

COPA 365 DA BARRA DE FUTEBOL CANINDÉ – BATATAIS 2023

Art. 1º - A Organização da Copa 365 da Barra de Futebol Canindé – Batatais, The King, detém todos os direitos relacionados aos Jogos, a Copa, Equipes participantes e atletas, ela define as datas e locais das partidas. Atletas, Comissão Técnica e Dirigentes não tem o poder de vetar qualquer tipo de divulgação, transmissão dos Jogos ou mudança na tabela.

- As súmulas e/ou relatórios dos árbitros e/ou relatórios da Organização, em cada partida, serão consideradas documentos hábeis a título de homologação de resultados, ocorrências técnicas e disciplinares.

§1.- Todas as ocorrências disciplinares poderão ser levadas em forma de relatório para a Organização (The King), juntamente com a súmula do jogo que ocorreu o fato, para apreciação, julgamento ou até penalização. A Comissão Organizadora não se responsabilizará por acidentes (físico ou clínico) ou incidentes de qualquer natureza que vierem a ocorrer no desenrolar da competição. Durante os jogos é vetada a presença no CAMPO DE JOGO, de qualquer pessoa não prevista nas regras do mesmo, exceto representantes da Comissão Organizadora, tal fato acontecendo a (s) Equipe (s) estará sujeita as penalizações (PERDA DE PONTOS – MULTA ADMINISTRATIVA – ELIMINAÇÃO DE ATLETA (S) OU EQUIPE DA COMPETIÇÃO)

§2.- Todos os atletas inscritos ficam responsáveis por seu estado físico, clínico e mental. Sendo que cada equipe tem o direito de levar o seu próprio médico no dia dos jogos.

§ 3. Caberá a Organização as seguintes responsabilidades:

- Elaborar a forma de disputa e tabela
- Inscrever no Site da Competição Atletas e Membros da Comissão Técnica (uniligasinterior.com.br)
- Aplicar as medidas administrativas cabíveis, obedecendo acima de tudo, as regras disciplinares e legais deste regulamento.
- Fazer cumprir e obedecer às regras de futebol, e regras adaptadas do Código Brasileiro de Justiça Desportiva.
- Escolher o local para a disputa das partidas
- A Copa 365 da Barra vai o Livro de Regras do FUTEBOL (FIFA), regulamento enviado no Grupo dos Representantes e cabe a eles passarem para seus atletas e Comissão Técnica.
- Apresentar a planilha de controle dos CARTÕES aos Representantes das Equipes.

Parágrafo Único – O valor pago da Taxa de inscrição ou qualquer outro valor não terá devolução em hipótese alguma.

DAS INSCRIÇÕES DE ATLETAS E DIRIGENTES

Art. 2º - Cada Equipe pode inscrever até 22 atletas, e até 03 membros da Comissão técnica (Treinador – Auxiliar Técnico e Massagista) a Equipe é OBRIGADA a fazer a inscrição até o dia 03 de Fevereiro de 2023, as 23:59 horas. Após essa data fica PROIBIDO novas inscrições. A Equipe que não completar o número de 22 atletas ou 03 da Comissão Técnica poderá preencher essas vagas no decorrer da Primeira Fase, porém ao custo de R\$ 50,00 por vaga. E esses inscritos só poderão atuar na rodada da frente se inscritos no SITE até 96 horas antes da rodada seguinte.

§ 1. ATLETA OU COMISSÃO TÉCNICA IRREGULAR - Caso um atleta ou membro da comissão técnica atuar em alguma partida de forma irregular (suspensão por acúmulo de cartão amarelo, por cartão Vermelho ou sem estar inscrito na Competição), a Equipe que utilizou de tal artifício será considerada perdedora da partida. Se vencer ou empatar a partida os pontos passarão para a Equipe adversária, se perder o jogo, perde ainda mais 3 pontos. Agora se um atleta inscrito por uma Equipe e jogar por outra, o atleta estará automaticamente eliminado da Competição. Nos dois casos acima a Equipe sofrerá uma sanção administrativa (multa) no valor de R\$ 500,00, caso não pague no prazo de até a próxima partida, estará eliminada da Competição, e com relação a pontos será utilizado a forma descrita nesse item. **Em hipótese alguma será permitido a inscrição de atletas na hora da partida.**

§ 2. Todo o valor arrecadado com multas ADMINISTRATIVAS será feito compras de CESTAS BÁSICAS e doado para instituições de caridade de nossa cidade.

