



CLUBE ATLÉTICO PIRACICABANO

DIRETORIA DE ESPORTES

REGULAMENTO DOS CAMPEONATOS DE FUTEBOL SOCIAL 2017

CAPÍTULO 1

Art. 1º - DAS EQUIPES PARTICIPANTES

Parágrafo – 1: CATEGORIA LIVRE

Todos os associados em dia com suas obrigações poderão disputar a categoria livre, independente de outros campeonatos em andamento ou já realizados no ano.

Cada partida terá dois tempos de 30 minutos com 5 minutos de intervalo.

Parágrafo – 2: VETERANO

Todos os associados em dia com suas obrigações, com 31 anos completos ou a completar no mesmo ano, poderão disputar o campeonato, independente de outros campeonatos em andamento ou já realizados no ano.

Cada partida terá dois tempos de 30 minutos com 5 minutos de intervalo.

Em todas as partidas, o jogo deverá ser paralisado rapidamente no 15º minuto do 1º tempo para efetuar obrigatoriamente a substituições do reservas (esses jogadores deverão permanecer em campo pelo menos até o final do 1º tempo).

Parágrafo – 3: MASTER

Todos os associados em dia com suas obrigações, com 40 anos completos ou a completar no mesmo ano, poderão disputar o campeonato, independente de outros campeonatos em andamento ou já realizados no ano.

Cada partida terá dois tempos de 30 minutos com 5 minutos de intervalo.

Em todas as partidas, o jogo deverá ser paralisado rapidamente no 15º minuto do 1º tempo para efetuar obrigatoriamente a substituições do reservas (esses jogadores deverão permanecer em campo pelo menos até o final do 1º tempo).

Parágrafo – 4: SENIOR

Todos os associados em dia com suas obrigações, com 50 anos completos ou a completar no mesmo ano, poderão disputar o campeonato, independente de outros campeonatos em andamento ou já realizados no ano.

Cada partida terá dois tempos de 25 minutos com 5 minutos de intervalo.

Em todas as partidas, o jogo deverá ser paralisado rapidamente no 15º minuto do 1º tempo para efetuar obrigatoriamente a substituições do reservas (esses jogadores deverão permanecer em campo pelo menos até o final do 1º tempo).



CLUBE ATLÉTICO PIRACICABANO

CAPÍTULO - 2

Art. 2º: DOS OBJETIVOS DAS COMPETIÇÕES:

Dar lazer e recreação aos associados.

Integrar todos os associados, criando um vínculo de amizade.

Manter os associados sempre participantes e atuantes dentro do clube.

CAPÍTULO - 3

Art. 3º: DO DIREITO DAS EQUIPES PARTICIPAREM DAS COMPETIÇÕES:

As equipes terão direito de participar das competições, mediante a presença de um representante no congresso técnico.

Em caso de ausência de um representante de equipe no congresso técnico, este deverá confirmar com antecedência a participação no campeonato e concordar com tudo que for discutido na reunião das equipes.

As equipes deverão estar em dia com todas as obrigações acordadas no congresso técnico.

No caso de campeonatos com inscrições individuais e equipes sorteadas, os próprios associados deverão informar-se individualmente sobre o início e andamento do campeonato.

CAPÍTULO - 4

Art. 4º: DO DIREITO DE PARTICIPAÇÃO DOS ASSOCIADOS NAS COMPETIÇÕES:

a) O associado deverá estar em dia com as mensalidades do clube e com as taxas individuais referentes ao campeonato em andamento.

b) Estar inscrito na súmula de jogo, somente em uma equipe.

c) Estar de posse de documento de identificação pessoal com foto em todas as rodadas.

d) Não estar suspenso, seja ela desportiva ou socialmente do clube.

e) Pagar antes do início da partida a taxa de cartão amarelo ou vermelho (se isso fizer parte do regulamento do campeonato em andamento) e taxa do W.O. (se for o caso).

f) Completar 14 anos no ano da competição (menores de 16 anos deverão obter autorização dos responsáveis).

g) Participação livre a partir dos 16 anos de idade a ser feito no ano da competição.

h) Estar apto a exercer atividades físicas.

i) Consultar regularmente um médico para realização de exames que comprovem a condição de apto a praticar futebol.

j) Apresentar, sempre que solicitado, atestado médico que comprove a aptidão para a prática esportiva.

k) Cada jogador deverá pagar uma taxa única individual de R\$ 15,00 para ser inscrito na súmula de jogo antes da primeira partida que disputar.

l) A participação nos campeonatos do CAP implica no conhecimento prévio e concordância integral com este regulamento e com o regulamento do campeonato.

