

COPA DE FUTEBOL SOCIETY DOS SERVIDORES DA JUSTIÇA REGULAMENTO

CAPÍTULO I DA PROMOÇÃO E DOS OBJETIVOS

Art. 1º – A Copa de Futebol Society dos servidores da Justiça é promovida pelo Sindicato dos Servidores da Justiça de 2ª Instância do Estado de Minas Gerais (SINJUS-MG) e pelo Sindicato dos servidores da Justiça de 1ª Instância do Estado de Minas Gerais (SERJUSMIG), sob a coordenação logística da G&T Logística Esportiva, na categoria masculina e de livre classificação etária.

Art. 2º – O torneio tem como objetivo congregar, ampliar e confraternizar o relacionamento sócio desportivo cultural entre os servidores e colaboradores do Poder Judiciário de Minas Gerais. Além disso, incentiva a prática sadia e saudável do esporte, proporcionando momentos de lazer entre o público alvo.

CAPÍTULO II DA ORGANIZAÇÃO E DIREÇÃO

Art. 3º – A copa de Futebol Society dos servidores da Justiça obedecerá às disposições deste regulamento.

Art. 4º – A organização e coordenação geral do certame caberão a uma Comissão Executiva, formada por membros do SINJUS-MG, SERJUSMIG e da G&T Logística Esportiva, que poderá consultar os capitães dos times participantes quando julgar pertinente e conveniente.

Art. 5º – À Comissão Executiva compete:

- I - Interpretar este Regulamento e zelar pela sua perfeita execução;
- II - Elaborar, observar e fazer cumprir a tabela dos jogos;
- III - Designar a sede do Campeonato;
- IV – Designar Oficiais de Arbitragem, não sendo admitida qualquer impugnação ou veto aos indicados;
- V - Efetuar os acertos financeiros;
- VI - Julgar pedidos de adiamento ou adiantamento de jogos;
- VII - Determinar perda de pontos quando qualquer equipe tiver utilizado atleta sem condição de jogo;
- VIII - Elaborar, com base nos resultados dos jogos aprovados, a classificação final de todas as fases do certame;
- IX - Julgar possíveis casos de indisciplina que venha a ocorrer no local de realização do campeonato.

CAPÍTULO III DAS EQUIPES PARTICIPANTES

Art. 6º – As equipes que participarem do Campeonato serão consideradas conhecedoras deste Regulamento, assim como das regras da modalidade (oficializadas pela Confederação Brasileira de Futebol 7 Society).

Art. 7º – As equipes se comprometem a participar das partidas nas datas, locais e horários determinados pela tabela, admitindo aceitar modificações na mesma, quando determinadas pela Comissão Executiva, em todas as fases, desde que avisados com a devida antecedência.

Art. 8º – Somente poderão participar deste certame atletas que:

I – Sejam servidores efetivos, aposentados ou da ativa, do Quadro de Pessoal dos Tribunais de Justiça do Estado de Minas Gerais e de Justiça Militar do Estado de Minas Gerais;

II – Sejam servidores precários, funcionários terceirizados ou estagiários dos tribunais acima citados; ou ainda funcionários ou colaboradores dos sindicatos realizadores.

§ 1º – O atleta que não atender nenhum dos requisitos deste artigo será expulso do campeonato.

§ 2º – Cada equipe poderá inscrever no máximo 6 (seis) atletas que se enquadrem apenas na descrição do inciso II deste artigo.

§ 3º – A equipe que utilizar atleta que não atenda aos requisitos deste artigo, ou que usar atleta excedente ao limite estabelecido no §2º deste artigo, estará sujeita à:

I - Perda do dobro de pontos disputados com a presença deste atleta em quadra, ainda que somente como reserva, quando o não cumprimento do artigo ocorrer na fase classificatória.

II - Ser considerada perdedora da partida disputada com a presença deste atleta em quadra, ainda que somente como reserva, quando o não cumprimento do artigo ocorrer nas demais fases.

CAPÍTULO IV DAS INSCRIÇÕES

Art. 9º– O processo de inscrição se dará em fase única, em que um representante de cada equipe deverá entregar, na sede do SINJUS-MG ou do SERJUSMIG, Ficha de Inscrição de Equipe, devidamente preenchida com o nome de cada atleta, documentação requerida, devidamente assinada, e taxa de inscrição.

