

REGULAMENTO DO II CAMPEONATO DE FUTEBOL SOCIETY DO MINISTÉRIO PÚBLICO

1. ORGANIZAÇÃO - O II Campeonato de Futebol Society do Ministério Público é uma realização da Associação do Ministério Público do Estado do Estado da Bahia (AMPEB), por intermédio de comissão organizadora integrada por Thyêgo de Oliveira Matos (Diretor de Esportes da AMPEB), Adriano Marques (associado da AMPEB) e Sandro Luís Pimentel Dantas (servidor do MP), sendo suplentes Paulo Marcelo de Santana Costa (associado da Ampeb) e Fredson Delgado da Silva (servidor do MP).
2. OBJETIVO - O campeonato tem por objetivo promover o conagraçamento entre os associados da AMPEB e servidores do Ministério Público da Bahia.
3. PERÍODO E LOCAL DE REALIZAÇÃO – Os jogos ocorrerão de 09/04 a 19/11/2016, no Sítio São Paulo, estrada Cia/Aeroporto, Salvador/BA, das 07:30h às 12h, nas seguintes datas: 09/04, 16/04, 30/04, 14/05, 11/06, 16/07, 06/08, 20/08, 10/09, 24/09, 08/10, 22/10 e 19/11.
4. CONGRESSO TÉCNICO - O congresso técnico com os representantes de cada uma das equipes inscritas será realizado no dia 21 de março de 2016, às 15h, na sede do Ministério Público da Bahia, no CAB.
5. PARTICIPANTES - Poderão participar do Campeonato: a) uma equipe formada exclusivamente por associados da AMPEB; b) até 6 equipes formadas exclusivamente por servidores do Ministério Público da Bahia; c) duas equipes formadas por convidados de associados da AMPEB; d) uma equipe formada por colaboradores do SICOOB. A condição de servidor do Ministério Público será comprovada mediante apresentação de número de matrícula. A condição de associado da AMPEB será verificada pela própria entidade. A condição de convidado será atestada pela comissão organizadora do Campeonato. A condição de colaborador do SICOOB será comprovada mediante apresentação da identidade funcional.

6. INSCRIÇÃO - As inscrições das equipes deverão ser efetivadas no período de 21/03 a 01/04/2016, mediante preenchimento de ficha disponível em www.ampeb.org.br, que deverá ser entregue na secretaria da AMPEB até as 18h do dia 01/04/2016 e pagamento de taxa de R\$20,00 (vinte reais) por atleta inscrito. Os associados da AMPEB estão isentos do pagamento de taxa de inscrição. A inscrição só será efetivada mediante pagamento da taxa correspondente à AMPEB.
7. NÚMERO DE ATLETAS POR EQUIPE – O número de atletas de cada equipe é ilimitado. Não será admitida a inscrição ou substituição de atletas inscritos após a realização da 5ª rodada, salvo em hipóteses de força maior, assim reconhecida pela Comissão Organizadora.
8. COMPROVAÇÃO DA INSCRIÇÃO E CATEGORIA - Em todas as partidas os jogadores deverão se apresentar 15 minutos antes ao mesário, para comprovar sua inscrição e categoria (associado da AMPEB, servidor do MP, convidado ou colaborador SICOOB), bem assim para preenchimento da sumula.
9. COMISSÃO DE ARBITRAGEM - A arbitragem será contratada pela AMPEB, incumbindo aos árbitros fazer cumprir as regras da partida e o presente regulamento, resolvendo, inclusive, questões disciplinares omissas e realizar todas as anotações e registros pertinentes a cada partida. Os árbitros não poderão alterar as normas contidas no presente regulamento.
10. DA FORMA DE DISPUTA. 10.1 – Na primeira fase da competição todas as equipes jogarão entre si. 10.2 – As seis equipes mais bem pontuadas na primeira fase passarão à segunda fase, onde se enfrentarão em ordem inversa de pontuação (1º colocado x 6º colocado; 2º colocado x 5º colocado e 3º colocado x 6º colocado). 10.3 – Os 3 vencedores das partidas da segunda fase, mais o melhor perdedor (de acordo com critérios técnicos: 1 – Número de pontos na fase, 2 - saldo de gols (tempo normal); 3 – melhor campanha na fase de classificação; 4 – sorteio) disputarão a 3ª fase (semifinal) do campeonato. 10.4 – Os perdedores das partidas da terceira fase disputarão a terceira colocação do campeonato. 10.5 – Os vencedores das partidas da segunda fase disputarão o título do campeonato.