CAPÍTULO – 5

Art. 5º: DOS UNIFORMES DAS EQUIPES:

a) As equipes deverão se apresentar uniformemente com camisas, calções e meias (permitindo pequenos detalhes de diferença na meia e calção como pequenas e discretas listas e símbolos de marcas).

b) As camisas deverão ser numeradas.

c) Somente as camisas dos goleiros e técnicos são isentas da obrigatoriedade de numeração.

d) Caberá ao árbitro do jogo julgar irregularidades nos uniformes das equipes e sua decisão será irrevogável.



CLUBE ATLÉTICO PIRACICABANO

e) Se necessária a utilização de coletes, será feito sorteio (moeda ou par/ímpar) e o vencedor decidirá qual equipe usará os coletes.

f) Qualquer pessoa sem uniforme que estiver no banco de reservas durante um jogo, será apontado como técnico da equipe e deverá estar inscrito na súmula de jogo.

Art. 6º: DOS EQUIPAMENTOS DO ATLETA:

a) Camisa, calção, meias, caneleiras, tênis society.

b) É proibido o uso de chuteiras ou qualquer outro tipo de calçado que ofereça risco a si próprio ou ao adversário.

c) O uso de óculos é permitido, desde que o jogador responsabilize-se por danos que venha a sofrer.

d) Qualquer outro adereço será proibido ou liberado pelo árbitro da partida e sua decisão será irrevogável.

Art. 7º: DOS ÁRBITROS:

a) Os árbitros serão designados antecipadamente para sua função.

b) É função dos árbitros aplicar as regras da competição e zelar pela disciplina dos jogadores durante o jogo.

c) Deverão estar devidamente uniformizados, munidos de apito, relógio e cartões amarelo e vermelho.

d) Deverão relatar na súmula de jogo todos os atos relevantes que possam acarretar punições às equipes, jogadores ou dirigentes: atrasos, agressões, ofensas, abandono etc.

e) Deverão assegurar a realização da partida evitando a presença de elementos estranhos na área de jogo e seus arredores, que possam vir a prejudicar a partida.

f) Todo relato do árbitro em súmula será analisado e julgado pela COMISSÃO ORGANIZADORA e conforme gravidade do caso também pela Comissão de Disciplina e Comissão de Sindicância.

g) O árbitro é autoridade máxima antes do início, durante e 24 (vinte e quatro) horas após o término da partida que tenha arbitrado, portanto, ele poderá relatar na súmula de jogo qualquer ato hostil, fora ou dentro do campo, à sua pessoa, jogadores, dirigentes ou torcedores.

h) Deverão assinar a súmula após o término do jogo.

i) Os árbitros deverão cuidar para que os jogadores que estão no banco de reservas e também os técnicos não ultrapassem o limite da área técnica.

Obs.: Somente a Comissão Organizadora (COMISSÃO ORGANIZADORA) junto com comissão de arbitragem (contratada) poderá ALTERAR o quadro de arbitragem.

Art. 8º: DOS MESÁRIOS:

São funções do mesário:

a) Solicitar documento de identificação pessoal, com foto, aos jogadores e conferir com a relação apresentada na súmula.

b) Impedir o atleta de jogar, caso esteja com a mensalidade atrasada e/ou taxas do campeonato não pagas.

c) Relacionar na súmula de jogo os atletas que participarão da partida.

d) Anotar os gols, cartões e outras anotações informadas pelo árbitro;

e) Avisar ao árbitro sobre qualquer problema que impeça ou dificulte a realização da partida;

f) Anotar todas as faltas realizadas por cada equipe, em cada tempo de jogo, e a partir da 3ª falta cometida, apontá-las com plaquetas numeradas direcionadas para as equipes. (quando a 8ª falta de uma equipe for apontada, a equipe adversária deverá cobrar um tiro livre direto da marca pré-estabelecida e pintada no campo).

g) Assinar a súmula ao final da partida.



