



PREFEITURA MUNICIPAL DE IGARAPAVA

20ª COPA DO COMÉRCIO DE FUTSAL DE IGARAPAVA

Junho de 2023.

REGULAMENTO

I. DA PROMOÇÃO E OBJETIVOS

Art. 1 A COPA DO COMÉRCIO DE FUTSAL 2023 é uma promoção da Prefeitura Municipal de Igarapava e do Departamento Municipal de Educação, Cultura e Esportes, através da Divisão de Esporte e Lazer.

Art. 2 O desenvolvimento do torneio visa promover um maior intercâmbio esportivo entre os participantes, bem como contribuir para o desenvolvimento técnico e tático do futsal e aumento à socialização da população igarapavense.

II. DA ORGANIZAÇÃO E DIREÇÃO

Art. 3 A organização e a coordenação geral do certame caberão à Divisão de Esporte e Lazer, que cumprirá e fará cumprir este regulamento.

Art. 4 A direção do certame caberá a uma **Comissão Executiva** composta pelos funcionários da Divisão de Esporte e Lazer e arbitragem contratada.

OBS: Os membros da comissão executiva farão parte, também, da COMISSÃO DA JUSTIÇA DESPORTIVA (CJD), a qual se reunirá sempre que se fizer necessário e/ou após o término de cada rodada para se fazer valer as punições possíveis e cabíveis a cada penalidade, no Ginásio Municipal

de Esportes, para julgar as ocorrências das partidas (se houver ocorrências).

Art. 5 À Comissão Executiva compete:

- a) Interpretar este regulamento e zelar pela sua perfeita execução;
- b) Elaborar, observar e fazer cumprir a tabela de jogos;
- c) Determinar a perda de pontos quando qualquer equipe tiver utilizado atleta sem condição de jogo (não inscrito);
- d) Examinar os documentos dos atletas inscritos, de acordo com o estabelecido neste regulamento;
- e) Suspender atletas que tenham recebido cartões em partidas anteriores à reunião.

Parágrafo único: A COMISSÃO DE JUSTIÇA DESPORTIVA poderá julgar qualquer ato de atletas durante as partidas (estando o atleta participando ou não da partida) no recinto do evento (Ginásio Municipal), mesmo que seus atos não sejam relatados pelos árbitros em súmula.

III. DOS PARTICIPANTES

Art. 6 Somente poderão participar deste campeonato os atletas que estejam devidamente inscritos no certame e que estejam munidos do RG ou qualquer documento com foto no ato do jogo, com a equipe estando rigorosamente uniformizada e com o uso obrigatório de caneleiras em todos os jogos, sem as quais a equipe ficará impossibilitada de participar do jogo.

Parágrafo primeiro: Os atletas com idade inferior a 18 anos deverão apresentar autorização por escrito do Pai ou responsável, sendo que a idade mínima permitida para participar da Copa é de 16 anos completos.

Parágrafo segundo: Todos os atletas, ao assinar a ficha de inscrição, automaticamente, estarão declarando que estão gozando de saúde plena e que são aptos a participar deste evento.

Parágrafo terceiro: Somente poderão participar desta competição Equipes que representam o Comércio de Igarapava. Os atletas, obrigatoriamente, deverão ser residentes fixos em Igarapava, podendo ser exigido, pela organização, o título de eleitor, carteira de trabalho e outros documentos e declarações que a organização entender que se faz necessários à apresentação.

Parágrafo quarto: No caso de WO, todos os inscritos da equipe infratora, que não comparecerem na quadra de jogo serão automaticamente

suspensos do restante do torneio, bem como de qualquer outro evento esportivo promovido pelo Departamento Municipal de Educação, Cultura e Esportes, através da Divisão de Esporte e Lazer, por um período de 2 anos. Todas as equipes adversárias que jogaram e que virão a jogar com a equipe infratora ganharão os pontos, com o placar de 5 x 0, mesmo que a equipe contrária tenha perdido a partida.

IV. DAS INSCRIÇÕES

Art. 7 A inscrição do atleta deverá ser feita através de formulário próprio, fornecido pela Divisão de Esporte, devidamente preenchido por computador e assinado pelo atleta.

