



# II COPA FAMÍLIA

## FUTEBOL SOCIETY

# REGULAMENTO

Dia 15 de junho/13 a partir das 9:30h

Após a final assistiremos  
juntos ao jogo da  
Copa das Confederações:

Brasil  X  Japão



**Local:** Campo Show de Bola (Rua Francisco Matias 278, Sapiranga, Fortaleza-CE)

**Informações:** 85-8655.5962 | 85-9749.1574 | 85-9736.6848  
(Leandro ou André Vinícius)

**Realização:**



soufamiliacontigo.com.br

## 1. DATA

A “I Copa Família de Futebol Society” será realizada no dia 15/06/2013, no campo **Show de Bola**, Rua Francisco Matias 278, Sapiranga, Fortaleza-CE.

Horário:

- Início às 09:30
- Intervalo p/ almoço de 12:00 às 13:00
- Encerramento às 15:30

**\*Horário passível de alteração.**

## 2. SORTEIO DOS GRUPOS

Com base na classificação da I Copa Família, haverá a definição de “**cabeças-de-chave**” para cada grupo. As equipes de um mesmo Grupo de Oração ou Comunidade pertencerão a Chaves e Grupos distintos, a não ser que o Grupo de Oração ou Comunidade possua mais de 4 times inscritos.

## 3. OCUPAÇÃO DOS CAMPOS

Todos os jogos da Copa são realizados no mesmo local. A ocupação dos campos e distribuição dos jogos será feita da melhor forma possível a critério da organização, utilizando-se 3 campos no período da manhã e 2 campos no período da tarde. A organização pode optar por mudar de um campo para outro onde serão realizados os jogos caso perceba outro campo com melhor qualidade.

## 4. TABELA DE JOGOS

### Fase Classificação

Com 4 grupos de 3 times cada, na fase classificatória cada time jogará 2 vezes. Se classificarem os dois melhores colocados de cada grupo, seguindo os critérios de desempate abaixo, que são os mesmos critérios para definição de melhor campanha geral:

- 1) PG: Pontos Ganhos
- 2) V: Vitórias
- 3) CT: Número de Cartões
- 4) SG: Saldo de Gols
- 5) GP: Gols Pró
- 6) Sorteio

## Fase final

Os 8 times classificados disputarão as fases quartas de final. Em caso de empate nos jogos, teremos cobrança de pênaltis com 3 cobranças de cada lado. Em caso de empate nas cobranças, teremos cobranças alternadas sem repetir os jogadores que bateram somente no caso de todos terem batido até o número máximo de jogadores do time (titulares + reservas), tomando como base o time que tem menos jogadores.

### Quartas de final:

**Q1 – 1º Grupo A x 2º Grupo B**

**Q2 – 1º Grupo C x 2º Grupo D**

**Q3 – 1º Grupo B x 2º Grupo A**

**Q4 – 1º Grupo D x 2º Grupo C**

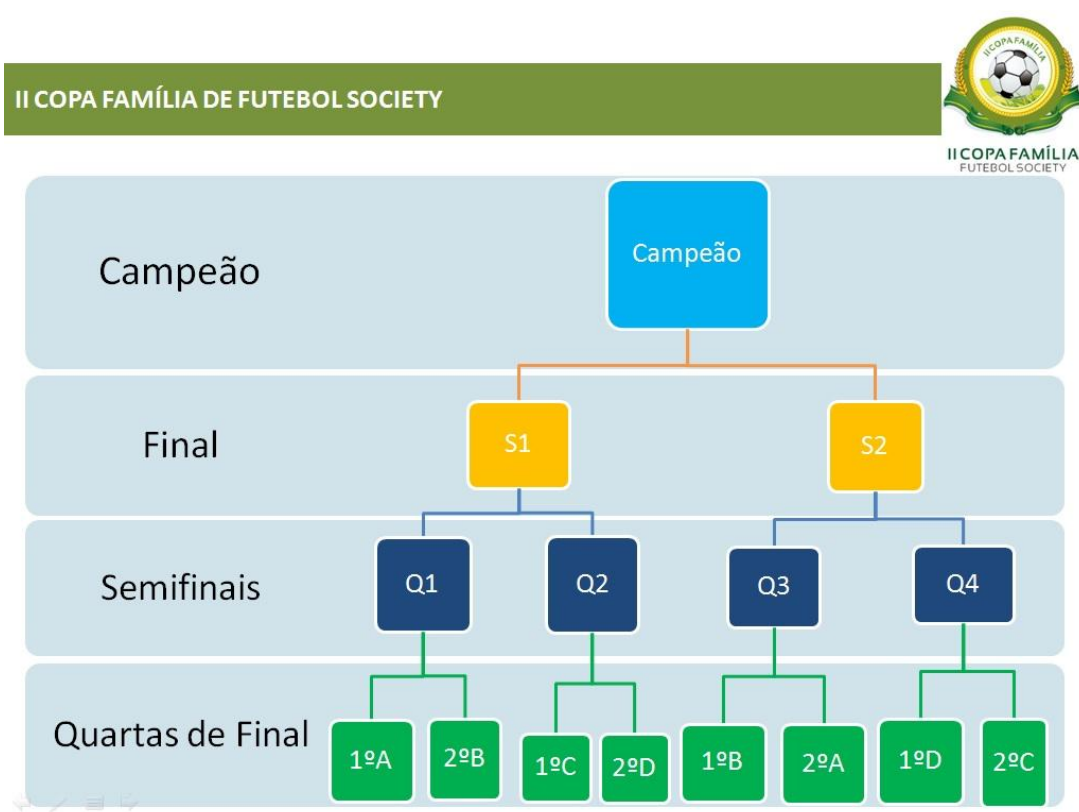
### Semi-final:

**S1 – Vencedor Q1 x Vencedor Q2**

**S2 – Vencedor Q3 x Vencedor Q4**

### Final:

**F – Vencedor S1 x Vencedor S2**





## 5. INSCRIÇÕES

- A equipe que estiver interessada em participar da competição deve fazer sua Inscrição mediante ficha de inscrição a ser entregue ao corpo organizador do evento, sendo a mesma submetida a prévia aprovação.
- A inscrição do seu time só será confirmada mediante pagamento da taxa de inscrição, em um prazo a ser estabelecido pela comissão organizadora.
- Os 12 PRIMEIROS TIMES que mandarem **apenas** a FICHA DE INSCRIÇÃO, vão ficar com a VAGA reservada até o dia **15/05/12**, os demais ficarão em uma lista de espera, conforme a ordem de envio das fichas de inscrição. Se algum desses 12 times não efetuar o pagamento da inscrição até o dia **15/05/12, as vagas estarão LIVRES**, e o time que pagar a inscrição garante a vaga, conforme a ordem da lista de espera.
- Os times devem ser formados **EXCLUSIVAMENTE** por **jogadores que participem dos Grupos de oração/Paróquias/Comunidades.**
- O número mínimo de inscritos antes de iniciar a competição é de 7 jogadores, sendo 1 deles o goleiro.
- O número máximo de inscritos é de 15 jogadores.
- Será permitida a inclusão de novos atletas em caso de contusão de um jogador inscrito ou caso não tenha sido atingido o total de inscritos por time, desde que o novo atleta não tenha participado da Copa jogando por outro time. Não será necessário o pagamento de taxa para a inclusão de novos atletas.
- Um atleta inscrito numa equipe não poderá mudar para outra e obviamente não poderá ser inscrito em mais de um time. Durante o período de cadastro de jogadores, a Organização deverá verificar o RG e impedir o cadastro de algum atleta que já estiver relacionado em outra equipe.
- Caso algum time tente burlar o procedimento de inscrição, procedendo a inscrição de jogadores em desacordo com as previsões do regulamento, será sumariamente excluído da Copa.
- O valor da inscrição será de R\$ 200,00 (duzentos reais) por equipe.

## 6. MARCAÇÕES DO CAMPO

- Pênalti: distância de 6 metros
- Tiro Livre Direto: distância de 12 metros

**OBS:** Se não houver as marcações citadas acima no campo, o arbitro da partida marcará a distancia através de passadas largas onde cada uma é referente a aproximadamente 1 metro.

## 7. NÚMERO DE ATLETAS

- Uma partida deve ser disputada por duas equipes compostas de SETE atletas em cada uma, onde um dos quais será o goleiro.
- São necessários no mínimo QUATRO jogadores por time, sendo 3 jogadores de linha e 1 goleiro para que o jogo possa ser iniciado.
  - Quando uma equipe, ou ambas, ficar reduzida a menos de 4 atletas, seja por qualquer motivo, a partida não poderá prosseguir. Conforme regra oficial do society: "Quando uma ou ambas as equipes ficarem reduzidas a menos de 4 atletas em algum momento do jogo, seja por qual motivo for (inclusive no caso de exclusão temporária por cartão amarelo), a partida deverá ser encerrada e esta equipe perderá os pontos do jogo, seja qual for o placar." (Isso impede uma atitude anti-desportiva do time fazer 1 x 0 e forçar um 'cái-cái'). Caso ambas fiquem reduzidas nenhuma somará pontos. O placar técnico se mantém para fins estatísticos.
- Na súmula de jogo é registrada a lista atletas por equipe, podendo ser completada até o final da partida e inclusive na prorrogação, mediante algum documento de identificação.
- Os mesários farão a conferência dos RGs que estarão impressos nas súmulas antes do início das partidas.
- É INDISPENSÁVEL que os jogadores apresentem seus documentos de identificação oficial com foto, sob pena de não poderem jogar a partida.
- Os jogadores das equipes poderão solicitar informações ao mesário a respeito de número de faltas, entre outros assuntos relacionados à partida.

