



Sindicato dos Metalúrgicos da Grande Curitiba

Campeonato de Futebol Sete – Sindicato 2017

FPAP – Federação Paranaense de Árbitros Profissionais

Regulamento Simplificado.

- Somente para metalúrgicos sindicalizados.
- Equipes por empresa. (será aceito inscrições de empresas do mesmo grupo econômico)
- Atleta que jogar em uma equipe não poderá participar de outra equipe no mesmo campeonato.
- Os horários dos jogos serão cumpridos rigorosamente.
- O uniforme das equipes deverá estar completo (calção, camisa e meia)
- **Obrigatório uso de caneleiras**
- **O número necessário de atletas para iniciar a partida é de 7 atletas (6 = 1), cfe regulamento oficial de Futebol sete.**
- **Será necessário apresentação de documento com foto ao mesário antes de cada partida (RG, carteira de motorista, crachá ...)**
 - As inscrições ou substituições de atletas poderão ser feitas apenas até o final da 1ª fase, e deverão ser feitas até a terça feira que antecede o jogo. Deverá ser feito por escrito através de e-mail: carmen@simec.com.br
 - Os jogadores e Comissão Técnica deverão estar com seus cadastros corretos e feitos até a 4ª feira que antecede a rodada, após essa data só valerá para a rodada seguinte..
- Além da comissão organizadora do Sindicato e da equipe de arbitragem, somente terão acesso ao campo os jogadores uniformizados, o técnico, o massagista e o responsável de cada equipe, desde que devidamente registrados na súmula.
- Em caso de protestos ou recursos, os mesmos deverão ser feitos por escrito, e de forma cortez, até 48 (quarenta e oito) horas após a competição. Quando necessário será feito julgamento pela comissão técnica.

A Regra será utilizada da Confederação de Sete Society (será enviada em anexo).

RECURSOS:

Os recursos solicitados pelas equipes, terá que ser feito e protocolado até 48 (quarenta e oito) horas da partida. Terá que ser por escrito e assinado pelos responsáveis da equipe. Os recursos serão julgados pela comissão organizadora, pela equipe de arbitragem e por uma comissão de três equipes convidadas e que não tenham interesse direto no resultado do recurso (5 votos). Não cabe recurso as decisões tomadas por esta comissão.

ARTILHARIA:

O artilheiro do campeonato será declarado aquele jogador que mais gols marcar durante todo o campeonato.

GOLEIRO MENOS VAZADO:

Para calculo do goleiro menos vazado, os mesmos deverão ser indicados por seus representantes a Comissão Organizadora e será feito dos goleiros cujas equipes passam

para a segunda fase do campeonato. Será feito a média de gols sofridos (quantidade de gols divididos por número de jogos). O atleta terá que ter no mínimo uma participação de 60% dos jogos de sua equipe como goleiro.

DISCIPLINA: O jogador que receber 02 cartões amarelo ficará suspenso automaticamente uma rodada. O jogador que receber cartão vermelho ficará suspenso automaticamente para a próxima rodada. Os jogadores cumpriram sua suspensão mesmo que vencem a partida de WO. Os cartões serão acumulativos para as próximas rodadas. Além das punições previstas no regulamento no decorrer do jogo, (cartões e expulsões) os casos de desrespeitos com a arbitragem, componentes da mesa, comissão organizadora do campeonato ou outros atletas ou membros de outras equipes serão passíveis de punições conforme julgamento pela comissão julgadora. Nos casos de tentativas de agressões ou agressões a arbitragem, componentes da mesa, comissão organizadora do campeonato ou outros atletas e/ou membros de outras equipes o atleta agressor ou membro a **equipe será eliminada automaticamente do campeonato.**

EQUIPE DISCIPLINA:

Estará participando da escolha da equipe disciplina, aquela cujo passe para a segunda fase. O calculo será feito da seguinte maneira:

Cartão Amarelo = 02(um) ponto.;

Cartão Vermelho = 05(cinco) pontos.

Será somado o ponto de todos os cartões que a equipe levar desde a primeira fase até a ultima fase, e divididos pelo número de jogos.

No caso de indisciplina (desrespeito) será penalizada com 500 pontos e no caso de expulsão do campeonato com 1000 pontos.

Será declara equipe disciplina aquela que tiver a menor média de punição.

TÉCNICO DESTAQUE:

Será escolhido o técnico destaque do campeonato, pela comissão organizadora que estarão observando o campeonato desde o início.

JOGADOR DESTAQUE:

Será escolhido o jogador destaque do campeonato, pela comissão organizadora que estarão observando o campeonato desde o início.