IMPORTANTE: Todos os atletas deverão, em todas as partidas do torneio, apresentar o RG ou a carteira de habilitação com foto. **O atleta que não apresentar o documento antes da partida não poderá jogar.**

Parágrafo primeiro: O formulário de inscrição, devidamente assinado pelos atletas, deverá ser entregue no Congresso Técnico.

Parágrafo segundo: todas as equipes devem deixar cada um de seus atletas cientes que, ao assinar a ficha de inscrição, se responsabiliza pelo seu estado de saúde, bem como qualquer acidente que ocorra durante os jogos da competição.

Art. 8 Será permitida a inscrição de, no máximo, 15 atletas por equipe, sendo que as equipes terão que possuir no mínimo 05 atletas na súmula para poder iniciar a partida.

Art. 9 A equipe que inscrever atletas irregulares e que no decorrer da Copa seja descoberta será excluída da mesma e dando **WO**.

Parágrafo primeiro: O prazo final para a entrega dos formulários de inscrição será no dia **do Congresso Técnico**.

Parágrafo segundo: **O Congresso Técnico será realizado no Departamento de Educação (Rua Ângelo Colmanetti, 95. Vila Marilene) às 19horas, no dia 26/06/2023 (segunda-feira).** Neste mesmo dia será realizado o sorteio dos grupos.

Art. 10 O atleta que se inscrever por mais de uma equipe terá sua inscrição discutida em Congresso Técnico pela **COMISSÃO EXECUTIVA** do evento.

Parágrafo único: APÓS AS EQUIPES EFETUAREM SUAS INSCRIÇÕES, NÃO SERÁ PERMITIDA A INCLUSÃO, TROCA OU SUBSTITUIÇÃO DE ATLETAS (por qualquer motivo).

V. DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 11 A Copa será disputada em fases distintas, a saber:

- a) Classificatória
- b) Semifinal
- c) Final

Art. 12 A Copa do Comércio de Futsal 2023 será disputada de acordo com o critério a ser adotado pela Comissão Executiva, caso haja dúvida, as mesmas poderão ser tiradas após o término da rodada com os membros da Comissão.

OBS: Em complementação a este regulamento, também caberá à **Comissão Executiva** a elaboração de normas técnicas referentes ao sistema de disputa adotado.

VI. DOS JOGOS

Art. 13 Todas as partidas terão duração de 40 minutos corridos, divididos em 02 tempos de 20 minutos, com intervalo de 10 minutos para descanso.

Parágrafo único: Os jogos terão início nos horários afixados, sendo admitida uma tolerância de 10 minutos para o início dos jogos, além do horário determinado e 05 minutos às partidas subsequentes.

OBS: O atleta para participar da partida deverá apresentar-se uniformizado ao mesário até o término do 1º tempo da partida.

Art. 14 Existirá um mural dentro do Ginásio, para que a organização possa afixar regulamentos, comunicados, relatórios e tabelas.

Art.15 A equipe que não se apresentar pronta para jogar devidamente uniformizada (**camisa, calção, meias e caneleiras**) após a tolerância, perderá por não comparecimento (WO).

Art. 16 A participação dos atletas será de inteira responsabilidade de quem os inscreveu: do técnico e/ou responsável da equipe.

Art. 17 O mando de jogo pertencerá sempre à equipe colocada em primeiro lugar na tabela (lado esquerdo), cabendo à mesma, a responsabilidade pela troca de camisas, em caso de coincidências de cores.

Art. 18 Somente em casos extraordinários e de absoluta força maior, poderá ser transferida a realização de um jogo, competindo à Comissão Executiva decidir.

Art. 19 Uma partida será considerada válida quando transcorrido $\frac{3}{4}$ (três quartos) do tempo total de jogo, ou seja, 30 minutos do jogo.

Parágrafo único: Caso uma equipe abandone a quadra de jogo antes deste período será considerada perdedora por **WO**, cabendo a ela punição de acordo com o **Art. 6, Parágrafo quinto**, deste regulamento.

OBS: Somente o árbitro da partida e/ou a Comissão Executiva terão poderes para determinar a não realização, interrupção ou anulação de uma partida.

Art. 20 Todo atleta e/ou dirigente que receber cartão vermelho em uma partida deverá cumprir suspensão automática na próxima partida.

