



CLUBE DE CAMPO DOS BANCÁRIOS

www.bancariosgta.com.br - esportes@bancariosgta.com.br
José Maria Guerra - 997491445



XXII COPA BANCÁRIA DE FUTEBOL SOCIETY 2016

REGULAMENTO 2016





CLUBE DE CAMPO DOS BANCÁRIOS

www.bancariosgta.com.br - esportes@bancariosgta.com.br
José Maria Guerra - 997491445



XXII COPA BANCÁRIA DE FUTEBOL SOCIETY 2016





CLUBE DE CAMPO DOS BANCÁRIOS

www.bancariosgta.com.br - esportes@bancariosgta.com.br
José Maria Guerra - 997491445



XXII COPA BANCÁRIA DE FUTEBOL SOCIETY 2016

A **XXII COPA BANCÁRIA DE FUTEBOL SOCIETY 2016**, é uma promoção da Secretaria de Esporte do Sindicato dos Bancários, e tem por finalidade efetuar o conagraçamento entre os bancários e os convidados para estimular a prática esportiva.

INSCRIÇÕES 2016

1. Inscrições de no máximo 15 atletas.
2. Poderão ser inscritos e não pagarão à taxa de inscrição, os Bancários Sindicalizados, Marido de Bancárias Sindicalizadas, Filhos de Bancários(as) Sindicalizados menores de 21 anos e sócios do clube com mensalidade em dia.
3. Poderão ser inscritos com a cobrança das taxas (60,00) os atletas convidados por equipes, são eles: 04 vigilantes de bancos, 02 estagiários, 02 terceirizados, 03 bancários sindicalizados de outra base, bancários não sindicalizados, ex-bancários sindicalizados demitidos após 2006, filhos de bancários(as) sindicalizados acima de 21 anos e filhos de bancários(as) aposentados que foram sindicalizados.
4. As inscrições de atletas somente poderão ser efetuadas até a 3ª rodada, junto à sede do Sindicato dos Bancários ou pelo e-mail esportes@bancariosgta.com.br, ou seja, 48 horas antes da próxima rodada.
5. A Entrega da ficha de inscrição até o dia **28/04/2016**.

REGULAMENTO 2016

DA COMPETIÇÃO

1. Será aplicada a seguinte pontuação:
Vitória – 03 pontos
Empate – 01 ponto
Derrota – 00 ponto
W.O. = (-) 03 pontos (no placar: média de gols sofridos).
2. Os jogos iniciarão impreterivelmente nos horários marcados pela comissão organizadora da copa.
3. Cada equipe será composta de oito atletas, inclusive o goleiro, e cabendo a um deles a função de capitão, como representante de sua equipe perante o árbitro e o mesário.
4. Os jogos serão realizados em dias e horários determinados pela tabela oficial, caso algum jogo seja interrompido por algum motivo que independa da nossa vontade, seja por motivos naturais ou acidentais, e não decorridos dois terços da partida (2/3), o jogo será marcado para a próxima terça-feira ou quarta-feira, às 20:30 horas, para a disputa do restante da partida.
5. Não será permitido o início, continuação ou prosseguimento de uma partida sem que as equipes estejam em campo com o mínimo de 5 atletas. Quando uma equipe ficar reduzida a 04 atletas ou menos, será desclassificada com perda de pontos independente do resultado que estiver sendo apresentado na partida, ou seja, Caso a equipe B ocasione um WO durante a partida, ficando impossibilitada por qualquer meio de prosseguir a disputa da mesma, aplicar-se-á o WO (com o placar: média de gols sofridos) a favor da equipe A, estando a Equipe B a frente do placar no momento do WO ou estando o jogo empatado no momento. Se a Equipe A estiver à frente do placar no momento do WO, permanecendo em campo, em condições de jogo, o resultado será



XXII COPA BANCÁRIA DE FUTEBOL SOCIETY 2016

aquele do momento da paralisação.

