

COPA PIBEM DE FUTSAL

Regulamento



ÍNDICE

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES.....	3
DAS PARTICIPAÇÕES E INSCRIÇÕES DOS TIMES.....	3
DAS FORMAÇÕES DOS GRUPOS E DAS PARTIDAS.....	4
1. FORMATO DO TORNEIO.....	4
DAS REGRAS DO TORNEIO E DAS PARTIDAS.....	5
1. REGRAS BÁSICAS.....	5
2. PRÉ-JOGO.....	5
3. TEMPO DE JOGO.....	6
4. FALTAS (Tiro Livre Direto).....	6
5. FALTAS (Tiro Livre Indireto).....	7
6. FALTAS ACUMULATIVAS.....	7
7. CARTÕES.....	8
DA ARBITRAGEM E MESA DE CRONOMETRAGEM E ANOTAÇÕES.....	9
DAS PREMIAÇÕES.....	9
DAS DISPOSIÇÕES FINAIS.....	9
ANEXO A.....	10
ANEXO B.....	11

CAPÍTULO I

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º – A 1ª Copa PIBEM de Futsal, promovida pela JUBEM (Juventude Batista do Engenho do Meio) fica instituída no ato de divulgação desse regulamento.

Art. 2º – Fica instituída a comissão organizadora do torneio CEJ (Comissão de Esportes), composta pelos membros Renan Martins, Adriano Moreira, Thiago Magalhães e Matheus Inojosa, pertencentes a Primeira Igreja Batista de Engenho do Meio (PIBEM).

CAPÍTULO II

DAS PARTICIPAÇÕES E INSCRIÇÕES DOS TIMES

Art. 3º – Para participar da 1ª Copa PIBEM de futsal, foram convidadas Juventudes de igrejas da Zona Oeste de Recife.

1. INSCRIÇÕES

Art. 4º – O período das inscrições será do dia 04/08/2018 ao dia 01/09/2018, e poderá ser realizada presencialmente na Primeira Igreja Batista do Engenho do Meio (Rua General Vargas, nº 96 – Engenho do Meio – Por trás do prédio da SUDENE, próximo aos bancos), nos horários:

I – 9hrs às 12hrs ou 18hrs às 20:30 aos domingos.

II – 19hrs às 20:30 nas quartas-feiras.

Art. 5º – A 1ª Copa PIBEM de futsal contemplará a faixa etária dos 17 aos 35 anos, atual faixa adotada para os jovens pelo Estatuto Interno da PIBEM.

Art. 6º – Cada Equipe deverá ser composta de 5 a 12 atletas.

§ 1º - Será permitida a inscrição de mais de um time por igreja.

§ 2º - Na hipótese do parágrafo anterior, um atleta pertencerá a uma única equipe desde o ato de inscrição até o final do torneio e portanto, NÃO será permitido que um atleta inscrito na equipe A jogue pela equipe B, ainda que não tenha realizado jogos por sua equipe original.

Art. 7º – Para efetivar a inscrição da equipe é necessário o pagamento da taxa de inscrição e apresentação da seguinte documentação:

I – Formulário de Inscrição preenchido – disponibilizado pela CEJ – Anexo A;

II – Documento com foto dos atletas, original ou cópia (RG ou CNH);

III – Documento, disponível no Anexo B, que comprove o pertencimento dos atletas na qualidade de membro da igreja ou que esteja congregando ativamente na mesma a pelo menos 3 meses, carimbado e assinado pelo Pastor.

§ 1º - Taxa de inscrição será de R\$ 20 + 1 kg de alimento não perecível para cada atleta inscrito pela equipe, independentemente da quantidade de atletas que venham compor a mesma;

§ 2º - A inscrição só será efetivada após o pagamento da taxa de inscrição, conforme mencionado no parágrafo anterior.

Art. 8º – Os times terão suas inscrições automaticamente canceladas na hipótese de não efetuarem o pagamento das taxas fixadas até a data apresentada no art.3º, data limite de inscrições de atletas.

§ 1º - Analogamente, será cancelada a inscrição do time ou jogador que deixar de enviar a documentação exigida nas condições e prazo estabelecidos pela CEJ.

CAPÍTULO III

DAS FORMAÇÕES DOS GRUPOS E DAS PARTIDAS

1. FORMATO DO TORNEIO

Art. 9º – O torneio será composto de duas fases, sendo a 1ª fase no formato fase de grupos e a 2ª no formato “mata-mata”.