CLUBE ATLÉTICO PIRACICABANO

CAPÍTULO – 6 **DAS PARTIDAS**

Art. 9º: PARA A REALIZAÇÃO DE UMA PARTIDA:

- a) As duas equipes designadas para o jogo deverão estar em campo no horário previsto pela tabela da competição.
- b) As equipes deverão estar uniformizadas, obtendo a aprovação do árbitro.
- c) Cada equipe deverá contar, dentro da área de jogo para o início da partida, com o número máximo de sete e mínimo de cinco jogadores.
- d) As equipes deverão entregar ao representante do jogo, antes do início da partida, os documentos de identificação pessoal com foto e mensalidade vigente paga.

Art.10º: DA VALIDADE DE UMA PARTIDA:

- a) As equipes em questão deverão estar devidamente inscritas na competição;
- b) As equipes deverão ter jogado no mínimo $\frac{3}{4}$ (três quartos) do tempo total de jogo;
- c) Caso uma partida termine devido ao abandono de jogo por uma das duas equipes e ainda não tenha completado os $\frac{3}{4}$ (três quartos) do tempo total de jogo, a equipe infratora perderá três pontos e o seu oponente ganhará três pontos, e os atletas que participarem desta infração, deverão ser citados na súmula pelo árbitro e julgados pela COMISSÃO ORGANIZADORA.
- d) Caso uma partida termine devido ao abandono de jogo por uma das duas equipes e já tenha completado os $\frac{3}{4}$ (três quartos) do tempo total de jogo, a equipe infratora perderá os pontos em favor de seu oponente e os atletas que participarem desta infração, deverão ser citados na súmula pelo árbitro e julgados pela COMISSÃO ORGANIZADORA.
- e) Em caso de brigas e confrontos hostis generalizados (onde aconteça agressão física por oito jogadores ou mais, independente do time), que impossibilitem o prosseguimento da partida, o árbitro deverá dar a partida por encerrada, em qualquer período do jogo, sendo que as duas equipes envolvidas no confronto deixarão de pontuar e perderão três pontos cada uma. Caso a partida em questão seja fase final na forma de mata-mata as duas equipes serão eliminadas do campeonato.
- f) Se a partida for interrompida antes de ter completado os $\frac{3}{4}$ (três quartos) do tempo total de jogo, finalizada pelo árbitro por motivos que impeçam a segurança e/ou a integridade física dos jogadores, este jogo deverá continuar numa outra oportunidade, preservando o resultado e jogando os minutos restantes. O jogador que não estiver presente no dia do jogo paralisado poderá ser incluído no jogo que será continuado numa outra data.
- g) Em caso de já ter completado os $\frac{3}{4}$ do tempo total de jogo, e o árbitro interromper a partida por falta de energia elétrica, chuva ou qualquer outro motivo climático ou estrutural que impossibilite o prosseguimento da partida, será considerado o resultado e a partida dada por encerrada. Caso o problema seja a energia elétrica, o árbitro deverá aguardar 15 minutos após a queda da energia e caso a energia não seja restabelecida neste período, o jogo estará encerrado.

Art.11º: LEI DO WO:

- a) Em caso de um 1º W.O., a equipe infratora perderá três pontos e perderá os direitos em qualquer item dos critérios de desempate.

A equipe vencedora receberá três pontos e será registrado o placar de 3 x 0 (os gols não serão computados para nenhum jogador).

- b) Em caso de um 2º W.O., a equipe infratora será eliminada do campeonato

A equipe vencedora receberá três pontos e será registrado o placar de 3 x 0 (os gols não serão computados para nenhum jogador).

Todos os resultados obtidos pela equipe eliminada não terão alterações e em todos os próximos jogos desta equipe serão registrados o placar de 3 x 0 (os gols não serão computados para nenhum jogador).



CLUBE ATLÉTICO PIRACICABANO

c) A equipe que der WO deverá pagar multa de R\$ 15,00 por jogador inscrito que não compareceu ao jogo no dia do WO, com exceção daqueles que constem na súmula do jogo ou que comprovadamente estejam lesionados ou por motivo de luto.

d) Todos os itens acima são válidos também, no caso de duplo WO (as duas equipes ausentes).