§ **Parágrafo Único.** Após o término da Primeira Fase, a Equipe poderá substituir ou adicionar até 3 membros do seu plantel (jogador ou comissão técnica) ao custo de R\$ 50,00 para cada inscrição, desde que não ultrapasse o limite de inscrição para atletas e comissão técnica. Essa substituição deverá ser feita 72 horas antes do início da Fase de jogos Eliminatórios.

FORMA DE DISPUTA

Art 3º - A Copa 365 da Barra de Futebol Canindé, com Organização THE KING será disputada em formato de pontos corridos na sua Primeira Fase. Serão 12 Equipes distribuídas num único Grupo, e todos se enfrentam na PRIMEIRA FASE com jogos de TURNO ÚNICO, com 11 jogos para cada Equipe.

A contagem de pontos será a seguinte: Vitória - 3 pontos, Empate - 1 ponto, Derrota - 0 ponto. Em caso de empate em jogos eliminatórios, os jogos serão decididos nos pênaltis, 05 cobranças para cada Equipe, persistindo o empate, a decisão será por cobranças de pênaltis alternadas e todos os jogadores relacionados para a partida podem participar das cobranças.

Em caso de empate entre 2 (duas) equipes ou mais, em qualquer etapa que não seja eliminatória simples, será obedecido o seguinte critério para desempate:

- 1º Número de Pontos;
- 2º Número de vitórias;
- 3º Saldo de Gols;
- 4º Maior número de Gols marcados;
- 5º Menor número Gols sofridos;

- 6º Confronto direto;
- 7º Menor número de Cartões Vermelhos;
- 8º Menor número de Cartões Amarelos;
- 9º Sorteio;

Classificado para as Quartas de Final

- 1º Lugar na Primeira Fase
- 2º Lugar na Primeira Fase
- 3º Lugar na Primeira Fase
- 4º Lugar na Primeira fase

PLAY IN

- 5º LUGAR X 12º LUGAR
- 6º LUGAR X 11º LUGAR
- 7º LUGAR X 10º LUGAR
- 8º LUGAR X 9º LUGAR

Parágrafo Único – A ordem dos jogos será definida por sorteio e nesta Fase as Equipes que vencerem seus adversários vão somar seus pontos aos da PRIMEIRA FASE para criar o Ranking e assim saber qual adversário vai enfrentar nas Quartas de Final. EX: (dos 4 classificados quem tiver menor soma de pontos enfrenta nas Quartas de Final a equipe que se classificou em 1º Lugar na Primeira Fase, quem tiver a segunda menor soma de pontos enfrenta a equipe que se classificou em 2º lugar na Primeira Fase e assim sucessivamente)

QUARTAS DE FINAL

- JOGO 01 1º LUGAR PRIMEIRA FASE X 4º MELHOR CLASSIFICADO PLAY IN
- JOGO 02 4º LUGAR PRIMEIRA FASE X 1º MELHOR CLASSIFICADO PLAY IN
- JOGO 03 2º LUGAR PRIMEIRA FASE X 3º MELHOR CLASSIFICADO PLAY IN
- JOGO 04 3º LUGAR PRIMEIRA FASE X 2º MELHOR CLASSIFICADO PLAY IN

Parágrafo Único – A ordem dos jogos será definida por sorteio;

SEMI FINAL

- JOGO 05 VENCEDOR JOGO 01 X VENCEDOR JOGO 02
- JOGO 06 VENCEDOR JOGO 03 X VENCEDOR JOGO 04

Parágrafo Único – A ordem dos jogos será definida por sorteio;

FINAL

- JOGO 07 DISPUTA DE 3º LUGAR - PERDEDOR JOGO 05 X PERDEDOR JOGO 06
- JOGO 08 DISPUTA PARA CAMPEÃO E VICE - VENCEDOR JOGO 05 X VENCEDOR JOGO 06

DOS JOGOS e REGRAS ADAPTADAS

Art 4º - Os jogos da COPA 365 DA BARRA DE FUTEBOL CANINDÉ, serão disputados em 2 tempos de 30 minutos, com 05 minutos de intervalo entre o primeiro e o segundo tempo.

