

REGULAMENTO GERAL DA I FVJ CUP DE FUTEBOL SOCIETY FACULDADE DO VALE DO JAGUARIBE - FVJ

CAPÍTULO I

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art.1º Este regulamento é o conjunto das disposições que regem a I FVJ CUP DE FUTEBOL SOCIETY 2019.

Art.2º É responsabilidade da Comissão organizadora a realização, promoção e organização do Campeonato.

Art.3º Objetiva-se através deste campeonato, o estímulo da prática do Futebol e também do esporte e lazer, promovendo a confraternização das equipes e atletas participantes.

CAPÍTULO II

DA ORGANIZAÇÃO

Art.4º A FVJ Cup de Futebol Society será disputada conforme o número de equipes inscritas no formato de fase de grupos, nas categorias **Sub 11 (2008), Sub 15 (2004) e Sub 17 (2002)**.

Art.5º As Entidades, Clubes e Equipes participantes serão conhecedores deste regulamento, e assim se submeterão a todas as consequências que ele possa emanar.

Art.6º Compete à Comissão Organizadora:

- a) Interpretar este regulamento e zelar pela sua perfeita execução;
- b) Elaborar através de sorteio, observar e fazer cumprir a tabela dos jogos;
- c) Aprovar ou impugnar os resultados dos jogos, após exames das súmulas e respectivos relatórios;
- d) Determinar a perda dos pontos quando qualquer equipe utilizar atleta sem condições de jogo;
- e) Examinar os documentos dos atletas e dirigentes inscritos, de acordo com o estabelecido neste Regulamento.

CAPÍTULO III

DAS INSCRIÇÕES DE EQUIPES E ATLETAS

Art.7º As inscrições das equipes serão formalizadas mediante ao pagamento da taxa de inscrição.

§ 1º A taxa de inscrição no valor de R\$ 50,00 (cinquenta reais) deverá ser entregue até às

21 horas do dia 26-08-19 (segunda-feira) à COORDENAÇÃO DO NÚCLEO ESPORTIVO DA FVJ da I FVJ CUP DE FUTEBOL SOCIETY.

§ 2º O não pagamento da taxa de inscrição resultará no impedimento da participação da competição.

Art.8º A inscrição dos atletas e das equipes é de total responsabilidade das entidades e será feita através de um link que terá no site da FVJ ou enviado no email informado na ficha de inscrição, neste o responsável deverá informar o nome completo e o RG de cada atleta

§ 1º A ficha de inscrição deverá ser entregue até às 21 horas do dia 26-08-19 (segunda-feira) à COORDENAÇÃO DO NÚCLEO ESPORTIVO DA FVJ da I FVJ CUP DE FUTEBOL SOCIETY.

§ 2º Os responsáveis da equipe se responsabilizará pela veracidade das informações prestadas na relação nominal, respondendo administrativamente, civil e criminalmente pelo documento.

§ 3º Será obrigatório a apresentação do documento de identidade. Caso a equipe inscreva um atleta que supostamente não tenha a idade selecionada, a equipe será desclassificada.

Art.9º A participação dos atletas será de inteiramente responsabilidade de quem os inscrever.

§ 1º A identificação para a participação do atleta e a comissão técnica nas partidas se dará através da apresentação antecipada de qualquer um dos seguintes documentos oficiais e originais ou cópias:

- a) RG (registro geral)
- b) CPF (Cadastro de Pessoa Física)
- c) Certidão de Nascimento

§ 2º Só poderão acessar o campo de jogo, atletas e membros da comissão técnica, devidamente inscritos e tendo o nome na súmula do jogo, caso isso não for respeitado a equipe, poderá perder os pontos da partida disputada e ser eliminada da competição

Art. 10º Cada equipe deverá inscrever o mínimo de 12 atletas e máximo de 14 atletas.

Art.11º Cada equipe poderá inscrever atletas em mais de um sub desde que ele esteja abaixo da idade limite. Ex: O atleta que tiver 15 anos poderá jogar no sub 17 ou atleta de 13 anos poderá jogar no sub 15, ficando a critério da equipe.