6. Mesmo com chuva, as equipes deverão comparecer ao local dos jogos dentro do horário estabelecido.
7. Poderá ser antecipada qualquer rodada do campeonato conforme acordo entre as equipes e aprovado pela Comissão Organizadora da Copa.
8. A equipe que der o primeiro WO perderá (-) 3 pontos e o segundo WO será eliminada da competição.
9. Quando ocorrer uma WO da equipe A, serão 3 (três) pontos ganhos para equipe B e menos 3(três) pontos perdidos para equipe A. O placar será a média de gols sofridos pela equipe A na copa até a rodada do WO.
10. Somente o 2º WO eliminará a equipe, e serão mantidos os resultados dos jogos anteriores, sendo assim, os pontos dos jogos posteriores serão dados às equipes adversárias. Os atletas que não comparecerem ao jogo serão automaticamente suspensos no próximo campeonato.
11. A equipe que se apresentar com o uniforme incompleto perderá somente os pontos, não caracterizando o WO.
12. O goleiro deverá usar obrigatoriamente camisa diferente das demais.
13. É expressamente proibido o uso de chuteiras com travas ou pontas de metal, somente chuteiras ou tênis de futebol Society.
14. As equipes deverão se apresentar obrigatoriamente com uniformes completos: camisas, calções e meias semelhantes nas cores.
15. É proibido aos jogadores durante a realização das partidas, utilizar: brincos, pircings, anéis, correntes, ou qualquer outro objeto de mesma natureza.
16. No decorrer de uma partida cada equipe poderá fazer quantas substituições forem necessárias.
17. As substituições de jogadores poderão ser feitas em qualquer tempo do jogo e não serão anotadas na súmula do jogo, devendo ocorrer dentro do espaço delimitado no campo.
18. O jogador substituído poderá retornar ao jogo a qualquer momento.
19. O tempo de duração de uma partida será de **50 minutos**, divididos em 02 períodos de **25 minutos** cada, com 5 minutos de descanso.
20. Se as equipes estiverem com uniformes parecidos, a organização da copa fornecerá coletes para a equipe mandante do jogo.
21. A Junta Disciplinar será composta pela Comissão Organizadora da Copa.
22. O árbitro irá trabalhar com 02 cartões: amarelo e o vermelho.



XXII COPA BANCÁRIA DE FUTEBOL SOCIETY 2016

23. O atleta que for expulso (cartão vermelho) pagará uma multa de 30,00 e estará automaticamente fora da próxima partida e será julgado pela comissão organizadora da copa conforme relatório da arbitragem.
24. O atleta que levar o terceiro cartão amarelo, também estará fora da partida seguinte.
25. O atleta com má conduta física e moral será eliminado da competição, eliminação essa que ficará a cargo da Comissão Organizadora da Copa.
26. A partir da 12ª (décima segunda) falta coletiva, quando ocorrer a 13ª (décima terceira) em diante será cobrado tiro livre direto sem barreira, de onde ocorrer à falta.
27. A equipe ou atleta que provocar distúrbios ou danos materiais, além de ser punido pela organização será responsável por qualquer indenização provocada pelo ato.
28. Serão aplicadas penas disciplinares, classificando-se como: advertência escrita, suspensão e eliminação da copa, além de outras sanções ao atleta ou equipe que tenha incorrido em quaisquer das seguintes infrações:
 - a) Prejudicar o bom andamento da Competição;
 - b) Promover desordens antes, durante e depois dos jogos.
 - c) Tentar agredir árbitros, autoridades e jogadores;
 - d) Estimular os jogadores à prática de violência;
 - e) Dirigir palavras ou fazer ofensas à moral;
 - f) Atirar objetos no local do jogo;
 - g) Invadir o local do jogo;
29. Será eliminada a equipe que, por quaisquer motivos, provocar atos disciplinares não condizentes com a ética desportiva. Todos os eventos ocorridos serão julgados pela organização da copa.
30. O não cumprimento deste regulamento por indisciplina, atitudes violentas (dentro ou fora do campo), agressões verbais ou físicas e quaisquer outras ocorrências aqui não previstas serão analisadas pelo CBJD e o Estatuto do Clube de Campo dos Bancários.
31. Não caberão recursos contra as decisões da arbitragem e da comissão organizadora da copa.
32. A organização do evento não se responsabiliza por acidentes que venham a acontecer com jogadores, inclusive com os menores de 18 anos, ou quaisquer pessoas antes, durante ou após as partidas. Ficando os representantes de cada equipe responsáveis.
33. Cada equipe deverá, "**OBRIGATORIAMENTE**", levar uma bola oficial de society. Caso a equipe A não tenha uma bola em condições de jogo, o tempo da partida não será parado caso as bolas estejam fora de jogo, somente será parado para a equipe que estiver com a bola em condições de jogo, e a equipe perderá 30 pontos no troféu Fair Play.
34. Cada equipe deverá levar uma bolsa com medicamentos.
35. Não haverá mais a tolerância 15 minutos no primeiro jogo.