§ 1. Cada Equipe é OBRIGADA a levar ao menos 1 (uma) bola modelo FUTEBOL em condições de jogo para a partida e deixar a bola com o mesário. Se a Equipe não comparecer com a bola receberá uma multa ADMINISTRATIVA no valor de R\$ 50,00 (cinquenta reais)

§ 2. O intervalo entre uma partida e outra por campo é de no máximo 10 minutos, se esse tempo for excedido por alguma equipe, essa equipe estará sujeita a multa administrativa de R\$ 50,00.

§ 3. Obrigatório apresentação de documento com foto ao mesário antes do início de cada partida de todos os relacionados em Súmula, se não apresentar o documento o Relacionado não poderá ficar dentro de campo.

§ 4. O relacionado em súmula desde que liberado para a partida pode chegar a qualquer momento do jogo e atuar na partida, desde que mostre um documento com foto.

§ 5. Só se inicia ou reinicia uma partida se uma Equipe estiver com o número mínimo de 6 jogadores. Abaixo desse número é expressamente proibido se iniciar ou reiniciar a partida, e a Equipe com número menor que 06 atletas será declarada perdedora da partida, se estiver perdendo e a partida for finalizada com menos de 75% do seu tempo transcorrido, essa equipe somara 03 gols saldo negativo (se estiver perdendo por menos que 03 gols), se estiver vencendo, o placar do jogo será invertido para a Equipe adversária e não contará essa vantagens de gols para critério de desempate, para esse critério será acrescentado o placar da partida no momento da paralisação.

Agora se a partida for encerrada com mais de 75% do seu tempo transcorrido, permanece o placar de quando a partida foi encerrada. Se quem ficou com menos de 06 atletas estava vencendo o jogo, o placar será invertido e a Equipe Adversária será vencedora e leva somente os pontos da partida, não contando para critério de desempate os gols da Equipe perdedora.

§ 6. As equipes deverão comparecer devidamente uniformizadas ao local de jogo com no mínimo 15 minutos antes do horário marcado em tabela, com calções padronizados, meias de cano longo (meião) e padronizadas, calçados sem trava com cores liberadas. Caneleiras são opcionais.

§ 7. Proibido jogar com objeto que fuja ao uniforme e que possa trazer perigo para si e para os adversários (relógio, brinco, aliança) ou qualquer outro objeto que o Árbitro intenda que possa trazer riscos.

§ 8. As substituições são volantes e elas tem que serem feitas no meio de campo, na linha demarcada para substituição ou de frente para o Mesário, ou a menos que o árbitro autorize substituir de outra forma. E quem fizer a substituição errada levará CARTÃO AMARELO do Árbitro. Para concretizar a substituição, um atleta deve sair do campo de jogo, para o outro entrar.

§ 9. CARTÃO AMARELO - Quando o atleta estiver no Campo de jogo e receber CARTÃO AMARELO, a Equipe ficará por 3 minutos com 1 jogador a menos, e esse tempo será contado a partir do momento que a partida reiniciar após a sanção disciplinar. Após os 3 minutos qualquer atleta da equipe poderá retornar ao Campo de jogo, mais somente após a autorização do Árbitro. Árbitro e Mesário tem a responsabilidade de fazer a contagem dos 3 minutos. Se o cartão Amarelo for para um atleta no Banco de Reservas, esse atleta fica suspenso do jogo por 3 minutos.

§ 10. CARTÃO VERMELHO – Se for para atleta no campo de jogo, sua equipe não vai poder colocar outro no lugar e esse atleta vai ter que se retirar inclusive do Banco de reservas. O mesmo se aplica para Comissão Técnica e jogadores suplentes. **Atletas e Comissão Técnica registrados em súmulas e mesmo que não foram relacionados para a partida, estão sujeitos as mesmas sanções disciplinares de quem foi relacionado se for relatado pela arbitragem.**

§ 11. O uniforme do goleiro será obrigatoriamente diferente dos demais atletas.

