



CLUBE ESPORTIVO HELVETIA

AV. INDIANÓPOLIS, 3145
PLTO. PAULISTA – SÃO PAULO – S.P. – CEP: 04063-006
TEL: 2275-6738 EMAIL: helvetia@clubehelvetia.com.br
CNPJ: 43.107.333/0001-27 – INSCR. ESTADUAL: ISENTA

CAMPEONATO INTERNO DE FUTEBOL SOCIETY - 2009

CATEGORIA - VETERANOS

REGULAMENTO

Art. 1º. OBJETIVO

Competição de caráter formal e que visa à integração entre os sócios do Clube Esportivo Helvetia.

Art. 2º. INSCRIÇÕES

I - As inscrições para o Campeonato Interno de Futebol Society Veteranos 2009 encerraram-se em 06 de agosto de 2009, quinta-feira.

II - A idade mínima para fazer parte desta competição é para os nascidos em 1969 (40 anos), sendo que, respeitado e devidamente observado o que dispõe o art. 4º, incisos II a IV, nascidos depois do ano preestabelecido poderão participar.

Art. 3º. ORGANIZAÇÃO

A Comissão Organizadora do Campeonato é formada pela Diretoria Esportiva (srs. Danilo Zaccarelli e Fabio Garbossa/Piola), e pela Coordenação de Esportes Clube Esportivo Helvetia (Prof. Marco Aurélio Paganella - CREF nº 1.472/G-SP e OAB nº 211.123/SP).

Art. 4º. COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

I - Ao término do prazo fixado para as inscrições, a composição das 6 equipes será amplamente divulgada, bem como passará a fazer parte deste Regulamento.

II - Ultrapassado o prazo fixado para as inscrições, bem como no próprio transcorrer do torneio, a Comissão Organizadora poderá, a qualquer tempo, acrescentar novos jogadores e poderá substituir os já inscritos.

III - Poderá, também, impedir a participação e excluir jogadores participantes sempre que for conveniente ao bom andamento da disputa e pautado em motivo plausível e justificável.

IV - Em todos os casos, a decisão pelo acréscimo, pela substituição, pelo impedimento e/ou pela exclusão, estará devidamente fundamentada, sempre no sentido do bom andamento e em benefício do campeonato e da própria coletividade, bem como poderá consignar uma consulta sem efeito vinculante a um representante de cada equipe acerca da opinião deles a respeito da entrada, impedimento, substituição e/ou exclusão de jogadores.

Art. 5º. UNIFORMES

I - Cabe à Comissão Organizadora providenciar os uniformes (camisetas, calções e “meiões”) das equipas, devendo cada atleta retirar o seu mediante o pagamento de quantia módica a ser definida (em torno de R\$ 30,00), sendo que a não quitação do valor estipulado poderá impedir a participação do jogador na competição, nos termos do art 4º, incisos III e IV.

Art. 6º. SISTEMA DE DISPUTA

I - O sistema de disputa é classificatório, seguido das semifinais e das finais.

II - Na fase classificatória, as 6 equipas jogam entre si em 2 turnos, passando às semifinais os 4 primeiros colocados ao final dos 2 turnos.

III - Nas semifinais jogarão o 1º mais bem colocado na classificação geral com o 4º mais bem colocado na classificação geral, e o 2º mais bem colocado na classificação geral com o 3º mais bem colocado na classificação geral, conforme tabela divulgada.

IV - Nas finais decidirão o título os vencedores dos confrontos semifinais, bem como disputarão a 3ª colocação os perdedores dos confrontos semifinais.

V - Em todos os jogos semifinais e finais, a equipa mais bem colocada na fase de classificação geral vencerá o seu respectivo confronto com a obtenção de um empate, além, por óbvio, da vitória.