Art. 10 – Os integrantes das equipes serão convocados para acompanhar os sorteios de chaveamento da competição. Porém, o sorteio ocorrerá independentemente da presença ou não dos representantes convidados.

§ 1º - O Sorteio será realizado às 10:30 da manhã, no dia 02/09/2018.

Art. 11 – Tendo sido realizado o sorteio de chaveamento da competição, a CEJ divulgará aos interessados, em arquivo único, os confrontos com suas respectivas datas e horários, até o dia 06/09/2018.

Art. 12 – A competição ocorrerá em mais de um dia, tanto em virtude do formato da competição quanto devido às condições meteorológicas, visto a ausência de cobertura da quadra.

Art. 13 – Na 1ª Fase, as equipes estarão divididas em grupos, com 4 equipes cada.

§ 1º - As equipes se enfrentarão dentro de um mesmo grupo.

§ 2º - Cada vitória valerá 3 pontos, o empate valerá 1 ponto e não haverá pontuação para derrotas.

§ 3º - Se classificarem para a fase de mata-mata as duas primeiras equipes de cada grupo.

§ 4º - Havendo impossibilidade do comparecimento dos atletas em determinada data e horário, afim de evitar WxO, a equipe deverá entrar em contato com a CEJ, que tentará remarcar a partida. Porém, caso a equipe adversária sinta-se prejudicada, prevalecerá o horário inicialmente marcado.

§ 5º - Após a última rodada do grupo, em havendo empate no número de pontos, serão considerados os critérios de desempate que seguirão a seguinte ordem:

I – Maior número de vitórias;

II – Maior saldo de gols;

III – Confronto direto;

IV – Menor número de cartões.

Art. 14 – Na 2ª Fase, as equipes se enfrentarão em jogos eliminatórios.

§ 1º - Em caso de empate no tempo normal de jogo, haverá prorrogação.

§ 2º - Persistindo o empate, a classificação será decidida por 3 cobranças de pênaltis para cada equipe, realizadas de forma alternada.

§ 3º - Tendo sido realizadas as 3 cobranças de cada equipe e havendo persistência no empate, serão realizadas cobranças alternadas até que uma das equipes perca e a outra converta em gol.

§ 4º - Só estarão autorizados a participar da cobrança por pênaltis os atletas que estiverem em quadra ao final do segundo tempo da prorrogação, com exceção do goleiro, que, caso esteja fora de quadra devido a utilização de goleiro linha, poderá retornar para a disputa.

Art. 15 – A depender da quantidade de equipes inscritas, fica a cargo da CEJ redefinir o formato da competição após o término das inscrições.

CAPÍTULO III

DAS REGRAS DO TORNEIO E DAS PARTIDAS

Art. 16 – As regras adotadas serão as oficiais dadas pela Confederação Brasileira de Futebol salão – CBFS.

§ 1º - Visando simplificar a aplicabilidade das regras, visto o vasto número de detalhes que compõe a totalidade das mesmas, serão adotadas somente as regras mais básicas e principais.

1. REGRAS BÁSICAS

Art. 17 – A posse de bola para o início do jogo e lado de quadra serão sorteados por moeda.

Art. 18 – Não será válido gol convertido direto da saída de bola.

2. PRÉ-JOGO

Art. 19 – Antes de cada partida, as equipes deverão se apresentar à mesa, para preenchimento da súmula e verificação de documentos.

§ 1º - As equipes terão a tolerância de até 10 min de antecedência ao horário de início de sua partida para se apresentar.

§ 2º - Aos atletas atrasados, será possível a apresentação à mesa até o término do primeiro tempo, podendo assim, participar do restante do jogo. Tendo findado o primeiro tempo, não será mais possível que o atleta entre em quadra na partida em questão.

§ 3º - Chegando o horário de início da partida, só será possível a entrada em quadra dos jogadores que já tenham se apresentado a mesa, bem como tenham apresentado seus documentos (RG ou CNH) e tenham preenchido súmula.

§ 4º - Caso a equipe não tenha pelo menos 3 atletas aptos, sendo 1 na função de goleiro e dois atletas de linha, será concedida a vitória por WxO ao adversário pelo placar de 1 a 0, sendo contabilizado para efeito estatístico.

§ 5º - Na hipótese de WxO duplo:

- a) Caso ocorra em jogo válido pela fase de grupos em que se contabilizam pontos, será atribuído derrota de 1 a 0 para ambas as equipes.
- b) Caso ocorra em jogo válido pela fase de “mata-mata”, haverá remarcação da partida.