OBS: O cartão vermelho não elimina os cartões amarelos recebidos anteriormente.

Art. 21 O atleta e/ou dirigente, após receber o 2º cartão amarelo deverá cumprir suspensão automática na partida seguinte.

Parágrafo Primeiro: O atleta, técnico ou membro da Comissão Técnica que receber um cartão Amarelo ou Vermelho deverá entregar à Comissão Executiva 1 litro de Leite a cada cartão amarelo e 2 litros a cada cartão vermelho recebido.

Obs: *Caso o leite não seja entregue no início da partida, o atleta não poderá atuar no jogo; o técnico ou membro da comissão técnica não poderá ficar dentro da quadra durante o mesmo.*

Parágrafo Segundo: Cabe aos dirigentes e participantes controlarem as suspensões automáticas de seus elementos e não os colocarem na partida seguinte, podendo a equipe perder os pontos.

Obs 1: Se um atleta e/ou dirigente, em determinado momento da competição, acumular 01 cartão amarelo em uma partida e em outra

receber o 2º cartão amarelo e 01 cartão vermelho, **cumprirá 02 jogos de suspensão automática** (um pelo cartão vermelho e mais um pelos 02 cartões amarelos acumulados).

Obs 2: O atleta, técnico ou dirigente que possam estar na quadra, ou no recinto do Ginásio, e que causarem um ato de indisciplina, agressão física ou verbal que venha colocar em risco a integridade física dos árbitros, da Organização ou de elementos (atletas, técnico e responsável) de outras equipes, alterando o curso normal do jogo, ficará decidido pela Divisão de Esporte e Comissão Executiva a exclusão da equipe do campeonato (caso a Divisão de Esporte entenda que a exclusão é necessária) e/ou suspensão de atletas e dirigentes envolvidos por 02 anos de todo e qualquer evento promovido por este departamento.

Art. 22 Todas as decisões serão tomadas pela Comissão Executiva e serão de caráter irrevogável.

Art. 23 Todos os atletas e dirigentes inscritos na COPA DO COMÉRCIO DE FUTSAL 2023 devem concordar com a divulgação de suas imagens por qualquer meio de comunicação.

VII. DA CLASSIFICAÇÃO

Art. 24 Para efeito de classificação, em todas as fases, quando adotado o sistema de turno completo, a contagem de pontos ganhos será a seguinte:

- a) Vitória: 03 pontos
- b) Empate: 01 ponto
- c) Derrota: 00 ponto

Art. 25 Na hipótese de uma equipe vencer o jogo por WO, além dos 03 pontos ganhos, terá a seu favor o placar de 05 x 00, sendo que não serão computados os gols a atletas.

Art. 26 Quando adotado sistema de disputa por turno completo, no caso de 02 equipes terminarem empatadas na soma de pontos ganhos, na respectiva fase, o desempenho faz-se da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação estabelecendo-se sempre, com base num critério único:

- a) Prevalecerá o resultado do confronto direto;
- b) Maior número de vitórias;
- c) Saldo de gols;
- d) Menor número de cartões amarelos;
- e) Sorteio.

OBS: Quando 03 ou mais equipes terminarem empatadas na soma de pontos, o critério de desempate faz-se da seguinte maneira: Critérios b, c, d, e, respectivamente.

VIII. DA PREMIAÇÃO

Art. 27 Serão oferecidos troféus e medalhas da seguinte forma:

- a) Troféus e medalhas de posse definitiva ao Campeão, Vice- Campeão e Terceiro colocado;
- b) Troféu Transitório para a Equipe Campeã;
- c) Troféu ao artilheiro da Competição;
- d) Troféu ao goleiro menos vazado.

IX. DOS RECURSOS

Art. 28 Os possíveis recursos deverão ser interpostos perante a Comissão Executiva até 24 horas após a partida que deu origem a sua interposição (exceto as partidas de sexta-feira que poderá ser entregue na segunda-feira), juntando todas as provas possíveis para que a Comissão possa analisar e julgar possíveis ocorrências.

Art. 29 Todos os casos omissos neste regulamento serão analisados e o parecer final caberá à Comissão Executiva.