

## **Fórmula de disputa**

**SUB 9/11/13**

**1ª Fase:** As equipes jogam entre si em turno único , classificando os 2 primeiros colocados para a fase semifinal.

Do 3º ao 6º classificado classificam para as 4as de finais.

Os Critérios de desempate são: 1) Pontos. 2) Confronto direto(Este critério somente é aplicado se houver empate entre 2 equipes . 3) Maior número de vitórias. 4) Saldo de gols. 5) Maior número de gols a favor. 6) Menor número de gols contra.

**2ª Fase (4as de Finais ):** Se enfrentam

3º Colocado x 6º Colocado (Jogo A)

4º Colocado x 5º Colocado(Jogo B)

Jogo único com vantagem do empate pro melhor colocado .

**3ª Fase (Semi Finais ):** Se enfrentam

1º Colocado x Vencedor Jogo B

2º Colocado x Vencedor Jogo A

Jogo único com vantagem do empate pro melhor colocado .

**4ª Fase (Final):** Os vencedores da Semifinal se enfrentam em um único jogo ,em caso de empate no tempo normal se joga uma prorrogação se o empate persistir haverá cobrança de 3 penalidades .

## **SUB 8**

**1ª Fase:** As equipes jogam entre si em turno e retorno , classificando os 3 primeiros colocados (1º Colocado vai diretamente a .

Os Critérios de desempate são: 1) Pontos. 2) Confronto direto(Este critério somente é aplicado se houver empate entre 2 equipes . 3) Maior número de vitórias. 4) Saldo de gols. 5) Maior número de gols a favor. 6) Menor número de gols contra.

**2ª Fase (Semi Finais ):** Se enfrentam

2º Colocado x 3º Colocado

Jogo único com vantagem do empate pro melhor colocado .

**4ª Fase (Final):** Os vencedores da Semifinal se enfrentam em um único jogo ,em caso de empate no tempo normal se joga uma prorrogação se o empate persistir haverá cobrança de 3 penalidades .

## **INSCRIÇÕES**

- 1.** O clube que for disputar nossas competições deve preencher uma ficha de filiação fornecida pela UFSERJ;
- 2.** Cada aluno e/ou membro da comissão técnica deve apresentar no dia do jogo a identidade original ou xérox ,passaporte,carteira escolar ou carteira da competição .
- 3.** A taxa de inscrição dá direito a inscrever 15 atletas por categoria,a partir do décimo sexto atleta paga uma taxa de R\$ 20,00 (vinte reais) por atleta;
- 4.** O prazo de inscrição de atletas vai até a data do último jogo da 1ª Fase ;
- 5.** Aluno que jogar por uma equipe não pode se transferir para outra equipe caso seu nome esteja constando em alguma súmula ,ele fica vinculado a equipe onde constou em súmula,membro de comissão técnica pode ser transferido para outra equipe mesmo tendo constado o nome dele nem súmula;

6. Os alunos não podem estar inscritos a partir da data do início da Copa nas seguintes competições: Campeonato Carioca e Estadual da Federação de Futsal, Campeonato Carioca, Estadual e Novos Talentos da Rio Futsal, Campeonato Carioca e Estadual da UFSE RJ. No caso de ser descoberto que uma equipe utilizou atletas com estes impedimentos será retirado os pontos das partidas nas quais jogou o atleta em questão e passarão pro seu adversário, o placar será de 2 x 0, os gols e cartões da partida continuam valendo menos os do atleta em questão.

## **JOGOS**

1. Os jogos serão disputados nas quadras das equipes participantes respeitando o mando de quadra ou em local indicado pela organização;

2. Somente ocorrerá o jogo se as duas equipes tiverem com pelo menos 3 atletas, se isso não ocorrer será decretado W.O. técnico para ambas as equipes.

A tolerância do time visitante é de 30 minutos, o mandante tem só 15 minutos (a partir do momento que o adversário entregar a relação de atletas) após isso o árbitro determina que não terá o jogo nesta categoria, e esperará o horário das próximas categorias até o horário da última categoria, com tolerância de 15 minutos em cada categoria no caso de módulo sendo o adversário o mesmo, a organização examinará o relato do árbitro e determina se vai ter outra partida ou se declara wo;

3. Jogos de 8as, 4as e Semi Finais não podem ser realizados a noite (a partir das 17 hs),

4. Os atletas devem usar uniforme padrão da equipe, sendo obrigado conter escudo da equipe na frente da camisa e numeração nas costas, chuteira sem trava e caneleiras. Se houver semelhança nos uniformes e os árbitros acharem necessário o mandante de quadra será obrigado a trocar. No caso de uma parceria a equipe pode usar os 2 uniformes sendo que somente os goleiros podem usar escudo diferente dos atletas de linha. A comissão técnica é permitido o uso de bermudas desde que esteja com escudo ou nome da equipe estampados na bermuda, não é permitido uso de camisas sem mangas nem camisas de times com escudos que não sejam da sua equipe e não é permitido uso de sandálias ou chinelos;