Art. 20 – As equipes deverão se apresentar com a seguinte padronização:

I – Camisa numeradas de mesma cor e tonalidade – excetuando-se o goleiro que deve estar com camisa de outra cor, porém, também numerada;

II – Calção de mesma cor e tonalidade – o goleiro pode, se for de sua preferência, utilizar calça, não necessariamente da mesma cor e tonalidade;

III – Meião de mesma cor e tonalidade;

3. TEMPO DE JOGO

Art. 21 – O tempo de jogo total será de 30 minutos, sendo dividido em dois tempos de 15 minutos.

§ 1º - O cronômetro será paralisado em caso de contusões, em casos em que a bola seja jogada para fora do terreno e durante o tempo técnico.

Art. 22 – Cada equipe terá direito a um minuto de tempo técnico em cada período de jogo, podendo somente ser solicitado pelo Capitão da Equipe ou por algum membro da Comissão Técnica.

Art. 23 – O intervalo entre o primeiro e o segundo período será de 5 minutos.

Art. 24 – Em caso de empate ao final dos 30 minutos de partida válida pela fase de “mata-mata”, haverá prorrogação com dois tempos de 5 minutos.

§ 1º - O intervalo entre os dois tempos da prorrogação será de 2 minutos.

§ 2º - Durante os dois períodos da prorrogação só será possível um pedido de tempo com duração de 1 minuto.

Art. 25 – Tendo sido autorizada pelo árbitro a cobrança de falta, lateral, escanteio ou tiro de meta, o atleta que se apresentar para cobrança terá 6 segundos para realizá-la ou ocorrerá reversão de posse de bola.

4. FALTAS (Tiro Livre Direto)

Art. 26 – Afim de evitar lesões e prezando pela precaução, será marcada falta em tiro livre direto se algum atleta der “carrinho” em disputa de bolas ou quando a mesma estiver de posse do adversário.

Art. 27 – Será concedido tiro livre direto a favor da equipe adversária quando um jogador cometer as seguintes infrações:

I - Dar ou tentar dar pontapé em adversário.

II - Calçar o adversário.

III - Pular ou atirar-se sobre o adversário.

IV - Trancar o adversário por trás ou de maneira violenta e perigosa.

V - Bater, tentar bater ou lançar uma cusparada em adversário.

VI - Segurar um adversário com as mãos ou impedi-lo de ação com qualquer parte do braço.

VII - Empurrar o adversário.

VIII - Trancar o adversário com o ombro.

IX - O jogador que deliberadamente segurar ou desviar a bola, carregá-la, batê-la ou impulsioná-la com a mão ou braço, excetuando-se o goleiro dentro de sua área penal.

X - Projetar-se ao solo, deliberadamente, de maneira deslizante, e com uso dos pés tentar tirar a bola que esteja sendo jogada ou de posse do adversário, levando perigo para o mesmo. Popularmente conhecido como 'carrinho'.

XI - Sendo o goleiro, com a bola em jogo, ao arremessar a mesma com as mãos, ultrapassa o limite da área penal, com a bola ainda em seu poder.

XII - Praticar qualquer jogada, sem visar o adversário, mas involuntariamente atingi-lo.

Art. 28 – Se o goleiro, ao sair da sua área, tocar com a mão na bola visando evitar chute ao gol ou drible do adversário, será marcado tiro livre direto no local da infração, e o goleiro punido conforme o art. 40 deste regulamento.

§ 1º - Nos casos em que o goleiro, em virtude de falha técnica própria, tocar a mão na bola fora de sua área após domínio errado, será marcado tiro livre direto no local da infração e o goleiro punido conforme o art. 37 deste regulamento.

5. FALTAS (Tiro Livre Indireto)

Art. 29 - Será concedido tiro livre indireto a favor da equipe adversária se o goleiro mantiver a bola em suas mãos por mais de 6 segundos, e será cobrado com bola sobre a linha da área no local mais próximo do cometimento da infração.

Art. 30 - Se a bola for recuada com os pés e o goleiro recebê-la com as mãos, será concedido tiro livre indireto a favor da equipe adversária que será cobrado com a bola sobre a linha da área no local mais próximo do cometimento da infração, e o goleiro punido conforme o art. 37.

6. FALTAS ACUMULATIVAS

Art. 31 – Faltas Acumulativas são aquelas cometidas de forma individual ou coletivamente, em que esta é punida com um tiro livre direto.

Art. 32 – Devem ser registradas as cinco primeiras faltas de cada equipe em cada período de jogo. A partir da 6ª falta no mesmo período, será concedido tiro livre direto sem barreira contra a equipe infratora e o mesmo será cobrado da marca de 8 metros.