11. DA PREMIAÇÃO - A AMPEB premiará as equipes vencedoras com troféus e medalhas. Além disso, será conferido um certificado ao melhor jogador de cada partida. Ao final do campeonato, o jogador que detenha o maior número de certificados, será eleito o melhor jogador do Campeonato. Para indicação do melhor jogador da partida, deve existir uma comissão formada por 3 (três) pessoas que não estejam inscritas no Campeonato. A AMPEB poderá premiar também outros destaques, a critério da comissão organizadora.
12. REGRAS DAS PARTIDAS - Serão utilizadas subsidiariamente as regras oficiais da Confederação de Futebol 7 do Brasil em vigor, próprias do Futebol Society, com as alterações previstas neste regulamento.
13. ADAPTAÇÕES ÀS REGRAS OFICIAIS. 13.1 - DURAÇÕES DAS PARTIDAS. As partidas terão a duração de dois tempos de 20 minutos, com 5 minutos de intervalo entre cada tempo. 13.2 - MODELO DE DISPUTA E SISTEMA DE PONTUAÇÃO PARA CLASSIFICAÇÃO GERAL DAS EQUIPES DURANTE A FASE DE CLASSIFICAÇÃO (PRIMEIRA FASE). Vitória - 3 pontos; Empate - 1 ponto; Derrota - 0 ponto 13.2 - MODELO DE DISPUTA A PARTIR DA SEGUNDA FASE Eliminatória. 13.3 - CRITÉRIOS DE DESEMPATE. 13.3.1 - Em caso de empate na classificação da primeira fase: a) Confronto direto; b) Número de vitórias; c) Saldo de gols; d) Gols a favor; e) Disciplina, considerando o menor número de cartões, na seguinte ordem: vermelho, azul e amarelo. f) Sorteio. 13.3.2 - Em caso de empate nas partidas da segunda fase: a) Cobrejas alternadas de três pênaltis. b) Caso persista o empate, as cobrejas alternadas continuarão até que uma equipe vença. c) É vedada a cobrança de pênaltis pelos jogadores que estiverem no banco de reservas ao final da partida. 13.3.3 - Em caso de empate nas partidas finais: a) Prorrogação de dois tempos de 05 minutos, sem “gol de ouro”; b) Caso persista o empate, a partida será decidida com cobrejas alternadas de três pênaltis; c) Persistindo ainda o empate, as cobrejas alternadas continuarão até que uma equipe vença; d) É vedada a cobrança de pênaltis pelos jogadores que estiverem no banco de reservas ao final da partida. 13.3 - OUTRAS

REGULAMENTAÇÕES 13.3.1 - É vedado o uso de chuteiras com travas, permitindo-se, tão somente, a utilização de tênis específico para a prática de futebol society. 13.3.2 - Cada equipe poderá utilizar no campo de jogo o número de 7 (sete) atletas, sendo que: um dos quais será o goleiro e somente um dos atletas de linha abaixo de 28 anos de idade. 13.3.3 - Os horários de jogos devem ser observados, com tolerância de 10 (dez) minutos, sob pena de a equipe que não cumprir o horário ser considerada perdedora por W.O. (placar de 1 a 0), prazo esse que deverá ser rigorosamente cumprido, para que não provoque atraso na realização dos jogos subsequentes. 13.3.4 - Durante uma partida, uma equipe poderá realizar quantas alterações achar necessário, sendo inclusive permitido que o jogador substituído volte a atuar na mesma partida. A substituição ocorrerá com autorização do árbitro e quando a bola estiver parada. 13.3.5 - Caso uma equipe no decorrer do Campeonato, fique reduzida a número de atletas inferior a 5 (cinco) jogadores, incluindo o goleiro, será eliminada do certame, considerando-se perdedora de todos os jogos disputados, por W.O. (placar de 1 a 0), evitando-se prejuízo aos demais competidores, exceto se as partidas restantes não mais tiverem influência na classificação ou no resultado final do certame, hipótese em que serão mantidos os resultados de campo. 13.3.6 - Caso uma equipe se reduza a 4 (quatro) atletas em campo, será declarada perdedora da partida por W.O. (placar de 1 a 0). 13.3.7 - Serão utilizados os seguintes cartões disciplinares: CARTÃO AMARELO - O atleta é advertido e pode permanecer no campo de jogo. CARTÃO VERMELHO - O atleta é expulso e deve deixar o campo pela zona de substituição e não pode permanecer no banco de reservas e nem ser substituído. 13.3.8 - Três cartões amarelos no torneio implicam na suspensão automática do jogador para a partida seguinte. 13.3.10 - O cartão vermelho recebido suspende automaticamente da partida seguinte. 13.3.11 - A partir da sexta falta coletiva cometida em cada tempo, será anotado um tiro livre direto, da intermediária do campo, a favor da equipe adversária que deverá ser cobrado diretamente ao gol. 13.3.12 - O reinício de jogo pelo goleiro será com arremesso manual ou de pé de dentro de sua área. 13.3.13 - A reposição de bola lateral será com arremesso manual. 13.3.14 - O tiro de canto será realizado com os pés da área de escanteio. 13.3.15 - Não serão validados gols com as mãos por arremesso de qualquer espécie. 13.3.16 - A distancia a ser respeitada em todos os tiros é de 5 metros. 13.3.17 - As

cobranças de falta serão executadas em dois lances, ressalvados casos especificados neste regulamento. 13.3.18 - Toda cobrança deve ser executada no máximo em 5 segundos, caso o atleta não execute será advertido.

14. CASOS OMISSOS - Caberá à Comissão Organizadora julgar sobre todos os assuntos relativos ao evento não previstos nestas disposições gerais, ressalvada as questões disciplinares que serão julgadas pela arbitragem.

Salvador, 14 de Março de 2016.

JANINA SCHUENCK BRANTES SACRAMENTO

Presidente da AMPEB

THYÊGO DE OLIVEIRA MATOS

Diretor de Esportes da AMPEB