§ 12. A equipe que não comparecer em campo no tempo hábil de até 15 (quinze) minutos após a hora marcada para início da primeira partida de cada campo (conforme tabela) receberá MULTA de R\$ 150,00 (cento e cinquenta reais) + pagamento das taxas do jogo. E se essa equipe não comparecer até 30 (trinta) minutos após a hora marcada para o início da primeira partida será considerada perdedora por W.O, e ELIMINADA DA COMPETIÇÃO.

§ 13. Fica estipulado que será cobrado TAXA DE CARTÕES: AMARELO R\$ 5,00 (CADA) VERMELHO R\$ 10,00 (CADA). Esse valor deverá ser pago sempre antes do próximo jogo e o não pagamento no prazo pode acarretar em perda de pontos e Eliminação da Competição.

§ Parágrafo Único – O Tempo de jogo é corrido e não cronometrado, e cabe exclusivamente ao árbitro recuperar o tempo perdido com as paralisações. E toda vez que o UNIFORME das equipes for parecido e assim for atrapalhar o andamento da partida, será feito SORTEIO para definir quem troca ou vira a camisa do Uniforme.

TODOS OS VALORES ARRECADADOS COM MULTAS ADMINISTRATIVAS REFERENTE A ESSE ARTIGO DO REGULAMENTO SERÁ DESTINADO A COMPRA DE CESTAS BÁSICAS E DOADO EM NOME DA ORGANIZAÇÃO E EQUIPES PARTICIPANTES PARA ENTIDADES CARENTES DE NOSSA CIDADE A SER ESCOLHIDA.

CÓDIGO DISCIPLINAR

Cada Equipe é responsável por seus Atletas, Comissão Técnica e Torcida, e cabe a seus responsáveis fiscalizar e impedir que esses cometam qualquer infração a esse Regulamento. Descumprindo qualquer norma nesse Regulamento a Equipe está sujeita a sanção administrativa, pagamento de multa em dinheiro vivo e em moeda nacional (Real), Eliminação do Campeonato e processos Jurídicos.

Fica explicitamente registrado neste Regulamento que: Agressão física ao quadro de Arbitragem por qualquer membro das Equipes relacionado em súmula com (peitada, empurrão, pisão, tapa nas costas, tapa no peito, puxão de camisa, tomar cartão ou material de trabalho do árbitro ou mesário) o mesmo estará ELIMINADO da Competição (vídeos quando tiver serão anexados para punição ou defesa), mais multa de R\$ 250,00 para a Equipe do infrator, se esta mesma ação for cometida por mais de 1 atleta de forma simultânea a Equipe dos infratores estará AUTOMATICAMENTE ELIMINADA DA COMPETIÇÃO SEM DIREITO A NENHUMA PREMIAÇÃO QUE TENHA PARA RECEBER OU DEVOLUÇÃO DE VALORES PAGOS NA COMPETIÇÃO. A Multa administrativa terá que ser paga até 96 horas antes da próxima partida.

Agressão física ao quadro de Arbitragem ou Organização por qualquer membro das Equipes relacionado em súmula com (soco, tapa no rosto, dedada no rosto, chute, ponta pé, cusparada, cabeçada) a Equipe estará ELIMINADA DA COMPETIÇÃO SEM DIREITO A NENHUMA PREMIAÇÃO QUE TENHA PARA RECEBER OU DEVOLUÇÃO DE VALORES PAGOS NA COMPETIÇÃO, MAIS MULTA ADMINISTRATIVA DE R\$ 500,00.

Agressão Física (Briga) entre atletas ou Comissão Técnica, eliminação de ambos + multa administrativa de R\$ 200,00 para cada Equipe. A Multa administrativa terá que ser paga até 96 horas antes da próxima partida.

Briga ou tumulto entre Torcedores (MULTA ADMINISTRATIVA R\$ 400,00 PARA A EQUIPE IDENTIFICADA, OU ELIMINAÇÃO DA (S) EQUIPE (S)). A Multa administrativa terá que ser paga até 96 horas antes da próxima partida.

Invasão do Campo de Jogo, agressão ao quadro de Arbitragem, a Organização, e a equipe adversária, por agentes não relacionados em Súmula e identificados de qual Equipe pertencem (MULTA ADMINISTRATIVA R\$ 400,00, E, OU ELIMINAÇÃO DA (S) EQUIPE (S)). A Multa administrativa terá que ser paga até 96 horas antes da próxima partida.