Art. 33 – Os árbitros em uma falta podem paralisar ou não o jogo em virtude da aplicação da lei da vantagem.

§ 1º - A vantagem poderá ser concedida independentemente do número de faltas da equipe infratora, porém, na primeira paralisação, o árbitro deve informar ao anotador que anotem uma falta acumulativa.

§ 2º - Caso a equipe já tenha cometido a quinta falta só devem aplicar a lei da vantagem em situação clara de gol.

Art. 34 – Em caso de partida empatada, as faltas acumulativas cometidas no segundo período do jogo permanecerão para o tempo de prorrogação.

7. CARTÕES

Art. 35 – Quando o juiz julgar necessário, será apresentado **cartão amarelo** aos atletas que cometerem as infrações listadas no art. 27, com exceção do item V.

Art. 36 – Também será advertido com **cartão amarelo** o atleta ou membro da comissão técnica que:

I – falar palavrões não direcionados às pessoas que participam do evento.

II – de forma acintosa, por palavras ou gestos, demonstrar divergências das decisões tomadas pelos árbitros.

III – Numa interrupção da partida, propositadamente, impedir, tentar impedir, retardar ou dificultar o reinício da mesma;

Art. 37 – Será punido com **cartão amarelo** o goleiro que, em virtude de falha técnica própria, tocar com a mão na bola, de forma voluntária, afim de obter vantagem.

Art. 38 – Quando o juiz julgar necessário, será apresentado **cartão vermelho** ao atleta que cometer alguma das infrações listadas no art. 27.

Art. 39 – Também será advertido com **cartão vermelho** o atleta ou membro da comissão técnica que:

I – falar palavrões de forma a ofender adversários, juízes ou qualquer outra pessoa presente no evento.

II – fizer gestos obscenos para qualquer pessoa.

III – impedir com o uso da mão, intencionalmente, a marcação de um gol contra sua equipe ou impedir uma oportunidade clara de gol, exceto quando for o goleiro dentro de sua área.

Art. 40 – Será punido com **cartão vermelho** o goleiro que, ao sair da sua área, evitar drible ou chute a gol com o uso das mãos.

Art. 41 – O Atleta que receber cartão vermelho estará automaticamente suspenso da partida seguinte.

§ 1º - Caso o cartão vermelho tenha sido motivado por agressão física e/ou verbal, a CEJ julgará o caso, e se necessário, aplicará mais jogos de suspensão ao atleta infrator.

Art. 42 – O atleta que acumular três (3) cartões amarelos, estará automaticamente suspenso da partida seguinte.

§ 1º - Caso dois (2) desses cartões sejam recebidos numa mesma partida, e conseqüentemente o atleta receba o cartão vermelho, a suspensão será única, equivalente à suspensão por expulsão direta, porém, permanecerá acumulado o cartão amarelo restante.

CAPÍTULO V

DA ARBITRAGEM E MESA DE CRONOMETRAGEM E ANOTAÇÕES

Art. 43 – As partidas serão apitadas por 1 árbitro contratado.

Art. 44 – Haverá a mesa de cronometrador e anotações, responsável por marcar o tempo, paralisá-lo e reiniciá-lo, bem como contabilizar faltas e gols.

CAPÍTULO VI

DAS PREMIAÇÕES

Art. 45 – Será concedido à Equipe campeã, 1 troféu e medalhas para os atletas.

Art. 46 – Para as equipes vice campeã e terceira colocada serão premiadas com medalhas de prata e bronze, respectivamente.

Art. 47 – Ao atleta com maior número de gols na competição será concedido o troféu de artilheiro.

§ 1º - Caso existam atletas empatados em número de gols na 1ª posição da artilharia, o prêmio será concedido ao atleta cujo time tenha chegado mais longe na competição.

§ 2º - Na hipótese do parágrafo anterior, caso os atletas pertençam a mesma equipe, o prêmio será concedido àquele que possuir o maior número de assistências para gols.

Art. 48 – Ao goleiro com menor número de gols sofridos na competição será concedido o troféu de melhor goleiro.

§ 1º - Caso existam goleiros empatados na 1ª posição, o prêmio será concedido ao atleta cujo time tenha chegado mais longe na competição.

§ 2º - Caso a equipe possua mais de um goleiro e estes estejam empatados no número de gols sofridos, o prêmio será concedido àquele definido como goleiro titular, no ato da inscrição.

CAPÍTULO VII

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 49 – Os casos omissos ou não previstos no presente regulamento serão resolvidos pela CEJ.