## 8. UNIFORME

- As equipes devem ter seus próprios uniformes, com uma cor uniforme e numerados, a fim de tornar o campeonato mais organizado.
  - Por não ser um campeonato profissional, a comissão organizadora julgará, utilizando-se do bom senso, os casos em que haja possibilidade de problemas no uniforme impactarem o andamento da partida.
- O árbitro exigirá que o atleta ou membro da comissão técnica retire qualquer objeto que, a seu ver, possa causar danos a si ou aos demais.

## 9. TEMPO DE JOGO

- A partida tem duração de 30 minutos, sendo composta de dois tempos de 15 minutos.
- A FINAL terá duração de 30 minutos, sendo composta de dois tempos de 15 minutos.

- Não há intervalo para descanso;
- A equipe que atrasar a partida **em 10 minutos perderá de W.O.**, medida necessária a fim de não atrasar o horário programado para os jogos restantes. Se isso acontecer com ambas as equipes, será decretado W.W.
  - Não há nenhuma outra penalidade para um time que perca por W.O. além da derrota no jogo por um placar de 1x0.
  - No caso de W.W. nenhuma das equipes marca pontos.
  - A marcação do tempo de tolerância é de responsabilidade do árbitro da partida, bem como dos mesários.
  - Se um W.O ou W.W. vier a acontecer e as duas equipes concordarem, a partida seguinte da tabela será antecipada a fim de aproveitarmos o restante do tempo e adiantarmos as partidas seguintes, mas procurando sempre seguir o campo em que o jogo estava programado.
- Toda paralisação por qualquer motivo que seja, deve ser acrescida ao final do período, sempre sob responsabilidade dos árbitros;
- Se o arbitro da partida perceber que houve intenção do jogador, principalmente em casos recorrentes de atrasar o reinício da partida a fim de garantir o resultado, poderá considerar tal comportamento como prática anti-desportiva punível com cartão amarelo;
- A Comissão Organizadora pode estipular um tempo de descanso na faixa de 10 minutos para uma equipe que venha a ter que jogar 2 partidas sucessivamente, sem intervalo previsto.

## 10. PARTIDA

- Os jogadores devem jogar a partida descalços.
- **Antes de cada partida haverá uma breve ORAÇÃO, em que os jogadores de ambas equipes rezarão um Pai Nosso e uma Ave Maria.**
- Para o início do jogo, a ESCOLHA de campo ou pontapé inicial deve ser sorteada utilizando-se uma moeda. Ao vencedor cabe a escolha, sendo que a utilização do banco de reservas deve ser do lado que a equipe defende.
- A bola deve ser colocada em jogo em todas as situações, no MÁXIMO em 05 segundos, sendo passível de punição disciplinar, porém sem perder a posse de bola.
- A arbitragem terá autonomia total para tomar todas as decisões necessárias dentro de campo, impedindo entrada de pessoas que não sejam os jogadores de cada time e o técnico, quando possuir. Além destes somente o mesário e os auxiliares da organização podem estar presentes dentro do campo.

- As SUBSTITUIÇÕES são ilimitadas e volantes, não havendo necessidade de paralisação do jogo.
- A bola está FORA de JOGO quando:
  - Ultrapassar completamente as linhas demarcatórias do campo de jogo;
  - Tocar na rede superior (quando ocorrer executa-se arremesso lateral).
- O arremesso lateral deve ser realizado com as mãos e o arremesso de canto com os pés.
- O goleiro só pode colocar a bola em jogo com as mãos.
- Em caso de recuo de bola para o goleiro o mesmo só poderá pegar com as mãos no caso de recuo de peito e cabeça.
  - No caso de descumprimento dessa regra, cobrança de tiro livre indireto do local que o jogador recuou a bola.
- Não é permitido gol olímpico, ou seja, o gol direto do escanteio. Mas se bater em qualquer jogador e entrar o gol é válido.