CLUBE DE CAMPO DOS BANCÁRIOS

www.bancariosgta.com.br - esportes@bancariosgta.com.br
José Maria Guerra - 997491445



XXII COPA BANCÁRIA DE FUTEBOL SOCIETY 2016

36. Atleta inscrito irregularmente será desclassificado, e a equipe sofrerá punição com perdas de pontos, ou até eliminação do campeonato.
37. É obrigatório o pagamento da taxa de inscrição até a terceira rodada dos atletas convidados .
Taxa: 60,00 por atletas.
38. Os bancários não sindicalizados que estiverem completando este ano (2016) o terceiro campeonato, consecutivos ou não, deverão estar Sindicalizados para disputar a Copa/2016.
39. Todo atleta vigilante deverá estar trabalhando na rede bancária. Os atletas terceirizados também devem ser da base do sindicato.
40. Se no transcorrer da competição surgir algum fato que não consta neste regulamento, a decisão será tomada pela **Comissão Organizadora da Copa**.

FORMA DE DISPUTA

PRIMEIRA FASE

1. Nessa fase, todas as equipes se enfrentarão em um único turno e passarão para a fase seguinte somente as 04 (quatro) equipes melhores classificadas.
2. Em caso de empate na primeira fase. Será decidido conforme abaixo:
 - a) Maior número de vitórias
 - b) Confronto direto (Apenas no caso de empate entre duas equipes).
 - c) Saldo de gols
 - d) Maior n° de gols marcados
 - e) Sorteio.

SEGUNDA FASE - SEMIFINAL

1. Partida única entre: 1° x 4° e 2° x 3°
 - a) Classificam os vencedores para Final.
 - b) Nessa fase, em caso de empate nas partidas, prevalecerá a melhor campanha da primeira fase.



XXII COPA BANCÁRIA DE FUTEBOL SOCIETY 2016

FINAL

1. Os dois melhores colocados farão a final sagrando-se Campeão e Vice.
2. Nessa fase o tempo de duração da partida será de **60 minutos**, divididos em 02 períodos de **30 minutos** cada, com 5 minutos de descanso. Caso o jogo terminar empatado haverá prorrogação em 02 (dois) tempos de 10 minutos cada, em caso de empate haverá cobranças de pênaltis, serão três cobranças por equipe em caso de empate haverá cobranças alternativas até sair o vencedor.

