



Departamento de Esportes

XVII - Copa Empresas de Futebol Society

Regulamento

Art. 1 – X V II - Copa empresas de futebol Society do clube Tangará tem como objetivo fazer a integração dos sócios empresas e suas famílias.

Art. 2 – A copa será disputada pelas equipes/empresas que se inscreverem até o prazo determinado. A copa terá início dia 18/05/2025.

Art. 3 – Cada equipe/empresa poderá inscrever no mínimo 09 (nove) e no máximo 20(vinte) funcionários atletas, que tenham vínculo trabalhista na empresa, através da parceria desconto em folha, débito em conta ou pessoa física sendo que neste caso precisa comprovar o vínculo trabalhista com a empresa. Entram como jogadores pela empresa seus dependentes legais: filhos, cônjuge, irmãos e pais.

O goleiro, mais 03 jogadores linha, não precisarão ter vínculo trabalhista pela empresa, entrarão como atletas convidados. Mas, terão que serem sócios ou comprarem os convites na secretaria do clube. Não serão permitidos atletas menores de 16 anos de idade. Salvo, com a permissão e assinatura do pai.

As equipes poderão inscrever ou trocar atletas até o final da 1ª fase. O não cumprimento deste artigo será analisado e se comprovados à equipe será automaticamente desclassificada.

Art. 4 – O formulário (ficha) será enviado para os representantes das equipes empresas com uma semana de antecedência do início do campeonato, para cadastramento dos atletas. Deverão ser preenchidos os nomes dos atletas e RG digitalizados para facilitar a identificação. Os atletas convidados caso tenham deverão ser digitalizados em negrito para facilitar a identificação dos mesmos. Entregar para a mesa de arbitragem juntamente com o RG do atleta antes de cada

partida para preenchimento em sumula. O pagamento da inscrição no valor R\$ 300,00 e R\$ 100,00 por jogo (taxa de arbitragem), a partir da 2ª fase R\$ 150,00.

Art. 5 – A equipe deverá obrigatoriamente usar na competição o nome da empresa, não será aceito inscrição com nome fantasia representando a empresa. Salvo se a empresa não concordar com o uso de sua logo.

Art. 6 – Para realização de uma partida na competição cada equipe deverá apresentar no mínimo com 07 (sete) atletas e no máximo com 16 (dezesesseis) atletas relacionados em súmula e devidamente uniformizados: com camisas numeradas, calções, meiões, caneleiras e chuteiras apropriadas para o campo de futebol Society.

Avaliação pela arbitragem. Cada empresa deverá levar uma bola, para aquecimento antes da partida.

Art. 7 – A organização colocará à disposição coletes numerados caso houver necessidade dos mesmos na coincidência de cores de uniforme. O critério para uso dos coletes será decidido pela equipe de arbitragem através de moeda, cara ou coroa, não haverá mandante de campo.

Art. 8 – Os atletas para obterem condição de jogo deverão apresentar na mesa o seu rg. Para poder assinar a súmula de jogos; fica proibido a participar da partida o atleta que não apresentar as identificações na mesa, somente se a comissão o liberar mediante situação adversa.

Art. 9 – As exigências do artigo 6 não caberão como recurso as outras equipes para ganhos de pontos, somente caberá ao arbitro verificar as exigências de material adequado para os jogos e cabe a ele e a organização libera-lo ou não para a partida.

Art. 10 – As partidas vão ser realizadas obedecendo aos seguintes itens:

1. Boa condição do campo de jogo (análise da organização);
2. As partidas terão dois tempos de 20 minutos corridos;

3. Cada equipe poderá iniciar com 06 (seis) atletas linha + um goleiro, no total de 07 (sete) jogadores;
4. O árbitro só iniciará a partida com no mínimo 03(três) atletas linha + o goleiro caso houver atraso de algum atleta de uma equipe;
5. Não terá início uma partida caso alguma equipe não compareça com o número mínimo de atletas conforme o 4º item;
6. A equipe que não apresentar com o mínimo de atletas para iniciar a partida conforme o 4º item será considerado perdedor por W x O;
7. Se após o início de uma partida alguma equipe for reduzida ao número mínimo de atletas, neste caso há (dois) atletas linha seja por motivo de contusão ou expulsão, será dada por encerrada a partida e a equipe será considerada perdedora e o adversário levará os pontos.