CAPÍTULO - 7

Art.12º: A TABELA DA COMPETIÇÃO

a) Todas as equipes deverão respeitar a tabela de acordo com os boletins emitidos pela COMISSÃO ORGANIZADORA.

b) Em caso de chuva o Departamento de Esportes confirmará a rodada com prazo mínimo de 30 minutos antes do início da primeira partida, podendo haver a consulta através do telefone 3421 7880

c) Será permitida a alteração de data ou horário de partidas respeitando os seguintes itens:

- Acordo prévio entre as duas equipes e depois comunicação verbal com o professor Jeferson com pelo menos uma semana de antecedência da data da partida.
- Pagamento antecipado de taxa de R\$ 100,00 (paga pela equipe solicitante pela alteração da data do jogo ou dividida entre as equipes se assim entrarem em acordo).
- Os jogos adiados deverão ser cumpridos dentro de prazo definido pela COMISSÃO ORGANIZADORA.
- Não será aceito adiamento de jogo sem fixar um prazo para disputá-lo, sendo esse prazo até antes do término da última rodada classificatória.
- Não será aceito adiamento de jogo em rodadas decisivas para classificação onde as equipes de um grupo devem jogar ao mesmo tempo.

d) Equipes envolvidas em torneios externos em fase de mata-mata poderão solicitar a alteração do horário do jogo até cinco dias antes da partida e a viabilidade da alteração será analisada pela COMISSÃO ORGANIZADORA.

e) A COMISSÃO ORGANIZADORA poderá, a seu critério, modificar os horários e/ou dias de realização das partidas, avisando com antecedência mínima de dois dias as equipes envolvidas.

f) A equipe que não estiver em campo em condições de jogo em até quinze minutos do apito de chamada do árbitro, será citada em súmula e receberá uma advertência da COMISSÃO ORGANIZADORA.

g) A equipe que acumular três advertências no mesmo campeonato perderá o direito a qualquer critério de desempate em todas as fases do campeonato.

h) Haverá tolerância máxima de quinze minutos sobre o horário determinado para a realização da partida apenas para o primeiro jogo de cada campo naquela data.

i) Na primeira rodada do campeonato não haverá advertência sobre eventuais atrasos.

CAPÍTULO - 8

Art.13º: DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

a) Cada equipe poderá ter no máximo vinte associados devidamente inscritos na súmula de jogo, já incluído o técnico da equipe.

b) O associado ficará devidamente inscrito na equipe em que seu nome e número da camisa entrar em súmula pela primeira vez.

c) Será permitido ao jogador mudar de equipe no mesmo campeonato desde que ele tenha disputado até dois jogos no campeonato e o campeonato não tenha ainda atingido a metade do total de rodadas disputadas.

d) Para o associado estar devidamente inscrito na partida e no campeonato, seu nome deverá constar na súmula junto com o número da camisa, estando presente ao jogo.