5. Podem ser usados atletas da categoria inferior na categoria subsequente;

6. No caso de usar um atleta de linha para substituir o goleiro somente será permitido o uso de camisa de cor diferente a dos atletas com o mesmo número, não é permitido o uso de colete em situação nenhuma;

7. Compete aos clubes com mando de quadra cumprir as determinações: Providenciar no sentido da troca de uniforme, no caso de semelhança com as equipes recepcionadas; Fornecer bolas seguindo as orientações do Departamento Técnico da LCF; Apresentar 3 cópias de súmula por categoria aos mesários;

8. Ocorrendo chuvas torrenciais impedindo a realização das partidas serão remarçadas só podendo jogar os atletas que constam na relação de atletas;

9. Ocorrendo paralisação no jogo pela equipe de arbitragem por falta de segurança, caso o mandante da partida seja o causador da paralisação (invasão de quadra, falta de segurança e etc) o restante do jogo será disputado em quadra neutra indicada pela

organização só podendo jogar os atletas que constam na relação de atletas. O restante do jogo será disputado apenas se até a paralisação, o jogo não tiver atingido 2/3 do tempo total de jogo, a paralisação ocorrendo (por parte do perdedor), após esse tempo o resultado do jogo é mantido;

**10.** O documento do jogo é a carteira da competição com foto, registro, carimbo e assinatura do organizador obrigatoriamente plastificada;

**11.** A transferência ou cancelamento de jogo para uma data posterior a que consta na tabela é única e só pode ser efetuada pelo mandante de quadra até a terça-feira anterior a rodada (Sábado ou Domingo) ou 96 horas antes da partida (no caso do jogo ser dia de semana) após este prazo somente de acordo com o adversário. Se não houver acordo, a organização do campeonato remarcará a partida em quadra neutra. Se o mandante de quadra comunica que não pode acontecer a partida na sua quadra com menos de 24 hs antes da partida perde o mando de quadra, após este prazo só de comum acordo com a equipe adversária. Se o mandante quiser antecipar uma partida somente pode ser de comum acordo.

**12.** Se uma equipe abandonar a competição, os atletas da mesma não poderão ser transferidos para outra equipe;

**13.** A relação de atletas têm que ser entregue ao mesário 15 minutos antes do jogo, podendo constar 14 atletas e 4 membros da comissão técnica devidamente credenciados (carteira da competição com registro, carimbo e assinatura do organizador obrigatoriamente plastificada);

**14.** A partir da fase oitavas de final os jogos terão um acréscimo de R\$10,00 por equipe na taxa de arbitragem em todas as categorias que a equipe estiver classificada. A partir da fase final terá um acréscimo de R\$20,00 por equipe na taxa de arbitragem;

**15.** Representantes de equipes podem pedir o veto de algum oficial de arbitragem por e-mail (ufserj@gmail.com), desde que esteja justificado, e o diretor de arbitragem analisará o caso e responderá a solicitação;

**16.** A taxa de arbitragem é dividida pelas 2 equipes e no caso de um Módulo tem que ser paga integralmente independente de jogar todas as categorias;

**17.** Qualquer recurso em relação a qualquer assunto de algum jogo realizado tem que ser feito em papel timbrado e enviado por e-mail (ligacariocafutrio@gmail.com) ou entregue em mãos na sede da LCF em até 48 horas após o início do jogo;

## **APENACÕES**

**1.** A equipe que não comparecer a partida perderá o jogo pelo placar de 8 x 0 e tem a obrigatoriedade de pagar a sua taxa de arbitragem antes da próxima rodada sob pena de ser eliminada da competição se não pagar, a equipe que compareceu paga normalmente sua taxa de arbitragem para ganhar os pontos da partida ;

**2.** No caso de W.O técnico (insuficiência de atletas) ou chegar com atraso a equipe infratora perderá a partida pelo placar de 4 x 0 e as 2 equipes pagam a taxa de arbitragem normalmente;

**3.** Se uma equipe visitante avisar com antecedência o não comparecimento a uma partida (no caso de Módulo não pode comparecer em uma categoria somente) perde por W.O em ato administrativo pelo placar de 4 x 0 e é obrigada a pagar a taxa de arbitragem integral, a outra equipe não precisa comparecer e não paga a taxa de arbitragem;

**4.** Se a equipe perder por W.O. (independente se o W.O for técnico, chegar fora do prazo de tolerância, abandonar o jogo ou de não comparecimento) na 1ª Semifinal e Quartas-de-Final, ela será eliminada e não haverá necessidade do 2º jogo, apenas a equipe vencedora poderá aceitar a realização da mesma em caso de WO, caso o vencedor queira disputar a segunda partida, terá que enviar um ofício autorizando a realização da mesma e se uma equipe não comparecer na 2ª partida esta eliminada e não pode disputar a próxima fase;

**5.** A partir do segundo W.O. cometido (não comparecimento com ou sem aviso prévio) a equipe será eliminada no módulo correspondente ao W.O. da competição ou na categoria que disputar senão disputar um módulo, será considerada vencida por 2 x 0 nos jogos restantes e os pontos conquistados são repassados para o adversário com o placar de 2 x 0 ;