Art. 11 – XVII Copa empresa de futebol Society do tangará os árbitros aplicarão as regras do futebol Society c/ algumas alterações que serão repassadas verbalmente p/ o capitão de cada equipe na primeira rodada. De acordo com o perfil do campeonato. Ex.: lateral e escanteio será cobrado c/ pés, e a partir da 6ª falta coletiva será tiro livre direto, de acordo c/ a marcação do campo.

Art. 12 – As partidas iniciarão respeitando os horários determinados na tabela de jogos.

Art. 13 – Somente a 1ª partida de cada rodada terá 15 (quinze) minutos de tolerância, após este período o árbitro relacionará na súmula de jogo a equipe vencedora seguindo o art. 10 e seus itens. Mas fica a cargo da organização a prorrogação desse tempo.

Art. 14 – A equipe empresa que não se apresentar no horário de jogo conforme a tabela de jogos perderá por W x O e os pontos somente daquela partida, serão avaliados pela organização a eliminação ou não daquela equipe de acordo com situação ocorrida.

Art. 15 – A equipe empresa eliminada da XVII - Copa de Futebol Society do Tangará, por indisciplina, será avaliada pela organização a sua participação no ano seguinte.

Art. 16 – O resultado por W x O consta na súmula pelo placar de 01 x 00 somente para definir o vencedor, este resultado não será contabilizado para efeito de saldo de gols e artilharia.

Art. 17 – Os árbitros utilizarão os cartões amarelo para advertir e vermelho para expulsar.

Parag. 1º - O atleta que levar o cartão vermelho terá que cumprir um jogo de suspensão sendo este o próximo da tabela.

Parag. 2º - O atleta que cometer alguma atitude dentro ou fora da partida passiva de cartão vermelho. Será expulso e terá que cumprir um jogo de suspensão, sendo este o próximo da tabela. Somente os cartões amarelos serão zerados ao término da 1ª fase.

Parag. 3º - O atleta que levar 02 (dois) cartões vermelhos durante a competição independente de fases da copa será eliminado do torneio e sua equipe não poderá substituí-lo na inscrição.

Art. 18 – Os casos de expulsão ou tumulto generalizado, brigas ou agressões sejam elas a atletas, arbitragem ou torcedores, os envolvidos serão eliminados da competição e vetados suas participações no ano seguinte e enviado a sua conduta para o RH de sua empresa.

Art. 19 – Os casos conforme citam o art. 17, será relatado na súmula do jogo pelos árbitros e analisados pela organização.

Art. 20 – Quaisquer tipos de recursos deverão ser feitos formalmente ao responsável pela organização (departamento de esporte) 48 horas antes de cada

partida somente os recursos relatados em súmula pelo arbitro e se houver necessidade de julgamento.

Art. 21 – Todos os casos analisados pela organização que necessitar julgamento, serão julgadas as terças e comunicado aos interessados as suas participações.

Art. 22 - Forma de disputa será entregue após a confirmação definitiva de sua participação.

Art. 23 – Quaisquer outros casos ocorridos durante a competição extraordinárias serão analisados pela organização e tomadas as devidas providências cabíveis para o bom andamento da competição.

Art. 24 - A comissão organizadora poderá julgar e alterar quaisquer cláusulas deste regulamento, se achar assim necessário p/ o bom andamento do campeonato.

Art. 25 - A responsabilidade do exame de saúde dos atletas para esta modalidade de competição ficará a cargo de cada equipe, isentando a organização desta responsabilidade.

Art. 26 – Forma de disputa: Jogarão entre si dentro das chaves e classificará 3 times da chave A e 3 times da B, 2 times da chave C, nas quartas de finais o 1º no geral versus o 8º e sucessivamente.

Art. 27 – Critério de desempate:

- A- Confronto direto
- B- Gols feitos
- C- Saldo de gols
- D- Gols sofridos
- E- Sorteio

Art. 28 – Inscrição de atletas: Até sexta feira às 18:00Hrs.

Boa sorte a todos!
Tangará Country Club "O clube da família"

Carlão
Coordenação de Esportes