## 11. INFRAÇÕES

- Cartões disciplinares e suas penalidades:
  - **Amarelo** -> O atleta ADVERTIDO deve deixar o campo, permanecer no banco de reservas, podendo retornar (ou ser substituído) após 2 minutos cronometrados de bola em jogo, quando for informado e receber autorização do árbitro.
    - Em caso de término da primeira etapa de jogo, continuar a contagem do tempo restante de penalidade no início na segunda etapa;
    - O atleta poderá retornar a partida antes do tempo final de penalização em caso de sua equipe sofrer um GOL;
    - O atleta que levar um amarelo pela segunda vez, receberá o cartão vermelho.
  - **Vermelho** -> O atleta DESQUALIFICADO deve deixar o campo, não podendo retornar nem permanecer no banco de reservas e seu substituto deve aguardar por 5 minutos cronometrados de bola em jogo até receber autorização do árbitro para recompor sua equipe.
    - ⌘ Em caso de término da primeira etapa de jogo, continuar a contagem do tempo restante de penalidade no início na segunda etapa.
  - As faltas da partida serão cobradas mediante dois toques e após a formação da barreira do time adversário. Ao cometer 6 infrações coletivas por período a equipe sofrerá um TIRO LIVRE DIRETO a cada infração posterior, sendo estas zeradas ao final do período.

## 12. PUNIÇÕES

- O time que comprovadamente escalar algum jogador não inscrito será previamente punido:
  - EXCLUSÃO DA COPA para o jogador;
  - PERDA DOS PONTOS obtidos pelo time no jogo que o referido jogador tenha participado;
  - Se o fato ocorrer na fase final, o time infrator cederá a vaga para o outro time, independente do resultado da partida; A medida citada valerá no caso de algum time que se sentir prejudicado vier a protestar ou de ofício pela organização.
- **A EQUIPE QUE TIVER SEUS ATLETAS ENVOLVIDOS EM INDISCIPLINA, BRIGAS E/OU DESORDEM, AGRESSÕES OU TENTATIVAS DE AGRESSÕES SERÁ JULGADA PELA COMISSÃO ORGANIZADORA PODENDO SER EXCLUÍDA DEFINITIVAMENTE DO RESTANTE DO CAMPEONATO.**
- Os mesários poderão atuar como observadores nos jogos, podendo solicitar uma parada da partida ao arbitro e passar informações de algum fato que o mesmo não possa ter visto.
- Caso alguma situação de exclusão envolva um das equipes que possua algum membro da comissão organizadora, esta será decidida somente pelo juiz-chefe da comissão de arbitragem a fim de evitar suspeita de favorecimento.

## 13. SUSPENSÕES

- O atleta que receber o cartão VERMELHO ou 2 cartões amarelos será punido com 1 jogo de suspensão.
  - Caso o jogador suspenso participe da partida o time perderá os pontos obtidos no jogo.
- No início da fase final, zeram-se os cartões da fase classificatória, mas não as punições ocorridas com base no último jogo da fase de classificação.

## 14. PALAVRÕES E PALAVRAS DE BAIXO CALÃO

- O atleta que for flagrado falando palavrões, palavras de baixo calão ou utilizando-se de gestos obscenos, será inicialmente advertido pelo árbitro e receberá cartão **AMARELO**.
- Em caso de reincidência será aplicado o segundo cartão amarelo, e conseqüentemente cartão **VERMELHO**.
- A aplicação do cartão **ocorrerá independente do destinatário de tais agressões verbais, atos, xingamentos ou palavrões.** Independentemente



de terem sido proferidos contra o árbitro, o time adversário, algum companheiro de time, contra a torcida ou quem quer que seja!

- Atletas que estejam no banco de reserva também são passíveis de punição caso incorram nas condutas acima referidas.

## 15. PREMIAÇÃO

- O Campeão – R\$ 400,00 (o dobro do valor da inscrição) + Trófeu + Medalhas
- Vice-Campeão – R\$ 200,00 (valor da inscrição) + Troféu + Medalhas
- 3º colocado <sup>1</sup> - Medalha
- Artilheiro – Kit Família
- Goleiro menos vazado <sup>2</sup> – Kit Família

<sup>1</sup> 3º Colocado - Será o time com melhor campanha dentre os dois semifinalistas não classificados para a grande final!

<sup>2</sup> Goleiro menos vazado – Será o goleiro com menor média de gols por partida. Em caso de empate, será o goleiro do time com melhor campanha, dentre os empatados.

## 16. OBSERVAÇÕES

1. As situações que venham a surgir não previstas no regulamento serão levadas para julgamento da comissão organizadora, com a participação do juiz-chefe da comissão de arbitragem.
2. Regulamento passível de alteração.

*Contamos com as suas orações!*

*Deus os abençoe!*

*Sou Família Contigo!*

**"Nisto conhecerão todos que sois meus discípulos, se tiverdes amor uns aos outros."  
(João 13,35)**