Art.13º Poderão permanecer no banco de reservas:

- a) até 7 (sete) atletas uniformizados e devidamente identificados no súmula

CAPÍTULO IV

DA FORMA DE DISPUTA

Art.14 As equipes jogarão entre si, sendo duas vezes se for chave de três, ou três vezes se for chave de quatro equipes

Art.15 As duas melhores equipes passarão para próxima fase

Art. 16º Contagem de pontos:

A) VITÓRIA 3 PONTOS

B) EMPATE 1 PONTO

C) DERROTA 0 PONTO

Art.17º O representante de cada tem que se apresentar ao mesário uma hora antes do início de sua partida.

Art.18º Haverá tolerância de atraso de 15 (quinze) minutos na primeira partida da rodada, as demais partidas não será permitido atraso nenhum, caso isso não for respeitado será decretado WO, nenhuma equipe terá benefício de jogar depois de ser decretado WO pelo juiz da partida.

Art.19º A equipe que ganhar por WO ficará com uma vitória pelo placar de 3 a 0.

Art.20º Quando na fase de grupos, duas equipes terminarem empatadas na soma dos pontos ganhos, o desempate se dará da seguinte forma de classificação estabelecendo como base dos critérios a seguir:

- a) Nº de cartões amarelos
- b) Nº de vitórias
- c) Saldo de gols
- d) Gols Pró
- e) Gols contra
- f) Sorteio

Art.21º Na fase eliminatória, em caso de empate, a classificação será decidida com cobranças de penalidades máximas.

CAPÍTULO V

DO EQUIPAMENTO

Art. 22º É OBRIGATÓRIO O USO DE CHUTEIRAS COM SOLADO SOCIETY OU FUTSAL

Art.23º As equipes deverão se apresentar devidamente uniformizadas para os jogos.

Art.24º Não é obrigatório o uso das caneleiras em todas as partidas que o atleta entrar em campo. Mais ressaltamos a importância do uso.

CAPÍTULO VI

DA TABELA E HORÁRIOS DE JOGOS

Art.25° A tabela e horário dos jogos serão apresentados pela Comissão Organizadora assim que as equipes efetivarem as inscrições.

CAPÍTULO VII

DA DURAÇÃO E SUBSTITUIÇÃO DOS JOGOS

Art.26° A duração dos jogos será de 45 minutos divididos em dois tempos de 20 minutos corridos com intervalo de até 5 minutos para o sub 15 e 17, já o sub 11 terá a duração dos jogos de 35 minutos, divididos em dois tempos de 15 minutos corridos com intervalo de até 5 minutos.

§ 1° Nas categorias sub 11 e sub 15 é obrigatório que todos os atletas relacionados para as partidas deverão jogar.

Art.27° As substituições são livres

CAPÍTULO VIII

DAS PENALIDADES

Art.28° Todas as infrações cometidas neste certame serão apreciadas e julgadas pela comissão de Justiça Desportiva composta por 3 (três) membros da Comissão Organizadora.

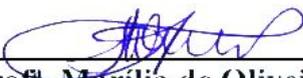
Art.29° O Acúmulo de Cartões implicará em suspensão automática para a próxima partida, obedecendo à seguinte quantificação:

a) 2(dois) cartões amarelos - suspensão automática de 01 (uma) partida.

b) 1(um) cartão vermelho – suspensão automática de 01 partida, além de outras punições, conforme o caso.

§ 1° O cumprimento da suspensão automática é de responsabilidade exclusiva de cada equipe/entidade, independente da comunicação oficial e do julgamento, e a indevida participação de atletas, treinadores, massagistas e dirigentes suspensos, implicará na perda de 3 (três) pontos pela equipe que o utilizar na partida.

§ 2° A Equipe/Entidade que se utilizar de atleta não inscrito e com a inscrição irregular será penalizado com a perda automática de todos pontos, independente de outras punições que lhe poderão ser impostas.



Prof. Marília de Oliveira Monteiro Lima
Coordenadora do Curso de Educação Física
Faculdade do Vale de Jaguaribe - FVJ