1 – O jogador que cometer falta passível de advertência, receberá cartão amarelo. Poderá também, neste caso, o atleta deverá ficar afastado do jogo por 3 (três) minutos, controlados pelo árbitro. O cartão vermelho, faz com que o atleta seja punido com a expulsão do jogo.

I – O cartão amarelo será cumulativo durante a competição. Ao acumular 2 (cartões), o atleta deverá cumprir suspensão automática de um jogo.

II – O jogador que receber cartão azul não poderá ser substituído no período estipulado 3 (três) minutos.

III – O jogador que receber cartão vermelho, não poderá ser substituído e deverá cumprir um jogo de suspensão automática.

2 - O cartão vermelho eliminará o cartão amarelo, que o jogador tenha recebido aquela partida.

3 – Em caso de agressão entre jogadores, jogadores e árbitros, jogadores e torcida, o (s) atleta (s) envolvidos estará (ão) automaticamente eliminado (s) da competição, desde que devidamente anotada na súmula de jogo.

VI - DA PONTUAÇÃO

1 – Será conferida a seguinte pontuação:

- Vitória = 03 pontos
- Empate com vitória nos pênaltis = 02 pontos
- Empate com derrota nos pênaltis = 01 ponto
- Derrota = 00 pontos

2 – Havendo duas ou mais equipes empatadas, para definição da classificação, serão adotados os seguintes critérios de desempate:

I – Maior nº de vitórias (exclui-se as vitórias nos pênaltis para atribuição do ponto extra)

II – Saldo DE GOLFS;

III – Maior nº de gols marcados;

IV – Menor número de cartões vermelho

V – Menor número de cartões amarelos

VI - Sorteio.

VII – DA PREMIAÇÃO

1 – Será conferida premiação aos atletas das equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares.

2 - Será conferida premiação ao artilheiro da competição.

3 - Será conferida premiação ao goleiro menos vazado.

I – O critério terá como base o número de gols sofridos pela equipe em todas as fases.

II – Para definir o goleiro com o melhor aproveitamento (equipe), dividir-se-á o número de gols sofridos pela equipe pelo número de jogos realizados, sendo premiada a equipe com o menor quociente.

III – No caso de equipe com mais de um goleiro, será responsabilidade desta, a identificação do goleiro a ser premiado.