CASOS OMISSOS:

A comissão organizadora terá todo e qualquer poder para resolver casos que não constem nesse regulamento.

WO

A equipe que faltar a um jogo estará automaticamente eliminada do atual campeonato.

Outros assuntos / definições.

- 1) *Uniforme:; Camisas iguais com numeração diferentes e meias (meias de cano longo) e calção cor predominante*
- 2) *Calção térmico da cor do calção do uniforme ou conforme a regra.*
- 3) *Caneleiras, uso obrigatório e de material apropriado (no caso do atleta estar sem caneleira e o arbitro observar somente durante o jogo, deverá punir com cartão amarelo)*
- 4) *Inscrição .ou substituição de atleta somente será permitida até o final da primeira fase.*
- 5) *O técnico pode ser jogador, porém receberá as punições como tal.*
- 6) *Tempo de jogo: 2 X25 min., com intervalo de 05 minutos*
- 7) *Haverá tolerância de 5 (cinco) minutos, apenas para o 1º jogo de cada rodada (as equipes deverão estar em campo no horário determinado na tabela)*

RESUMO DA REGRA PARA O CAMPEONATO DE FUTEBOL SETE SOCIETY

1 – FORMA DE DISPUTA:

ESTARÁ SENDO ENCAMINHADA A TABELA COM A FORMA DE DISPUTA EM ANEXO

2 – REGRA:

A REGRA SERÁ ENCAMINHADA EM ANEXO.

Algumas particularidades:

- 07 jogadores para cada lado, não podendo estar com um número reduzido à 07 jogadores para começar a partida;
- A duração do jogo será de 02 tempos de 25 minutos, com um intervalo de até 10 minutos.
- Cada equipe terá direito em cada período 01 tempo técnico de um minuto.
- Será dado tolerância de 5 MINUTOS na primeira partida de cada rodada.
- Laterais e Escanteios serão cobrados com as mãos. Não será valido gol de tiro de lateral e de tiro de escanteio, mesmo que bata no goleiro adversário (este se estiver dentro da sua área de meta). Tiro de meta será cobrado pelo goleiro com as mãos. O Tiro de meta não pode ser cobrado na área adversária, antes que toque em um jogador de linha ou toque no campo antes de entrar na área. Não será válido gol de tiro de meta, mesmo que bata no goleiro adversário (este se estiver dentro da sua área de meta).
- Aos goleiros: depois que o goleiro pegar a bola com a mão (bola viva), terá que repor ao jogo somente com as mãos (depois que pegar com a mão, não pode colocá-la no chão e pegar novamente com a mão, tem que chutar com os pés), punição, falta direta com barreiras do início ao fim do jogo, mesmo que tenha estourado o limite de faltas, e conta como falta individual do goleiro e como falta coletiva;
- Recuo de bola para o goleiro: para que ele pegue com as mãos somente poderá fazê-lo com a cabeça ou involuntário. (não é mais permitido com o recuo com a coxa e nem com o peito)

- Cada equipe poderá fazer 05(sete) faltas coletivas por período, a partir da 6ª falta será cobrado tiro de SHOUT OUT , aonde todos os jogadores terão que ficar a 10 metros de distância da bola (para os lados ou para atrás da bola), com exceção do goleiro defensor e o jogador que irá cobrar o tiro.
 - As substituições serão volantes, respeitando a regra, que o jogador que deve deixar o campo primeiro para que o jogador substituto possa adentrar ao campo, isto deve ser em frente ao seu banco de reserva – PUNIÇÃO : Caso aconteça alguma irregularidade na substituição, , e será cobrado um Tiro Livre direto do início ao fim da partida no local da substituição.
 - **NENHUMA EQUIPE PODERÁ FICAR REDUZIDA COM MENOS DE 04 JOGADORES** (goleiro mais 03 jogadores de linha), **SERÁ CONSIDERADA DERROTADA**. Se o placar for a favor da equipe adversária, conserva-se o placar, caso o placar seja favorável a equipe infratora o placar será de 1X0 a favor da equipe adversária.
 - Para critério de classificação em competição, será observada a seguinte pontuação: Vitória = 03 pontos / Empate = 01 ponto / Derrota = 00 ponto.
- § ÚNICO - Em caso de empate no número de pontos entre duas ou mais equipes na fase de classificação, o critério de desempate será o seguinte, nesta ordem:
- 1 a) Maior número de vitórias;
 - 0 b) Menor número de gols sofridos;
 - 2 c) Maior saldo de gols;
 - 3 d) Maior número de gols a favor;
 - e) Menor número de cartões disciplinares;
- (tendo por peso: AMARELO = 02 / VERMELHO = 05).
- f) Sorteio.