**6.** Se uma partida for adiada, deverá ser remarcada em um prazo de 7 dias da data que consta na tabela;

**7.** A equipe que abandonar a competição em uma categoria será considerada vencida por 2 x 0 nos jogos restantes ;

**8.** Se houver fraude, escalação irregular ou descumprimento de alguma suspensão (suspensão de atleta e/ou comissão técnica, atleta sem carteira ou carteira vencida constando na súmula, atleta jogando com nome de outro ou atleta jogando por uma segunda equipe no mesmo campeonato e/ou descumprindo alguma decisão administrativa) implicará na perda dos pontos conquistados nos jogos que ficar comprovado a escalação irregular do atleta e os pontos serão passados para os adversários e o placar será de 2 x 0 para efeito de saldo de gols, os cartões são válidos para ambas equipes e os gols da equipe infratora não constam na artilharia, no caso de um atleta jogar por 2 equipes no mesmo campeonato o citado atleta está eliminado da competição em andamento;

**9.** Se uma equipe abandonar a quadra de jogo e a arbitragem relatar que tinha condições de prosseguir o jogo, esta equipe perde os pontos se estiver ganhando com o placar de 4 x 0 para efeito de saldo, os cartões são válidos para ambas equipes e os gols da equipe infratora não constam na artilharia;

**10.** O atleta ou membro da comissão técnica que receber 3 cartões amarelos ou 1 vermelho na 1ª fase estará suspenso automaticamente por 1 partida (esta partida tem que ser a próxima independente da rodada) e se o adversário der wo o atleta suspenso cumpre a suspensão .

Os cartões amarelos são acumulativos na categoria de origem independente da categoria que ganhar o cartão e tem de ser cumprido na sua categoria . A suspensão por cartão vermelho é imediata e o atleta/CT não pode jogar/atuar em outra categoria no mesmo dia e somente pode atuar após o cumprimento desta suspensão no próximo jogo da categoria que foi expulso. Se um atleta e/ou membro da comissão técnica estiver cumprindo suspensão ou receber cartão vermelho no jogo final terá que cumprir no 1º

jogo do campeonato próximo mesmo que se transfira de equipe;

**11.** Os cartões amarelos são zerados na troca de fase (2 cartões) caso no último jogo da fase ganhar o cartão amarelo que o suspenda ou vermelho terá que cumprir a suspensão no 1º jogo da próxima fase;

**12.** A equipe que estiver em dívida com a organização será eliminada da competição sem prévio aviso e perderá os jogos restantes pelo placar de 2 x 0 e os pontos conquistados serão repassados para os adversários com o placar de 2 x 0 para o adversário (se isto acontecer nas 4ªs de finais ou semifinais o seu adversário passa para fase seguinte);

**13.** A equipe que não pagar a taxa de arbitragem integral perderá os pontos de todas as partidas do Módulo (o não comparecimento em 1 categoria não exige o pagamento integral), e os pontos irão para o adversário com o placar de 2x0.

**14.** Os casos omissos no regulamento serão resolvidos pela organização do campeonato.

### **TRIBUNAL DE JUSTIÇA DESPORTIVA**

- Apenações baseadas no relatório do árbitro. Sendo atleta, membro da C.T. ou dirigente.

**1.** Desrespeitar por gestos ou palavras os oficiais de arbitragem, a entidade ou atletas e C.T.: **Suspensão de 2 jogos em todas as categorias que o Clube disputar.**

**2.** Invadir a quadra de jogo para interpelar os oficiais de arbitragem: **Suspensão de 3 jogos em todas as categorias que o Clube disputar.**

**3.** Agredir ou tentar agredir fisicamente os oficiais de arbitragem e atletas ou C.T.: **Suspensão de 6 jogos em todas as categorias que o Clube disputar.**

- Sendo torcida

**4.** Jogar objetos na quadra e jogo ou invadir a mesma para interpelar os oficiais de arbitragem: **Perda do mando de quadra por 2 rodadas em todas as categorias que o Clube disputar.**

**5.** Agredir ou tentar agredir fisicamente os oficiais de arbitragem e atletas ou C.T.: **Perda do mando de quadra por 4 rodadas em todas as categorias que o Clube disputar.**

Para os efeitos do dispositivo neste arquivo os oficiais de arbitragem são considerados em função desde a escalação até a entrega da súmula na entidade.

**Obs:** Em casos extremos ou de reincidência, o tribunal irá julgar separadamente, podendo a pena ser dobrada ou triplicada de acordo com as leis e regras da UFSERJ.

## **PREMIAÇÃO**

**Campeão** - Troféu e medalhas personalizadas.

**Vice-Campeão** - Troféu e medalhas personalizadas.

**Terceiro Lugar** - Troféu e medalhas personalizadas.

**Quarto Lugar** - Troféu e medalhas personalizadas.

**Artilheiro** - Troféu.

**Goleiro Menos Vazado** - Troféu e medalhas personalizadas