Art. 10º – As inscrições deverão ser realizadas no período compreendido entre os dias 09/05/2016 e 23/05/2016.

§ 1º – A Ficha de Inscrição de Equipe deverá ser preenchida e conter, obrigatoriamente, o nome da equipe, a definição do capitão, os contatos do capitão, o nome de todos os atletas e seu vínculo com o TJMG, ou TJMMG, ou ainda com os sindicatos realizadores do torneio.

§ 2º - Anexos à ficha de inscrição, deverá ser entregue cópia legível da carteira de identidade e do crachá ou da carteira funcional que comprove o vínculo com o TJMG

ou TJMMG. Cada atleta deverá apresentar a carteira de identidade original em cada partida para fins de conferência com a documentação apresentada no ato da inscrição.

§ 2º – O atleta só será considerado oficialmente inscrito no Campeonato após ter sido entregue a Ficha de Inscrição de Equipe, com seu nome nela constante, e haver quitado sua equipe o valor referente à taxa de inscrição, reservado aos realizadores o tempo da conferência dos documentos para efetuar a confirmação da inscrição.

§ 3º - O atleta que for inscrito por mais de uma equipe terá sua inscrição validada apenas naquela equipe que efetuar completamente a inscrição, sendo vedado disputar partidas em mais de uma equipe, sob pena de expulsão do torneio.

§ 4º - O atleta que for menor de idade deve anexar junto à ficha de inscrição e à documentação, termo de autorização assinado por responsável legal.

Art. 12º – Cada equipe deverá inscrever um mínimo de 09 (nove) e um máximo de 15 (quinze) atletas, através da Ficha de Inscrição de Equipe.

Art. 13º – A adição de atletas na Ficha de Inscrição estará disponível até 24 horas antes do início do primeiro jogo do campeonato. A adição do atleta deverá ser comunicada para a Comissão Executiva do campeonato, entregando ficha individual de inscrição de atleta.

Art. 14º - O limite estabelecido para inscrição é de 8 (oito) equipes, para fins de estabelecimento de critérios de disputa justos.

Art. 15º – O valor da taxa de inscrição é de R\$500,00 (quinhentos reais) por equipe.

§ 1º – A equipe só será considerada INSCRITA mediante o pagamento do valor INTEGRAL da taxa de inscrição até o dia 23/05/2016.

§ 2º - A equipe que não efetuar o pagamento até a data pré-estabelecida não será considerada inscrita.

CAPÍTULO V DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 16º – A Copa de Futebol Society dos servidores da Justiça será disputada em fases distintas, a saber:

- I – Classificatória
- II – Eliminatória

Art. 17º – A forma de disputa da fase classificatória será definida de acordo com a quantidade de equipes inscritas, sendo divulgada posteriormente durante o Congresso Técnico, respeitando a garantia de três jogos a serem disputados por equipe.

Parágrafo Único – O Congresso Técnico será realizado pela Comissão Executiva no dia 30/05/2016, na sede do SINJUS-MG, posteriormente ao encerramento das

inscrições, para divulgar a forma de disputa, bem como realizar os sorteios dos grupos, caso haja necessidade.

Art. 18º – A fase seguinte será disputada no sistema eliminatório, sendo o perdedor automaticamente eliminado do Campeonato, exceto na fase semifinal, onde os perdedores disputam o terceiro lugar.

Art. 19º – Caberá à Comissão Executiva a elaboração de normas técnicas referentes ao sistema de disputa adotado, complementando e/ou alterando o disposto neste capítulo do regulamento.

CAPÍTULO VI DOS JOGOS

Art. 20º – Os jogos serão disputados de acordo com as regras descritas nesse Regulamento e com as regras oficiais em vigor, editadas pela Confederação Brasileira de Futebol 7 Society e disponibilizadas para consulta no site da entidade.

Art. 21º – Caberá à Comissão Executiva providenciar as bolas oficiais, que deverão estar em perfeita condição de jogo.

Art. 22º – A identificação dos inscritos será feita através do preenchimento da súmula, que deverá ser preenchida e assinada pelo capitão, que se responsabilizará pela concordância entre os atletas presentes na súmula e aqueles que ativamente participarão da partida.

