

# Regulamento

## INSCRIÇÕES

1. O clube que for disputar nossas competições deve preencher uma ficha de filiação fornecida pela UFSERJ e uma ficha de inscrição de atletas no site por categoria até a 6ª feira anterior a rodada ;
2. Cada atleta e/ou membro da comissão técnica deve apresentar no dia do jogo a identidade original ou xérox da identidade autenticada ;
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 última rodada do primeiro turno da sua categoria, independente se tiver algum jogo em atraso de alguma equipe a ser jogado após esta data;
5. Atleta 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;

## 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 para jogos entre equipes do mesmo município e de 60 minutos para jogos de equipes de municípios diferentes, 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 da sequência as outras categorias 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. Os jogos nas categorias Sub 9 ao 17 não podem ser realizados a noite (o horário permitido de início é de 9 as 18 hs nos sábados ,domingos e feriados) a não ser que haja comum acordo entre as equipes ;
4. Os jogos de clubes filiados a UFSERJ que estejam filiados a FFSRJ ou RIO FUTSAL não podem ser na mesma hora destas Entidades, tem que ser marcados com uma

diferença de 5 horas do primeiro jogo no mesmo dia e se a equipe é de outro município não pode ser no mesmo dia ;

**5.** 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 arbitros 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,nao é permitido uso de camisas sem mangas nem camisas de times com escudos que nao sejam da sua equipe e nao é permitido uso de sandalias ou chinelos ;

**6.** Podem ser usados atletas da categoria inferior na categoria subsequente ;

**7.** 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 ;

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

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

**10.** 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;

**11.** O documento do jogo é a carteira de identidade original ,xerox colorida autenticada da carteira de identidade ou a carteira da competição com foto, registro, carimbo e assinatura do organizador obrigatoriamente plastificada;

**12.** A marcação dos jogos e a transferência 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 e com uma nova data de até 7 dias e após este prazo somente de acordo com o adversário (Jogos de Adulto a noite tem que ser transferidos com 96 horas de antecedencia).Se não houver acordo, a organização do campeonato remarcará a partida em quadra neutra.Se o mandante de quadra comunica que nao 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;

**12.1.** Nas 2 últimas rodadas da 1a fase não pode se transferir jogos, todos os jogos tem que ser marcados no mesmo final de semana ou no máximo até a 4a feira seguinte, se o mandante não tiver ginásio a organização fica encarregada de marcar o jogo em alguma quadra neutra;

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

**14.** 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);

**15.** A partir da fase oitavas de final os jogos terao 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;

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

**17.** 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;

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

## **APENACÕES**

**1.** A equipe que não comparecer a partida ou chegar após o prazo de tolerância perderá o jogo pelo placar de 6 x 0 e perde 6 pontos conquistados ou a conquistar e tem a obrigatoriedade de pagar a sua taxa de arbitragem integral antes da próxima rodada sob pena de ser eliminada da competição senão 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) a equipe infratora perderá a partida pelo placar de 4 x 0, as 2 equipes pagam a taxa de arbitragem normalmente;

**3.** Se uma equipe avisar com antecedência de pelo menos 24 horas o não comparecimento a uma partida (no caso de Módulo não pode comparecer com uma categoria somente) ou entregar os pontos perde por W.O em ato administrativo pelo placar de 4 x 0 e perde 3 pontos conquistados ou a conquistar em cada categoria 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. ( não comparecimento, mesmo avisando antes) na 1a Semifinal e/ou no 1o jogo das 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 com jogo marcado esta equipe não pode disputar a próxima fase (Avisando o não comparecimento na 2ª semifinal ou 4ª de Final pode disputar a próxima fase);

**5.** A partir do segundo W.O. cometido na 1ª Fase (não comparecimento com ou sem aviso prévio de pelo menos 24 hs) a equipe será eliminada no módulo correspondente ao W.O. da competição ou na categoria que disputar se não 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 até 15 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 e os pontos conquistados são repassados para o adversário com o placar de 2 x 0 ;

**8.** Se houver fraude, escalação irregular ou descumprimento de alguma suspensão (suspensão de atleta e/ou Comissão técnica, atleta e/ou Comissão Técnica 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. Se este fato ocorrer em algum jogo a partir das oitavas de finais o clube infrator perde todo direito a disputar quaisquer prorrogação ou cobrança de penaltis para definir o classificado a fase seguinte,

**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 numa fase estará suspenso automaticamente por 1 partida (esta partida tem que ser a próxima independente da rodada) e se houver 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 receber cartão vermelho no jogo final terá que cumprir no 1º jogo do próximo campeonato se permanecer na mesma equipe mas se for suspenso baseado no relato da arbitragem 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 2x0 e os pontos conquistados serão repassados para os adversários com o placar de 2 x 0 para o adversário nos jogos da 1a fase (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**

2. Invadir a quadra de jogo para interpelar os oficiais de arbitragem :**Suspensão de 3 jogos**

3. Agredir ou tentar agredir fisicamente os oficiais de arbitragem e atletas ou C.T. :**Suspensão de 6 jogos**

-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.**

6.Se houver briga entre torcidas e a equipe de arbitragem achar necessário paralisar a partida se jogará o restante da partida em quadra neutra com a presença de um responsável por cada atleta .

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 UFSEJ.

## **PREMIACÃO**

**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 .