Depredação do Espaço Esportivo (MULTA ADMINISTRATIVA NO VALOR AO PREJUÍZO DADO, OU ELIMINAÇÃO DA (S) EQUIPE (S)).

Todos os acontecimentos citados acima serão relatadas em súmula pela Arbitragem e Organização, e a Equipe (s) que for (em) enquadrada (s) nos itens acima estará (ão) sujeita (s) a Eliminação da Competição, pagamento de multa e sem direito a devolução de qualquer valor gasto no Campeonato.

Todas as multas administrativas que por ventura forem aplicadas o acerto sempre terá que ser feito até 96 Horas antes da próxima partida. **E todos os valores arrecadados nesse CÓDIGO DISCIPLINAR serão na sua totalidade destinados a compra de CESTAS BÁSICAS e doados a entidades carentes de Batatais, doação feita em nome da Organização, Patrocinador e Equipes participantes.**

§ Parágrafo Único – Briga generalizada, invasão de campo por membros não identificados, invasão de Torcida ao espaço dos jogos, acontecendo esses fatos, a Equipe (s) estará (ao) eliminada (s) da Competição sem direito a nenhum valor em Dinheiro, troféu ou medalhas e também prêmios individuais. Esses fatos citados acontecendo na Final, envolvidos perdem tudo.

Imagens (foto e vídeo) poderão ser anexadas ao relatório para punição ou absolvição.

TAXA DE INSCRIÇÃO, TAXA POR JOGO E PREMIAÇÃO

Art 5º - O Torneio terá o valor de R\$ 300,00 reais de taxa de inscrição por Equipe, esse valor não terá devolução após o pagamento da mesma.

§ 1. Pagamento da Taxa de inscrição até dia 10 de Fevereiro e o não pagamento acarretará em Perda de pontos ou Eliminação da Competição. Pagamento em Espécie ou PIX

§ 2. Será cobrado o valor R\$ 130,00 de Taxa por jogo e para cada Equipe na Fase de Classificação. Esse valor tem que ser pago antes de cada partida para o Mesário e o não pagamento acarretará em Perda de pontos ou Eliminação da Competição. Pagamento em Espécie ou PIX

§ 3. Será cobrado o valor R\$ 140,00 de Taxa por jogo e para cada Equipe na Fase de PLAY IN e QUARTAS DE FINAL. Esse valor tem que ser pago antes de cada partida para o Mesário e o não pagamento acarretará em Eliminação da Competição. Pagamento em Espécie ou PIX

§ 4. Será cobrado o valor R\$ 150,00 de Taxa por jogo e para cada Equipe na Fase de SEMI FINAL. Esse valor tem que ser pago antes de cada partida para o Mesário e o não pagamento acarretará em Eliminação da Competição. Pagamento em Espécie ou PIX

§ 5. Será cobrado o valor R\$ 160,00 de Taxa por jogo e para cada Equipe na Fase FINAIS. Esse valor tem que ser pago antes de cada partida para o Mesário e o não pagamento acarretará em Eliminação da Competição. Pagamento em Espécie ou PIX

§ 6. Fica estipulado a Premiação de R\$ 3 mil reais para a Equipe Campeã do Campeonato, pagos logo após a Final, mais Troféu e medalhas. Pagamento em Espécie ou PIX

§ 7. Fica estipulado a Premiação de R\$ 1000,00 (Mil) reais para a Equipe Vice Campeã do Campeonato, pagos logo após a Final, mais Troféu e medalhas. Pagamento em espécie ou PIX

§ 8. Fica estipulado a Premiação de R\$ 500,00 (Quinhentos) reais para a Equipe Terceira colocada, pagos logo após a Final, mais Troféu e medalhas. Pagamento em espécie ou PIX

§ 9. Fica estipulado a entrega de Medalhas para a Equipe Quarta colocada.

§ 10. As Equipes são OBRIGADAS a disputar a decisão de 3º Lugar, caso se recusem não terão direito a todas as Premiações em jogo, seja ela, Premiação em dinheiro, troféu e Medalhas.

§ 10. Fica aqui registrado que o valor arrecadado com os cartões será feita a seguinte divisão: 30% Organização, 17,5% Campeão, 17,5% 2º Lugar, 17,5% 3º Lugar e 17,5% 4º Lugar.