Parágrafo Único – A equipe que atuar com jogador não identificado na súmula estará sujeita às penalidades por uso de jogador irregular, definidas pela Comissão Executiva.

Art. 23º – Os jogos terão início nos horários determinados pela tabela, sendo admitida **tolerância de 15 (quinze) minutos para o início dos jogos**, além dos horários determinados.

§ 1º – A equipe que não se apresentar para jogar, devidamente uniformizada, após o tempo de tolerância, perderá por não comparecimento (W.O).

§ 2º - A determinação de derrota por W.O. resultará na consideração do placar de 3 x 0 (três a zero).

Art. 24º – Em caso de uniformes com cores semelhantes, a Comissão Executiva será responsável por providenciar coletes com cores distintas para uma das equipes.

Art. 25º – É necessário um mínimo de 7 (sete) jogadores por equipe para cada partida. O comparecimento com um número de atletas inferior ao estipulado resultará em W.O. Cada equipe possui 15 minutos de tolerância do horário marcado para a partida para apresentarem os jogadores em quadra.

Art. 26º – Quando um jogo não se realizar ou for interrompido por qualquer motivo e/ou anulado, será fixada a sua remarcação e/ou continuação, quando for o caso, pela Comissão Executiva.

§ 1º – Em caso de adiamento, a equipe requerente terá um prazo de até 120 (cento e vinte) horas de antecedência à partida para o aviso prévio à Comissão Executiva. Caso o pedido seja entregue após o tempo limite, este será considerado inválido e o jogo permanecerá na mesma data e local programado.

§ 2º - O procedimento para adiamento de um jogo se dá da seguinte maneira:

I – A equipe requerente informa à Comissão Executiva sua intenção de adiar o jogo.

II - Estando dentro das 120 horas determinadas neste artigo, a Comissão Executiva ecaminha a solicitação para a outra equipe, que deverá se manifestar favorável à solicitação para que seja confirmado o adiamento.

CAPÍTULO VII DA CLASSIFICAÇÃO

Art. 27º – Para efeito de classificação, na fase classificatória, a contagem de pontos ganhos será a seguinte: VITÓRIA: 3 (três) pontos – EMPATE: 1 (um) ponto – DERROTA: 0 (zero) ponto.

Art. 29º – Ao da fase classificatória, será reconhecido como primeiro lugar do grupo a equipe que somar o maior número de pontos, e assim por diante, na ordem decrescente.

Art. 30º – No caso de ocorrer empate em número de pontos entre duas ou mais equipes, o desempate será feito de acordo com os seguintes critérios, em ordem sucessiva de eliminação:

I – Resultado do confronto direto entre as equipes (quando possível);

II - Número de Vitórias;

III - Saldo de Gols;

IV - Gols a Favor;

V - Cartões Amarelos;

VI - Cartões Vermelhos;

VII - Sorteio.

Art. 31º - Classificam-se para a fase eliminatória as equipes mais bem colocadas nos grupos, respeitando os critérios e o número de vagas para a fase eliminatória, esses a serem definidos no Congresso Técnico (previsto no Art. 17º).

Art. 32º – Durante a fase eliminatória, no caso de um jogo terminar empatado, o desempate será disputado através de uma prorrogação composta por 2 (dois) tempos de 5 (cinco) minutos cada, sem intervalo. Não haverá decisão por “gol de ouro”. Caso persista o empate, a partida será decidida através da cobrança de penalidades, sendo 3 (três) cobranças para cada equipe. Persistindo o empate, as equipes cobrarão cobranças alternadas até que haja um vencedor.

Art. 33º – As equipes que terminarem a fase classificatória fora das vagas e critérios definidos para avanço à fase seguinte estarão eliminadas do torneio.

CAPÍTULO VIII DAS APENAÇÕES

Art. 34º – A aplicação de cartões punitivos, nas cores, amarela (advertência) e vermelha (expulsão), constitui medida preventiva de inequívoca eficácia no campo desportivo, objetivando refrear a violência individual e coletiva.