CLUBE ATLÉTICO PIRACICABANO

- e) Caso o associado fique inscrito em duas equipes ou mais, este será suspenso de acordo com a gravidade do fato. A segunda equipe pela qual ele jogou perderá os pontos em favor de seu adversário.
- f) Se houver na súmula algum atleta que não esteja em condições legais de jogo e este participe da partida, a equipe a qual ele pertence perderá o(s) ponto(s) em favor de seu adversário e o jogador será julgado e suspenso de acordo com a gravidade do fato.
- g) O jogador poderá ser incluído em súmula para uma partida a qualquer momento da partida, desde que preencha a todos os requisitos necessários.
- h) Todo atleta, técnico, dirigente ou ainda outros associados que por consequência da prática de esportes, ofender ou agredir o árbitro do jogo, representante, gandula, qualquer membro da COMISSÃO ORGANIZADORA e/ou da direção do clube, será julgado e penalizado.
- i) O julgamento de todos os cartões vermelhos e/ou outras condutas de todos os participantes é realizado através da interpretação do relatório feito pelo árbitro e de testemunhas, sendo analisados conforme o Código Disciplinar pela COMISSÃO ORGANIZADORA e, em casos mais graves, pela Comissão de Disciplina, formada por cinco atletas que disputam o campeonato (de times não envolvidos direta ou indiretamente no julgamento).
- j) Os membros da COMISSÃO ORGANIZADORA e Comissão de Disciplina terão autoridade para colocar em súmula qualquer infração por eles constatada e que não seja notada pelo árbitro, devendo os mesmos comunicar ao árbitro o ocorrido, mesmo que a infração seja motivada pela torcida.
- k) Todo jogador ou dirigente que receber cartão amarelo ou vermelho deverá pagar (se isso fizer parte do regulamento do campeonato em andamento) antes do início do próximo jogo de sua equipe.
- l) Todo jogador ou dirigente que receber o terceiro cartão amarelo estará excluído do próximo jogo de sua equipe, não cabendo recurso.
- m) Todo jogador ou dirigente que receber cartão vermelho estará suspenso uma partida automática e após será julgado de acordo com sua infração.
- n) O jogador que está cumprindo suspensão não poderá entrar em campo para assistir e/ou dirigir a sua equipe. Caso contrário deverá cumprir mais um jogo de suspensão devido a essa infração.
- o) Se a torcida de uma das equipes promover atos de indisciplina, desordem ou perturbação do convívio nas dependências do CAP, haverá punição de advertência, multa ou perda de pontos da equipe em favor do adversário da partida. Se houver confronto entre torcidas, as duas equipes serão penalizadas.
- p) A equipe que cometer a 8ª falta coletiva durante o 1º e/ou 2º tempo de jogo, dará para seu adversário o direito de um tiro livre direto de uma marca pré-estabelecida e pintada no campo.
- q) O goleiro não poderá pegar com as mãos uma bola recuada pela própria equipe (inclusive através de arremesso lateral), a menos que a bola tenha sido recuada com a cabeça ou não tenha havido intenção do recuo.
- r) Haverão regras complementares a todos os campeonatos informadas nos boletins semanais e elas terão vigência imediata.
- s) As equipes terão direito a consultar as anotações da súmula do jogo em até 24 horas da realização da partida. Caso não seja possível a consulta imediata no mesmo dia, o clube encaminhará uma cópia via email durante a semana.
- t) Todas as equipes concordam tacitamente com as anotações da súmula, caso não façam o pedido para consultá-la em até 24 horas e não façam recurso em até sete dias corridos após a partida.
- u) É permitido aos jogadores e técnicos das equipes permanecerem entre seu banco de reservas e o primeiro poste de iluminação, na chamada área técnica.
- v) As substituições deverão ser feitas entre o poste de iluminação mais próximo ao banco e o mesário. A saída do jogador excluído poderá ser feita por qualquer parte do campo. A necessidade de parar ou não o jogo é critério da arbitragem.



CLUBE ATLÉTICO PIRACICABANO

CAPÍTULO – 9

Art.14º: DAS PENALIZAÇÕES

- a) A suspensão deverá ser cumprida somente na categoria do campeonato em andamento, exceto se a suspensão for aplicada em número de dias.
- b) Caso não tenha mais o número suficiente de jogos para cumprimento de uma suspensão no mesmo campeonato, o jogador deverá cumprir o restante da pena num próximo campeonato em que estiver inscrito.
- c) Em caso do associado ser punido em número de dias, este estará suspenso em todas as categorias de competições até que se cumpra sua punição.
- d) É reservado às equipes o direito de se expressar por meio de recursos, por escrito, endereçados a COMISSÃO ORGANIZADORA em até sete dias após a data do jogo.
- e) Este regulamento não poderá ser modificado, parcialmente ou integralmente, sem uma prévia reunião da Comissão Organizadora e Diretoria de Esportes do Clube Atlético Piracicabano.
- f) As punições serão aplicadas conforme o Código Disciplinar interno do futebol social do Clube Atlético Piracicabano.

CAPÍTULO – 10

Art.15º: DA COMISSÃO ORGANIZADORA (COMISSÃO ORGANIZADORA)

- a) Todos os atos de indisciplina relatados pelo árbitro serão julgados pela COMISSÃO ORGANIZADORA, Comissão de Disciplina e Comissão de Sindicância conforme a gravidade.
- b) Todos os jogos serão supervisionados por membros da comissão de disciplina para analisar os fatos que por ventura vierem a ocorrer.
- c) Caberá somente a COMISSÃO ORGANIZADORA solucionar os casos omissos neste regulamento.
- d) A COMISSÃO ORGANIZADORA será formada por Diretores de Esportes e coordenador de esportes.