ARBITRAGEM

1. Um jogador não poderá usar nada que possa ser perigoso para outro.
2. Não será permitida a substituição do goleiro quando ocorrer à cobrança de penalidades máximas salvo por contusão por ele sofrida.
3. Substituição de atletas: Não haverá necessidade de parar o jogo para fazer a substituição, com exceção da substituição do goleiro que deverá ser feita na linha demarcatória de substituição, porém com autorização do juiz.
4. A distância regulamentar da barreira formada na cobrança de faltas é de 5 metros.
5. Todas as faltas sem exceção serão anotadas na súmula.
6. O Atleta que cometer 05 (cinco) faltas será desclassificado da partida e poderá ser substituído somente após 02 (dois) minutos de sua saída.
7. O árbitro poderá a seu critério desclassificar atletas que não estejam se comportando dentro das normas regulamentadas.
8. O atleta poderá situar-se em zona de ataque que melhor lhe convier, não devendo ser considerado impedimento.
9. TIRO DE META: Deverá ser cobrado pelo goleiro com as mãos
10. O goleiro só poderá receber a bola de seus companheiros de equipe com as mãos quando jogada com a cabeça ou de forma involuntária, não será permitido receber a bola de arremessos ou qualquer tipo de infração diretamente em sua área com as mãos.
 - **Punição:** Será anotada na súmula a infração pessoal do atleta que atrasou e será cobrado tiro livre em favor do adversário onde o atleta faltoso encontrava-se dentro da área. A infração será cobrada fora da área no local frontal mais perto de onde ocorreu e se a infração ocorrer em decorrência de lateral ou tiro de campo o arbitro ordenará reversão do adversário.
10. Quando o goleiro fizer defesa, ele terá 5 segundos para repor a bola em jogo.
 - **Punição:** tiro livre indireto em favor do adversário.
11. Lateral poderá ser cobrado com os pés, ou com as mãos, respeitando as formas pertinentes ao lateral, se cobrado com os pés, o pé de apoio não poderá tocar, a linha lateral, nem estar dentro de campo;
12. O goleiro não poderá jogar a bola no chão ou para cima e pega-la novamente sem que tenha sido tocada por qualquer outro atleta.



CLUBE DE CAMPO DOS BANCÁRIOS

www.bancariosgta.com.br - esportes@bancariosgta.com.br
José Maria Guerra - 997491445



XXII COPA BANCÁRIA DE FUTEBOL SOCIETY 2016

Punição: será cobrado tiro livre direto na marca da área de meta da direção da infração em favor da equipe adversária.

13. A barreira fica a critério da equipe em sua formação de quantos atletas colocarem.

14. O atleta convidado a participar, que venha a cometer infração grave, será punido através do Estatuto do Clube, e o CBJD;

15. Punições para componentes do banco de reservas: Para atletas somará infração técnica e coletiva, para comissão técnica somará infração coletiva. Participantes do banco de reservas somarão coletivamente até a 7ª falta, as infrações seguintes quando dos atletas somarão só individual, além de serem passíveis de penas maiores. Dos componentes da comissão técnica, a estes, será aplicada a pena de expulsão. As infrações só serão contabilizadas quando da aplicação dos cartões disciplinares.

16) Somente poderão compor o banco de reserva os atletas e o técnico.

17) O atleta expulso não poderá ficar no banco de reservas, e nem atrás do gol e em nenhuma área que de acesso a campo de jogo.



CLUBE DE CAMPO DOS BANCÁRIOS

www.bancariosgta.com.br - esportes@bancariosgta.com.br
José Maria Guerra - 997491445



XXII COPA BANCÁRIA DE FUTEBOL SOCIETY 2016

PREMIAÇÃO 2016

1. R\$..... A definir para a equipe Campeã e R\$..... A definir para a vice-campeã;

2. Troféus e Medalhas para a equipe campeã e vice-campeã.

3 . Troféu para o artilheiro e goleiro menos vazado.

Obs) O critério para eleger o goleiro menos vazado será o número de partidas disputadas, dividido pelo número de gols tomados, aquele que obtiver maior média será o vencedor.

Somente concorrerá ao troféu de goleiro menos vazado o atleta que tiver participação na posição de goleiro em pelo menos 80% dos jogos da copa.

4. O Troféu Fair Play para a equipe mais disciplinada .

Obs: Sendo 1 ponto por falta cometida, 10 pontos para os cartões amarelos, 20 pontos para os cartões vermelhos e 30 pontos para a equipe que não tiver uma bola em condições de jogo.

5. Troféu para o atleta revelação.



José Maria Guerra
Secretário de Esportes

Claudio Vasques
Presidente