Parágrafo Único – Sujeitar-se-á ao cumprimento de suspensão automática e conseqüentemente impossibilidade de participar na partida subsequente o atleta que, na mesma fase da competição, receber 01 (um) cartão vermelho (expulsão) ou 02 (dois) cartões amarelos (advertência).

Art. 35º – A contagem de cartões, para fins de aplicação da suspensão automática é feita separadamente e por tipologia de cartões, não havendo possibilidade de o cartão vermelho apagar o amarelo, já recebido na mesma ou em outra partida da competição.

Art. 36º – Todos os atletas que tiverem apenas 01 (um) cartão amarelo ao final da fase classificatória terão os mesmos zerados para a fase seguinte. Aqueles atletas que receberem seu segundo cartão amarelo ou o cartão vermelho na última partida da fase classificatória da competição estarão automaticamente suspensos para a partida subsequente.

Art. 37º – A equipe que utilizar atleta irregular em qualquer partida válida pelo Campeonato estará sujeita à:

- I - Perda automática do dobro de pontos em disputa, ou seja, de 06 (seis) pontos por partida disputada com atleta irregular.
- II – Desclassificação da competição, caso trate de partida de fase eliminatória.

Parágrafo Único – A irregularidade do atleta configurar-se-á na hipótese de:

- I - Não inscrição do atleta por parte da equipe;
- II - Não inscrição do atleta na súmula da partida, ou não compatibilidade entre o atleta inscrito e o que efetivamente tenha jogado;
- III - O atleta não atender nenhum dos requisitos do Art. 8º;
- IV - Estar inscrito em súmula e uniformizado à disposição da equipe, quando sujeito ao cumprimento de penalidade administrativa, por força de cartão, amarelo, azul ou vermelho.

Art. 38º – Se uma partida for encerrada por falta do número mínimo legal de atletas (três) a equipe que não tiver o número mínimo de atletas será considerada perdedora, somando-se 3 (três) pontos ganhos para a equipe que tinha o número mínimo de atletas para continuidade da partida. O resultado final da partida será 3 a 0 para a equipe que detenha o número de atletas necessários ou o placar do jogo no momento de sua paralisação quando este for mais benéfica à equipe com número mínimo de atletas em jogo.

Parágrafo Único – Se nenhuma das equipes possuir o número mínimo legal de atletas para continuidade da partida, ambas serão consideradas perdedoras e nenhum ponto será atribuído às mesmas. Não serão somados gols para nenhuma das equipes.

CAPÍTULO IX DAS MEDIDAS DISCIPLINARES PUNITIVAS

Art. 39º – Quando ocorrerem infrações praticadas no decorrer do torneio, serão aplicados, pela Comissão Executiva, Medidas Disciplinares Punitivas, conforme estabelece este Regulamento.

Art. 40º – O atleta que agredir fisicamente o árbitro está automaticamente eliminado da competição.

Art. 41º – O atleta que agredir outro atleta fisicamente dentro da quadra estará automaticamente eliminado da competição, cabendo ao árbitro da partida determinar quais atletas estão passíveis de punição, sendo sua decisão, registrada em súmula, inquestionável.

Art. 42º – O atleta que agredir fisicamente outro atleta dentro dos limites da sede da competição será julgado pela Comissão Executiva, podendo ser suspenso por número indeterminado de partidas, ou mesmo eliminado da competição.

Art. 43º – As punições só se aplicam a fatos ocorridos dentro da sede da competição.

CAPÍTULO X DOS RECURSOS

Art. 44º – Os possíveis recursos deverão ser interpostos à Comissão Executiva até 48 (quarenta e oito) horas após a partida que der origem à sua interposição, juntando provas da irregularidade contra a qual se recorre, quando houver.

Art. 45º – Os recursos deverão ser julgados pela Comissão Executiva até 48 (quarenta e oito) horas antes da próxima rodada de partidas.

CAPÍTULO XI DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 47º – Os Promotores e Organizadores do certame não se responsabilizarão por acidente de qualquer natureza, assim como por perda de objetos nas dependências da sede do Campeonato.

Art. 49º – Os atletas inscritos concordam com a divulgação de suas imagens por qualquer meio de comunicação que reporte-se ao evento esportivo.

Art. 50º – Todos os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Executiva, com consulta aos capitães das equipes sempre que considerado necessário.