Art. 7º. PONTUAÇÃO

I - A pontuação por cada jogo será:

a - Vitória = 3 pontos.

b - Empate = 1 ponto.

c - Derrota = zero.

d - Jogador inscrito na súmula de jogo que literalmente não entrar em quadra para jogar = - 2 pontos.

e - WO = - 3 pontos.

Art. 8º. CRITÉRIOS DE DESEMPATE NA CLASSIFICAÇÃO GERAL

I - Os critérios de desempate na definição da classificação do 1º ao 4º colocado para as semifinais são:

a - Maior nº de pontos.

b - Maior nº de vitórias.

c - Maior saldo de gols.

d - Maior nº de gols marcados.

e - Menor nº de gols sofridos.

f - Melhor retrospecto nos confrontos diretos da fase de classificação.

g - Menor nº de WOs.

h - Menor nº jogos com perda de pontos causada por jogador inscrito na súmula de jogo que não tenha entrado em quadra para jogar.

i - Sorteio.

Art. 9º. TABELA DE JOGOS

I - Os jogos serão realizados nos dias e nos horários designados pela Comissão Organizadora e conforme tabela previamente divulgada.

II - Qualquer alteração somente poderá ser efetuada mediante deliberação e decisão da Comissão Organizadora.

III - A Comissão Organizadora é a responsável pela indicação da equipa de arbitragem.

Art. 10. SISTEMÁTICA DOS JOGOS

I - O número máximo de jogadores em quadra para a disputa de cada partida é de 6, sendo 1 goleiro e 5 jogadores de linha.

II - Pode-se iniciar a partida com 1 goleiro e 3 jogadores de linha, sendo que, em situações excepcionais, um “goleiro de ofício” de outra equipe poderá integrar outra equipe na condição de convidado a suprir possíveis ausências de “goleiros de ofício”.

III - Pode-se prosseguir e/ou encerrar a partida apresentando a equipe 1 goleiro e 2 jogadores de linha.

IV - Não é permitido prosseguir e/ou encerrar a partida somente com 1 goleiro e 1 jogador de linha.

V - Restando a equipe a qualquer tempo da partida com 1 goleiro e apenas 1 jogador de linha, independentemente do placar que estiver neste momento, tal circunstância acarreta a aplicação do WO previsto no art. 11, II, isto é, perde o jogo pela maior diferença de gols verificada nas disputas anteriores até então, observado, inclusive, o resultado da partida em que ocorrer o caso ora descrito, implicando, também, na perda dos pontos relacionados ao WO no art. 7º, I, “e”.

VI - Ocorrendo a situação descrita no inciso anterior com ambas as equipes, as duas serão punidas pelo critério suscitado no inciso V supra, implicando, inclusive, na perda de pontos relacionados ao WO pelo art. 7º, I, “e”.

VII - Todos os jogadores inscritos na súmula de jogo deverão, obrigatoriamente, jogar literalmente, isto é, deverão entrar em quadra, sob pena de, não cumprida esta obrigação categórica, a respectiva equipe do atleta perder 2 pontos na classificação geral, nos termos do item 7, I, “d”.

VIII - Nas fases de classificação, semifinais e finais, os jogos serão de 20 minutos x 20 minutos de jogo/tempo corrido, com acréscimos definidos pela arbitragem, e com 5 minutos de intervalo.

IX - O cronômetro somente para em casos excepcionais e/ou quando determinado pela arbitragem, bem como acréscimos também estão a cargo dos árbitros, que deverão avisar quanto tempo darão de acréscimo em alto e bom tom a todos os envolvidos na respectiva partida.

X - Às situações fáticas que se sucederem sem que haja a respectiva previsão neste item e/ou neste Regulamento, serão aplicadas as regras da Federação Paulista de Futebol Society.

Art. 11. INÍCIO DOS JOGOS - SISTEMA DE TOLERÂNCIA - WO - WO TÉCNICO.

I - O WO caracteriza-se pela ausência e/ou atraso quanto ao horário estipulado para o início da partida, bem como pelo abandono da quadra de jogo de uma ou de ambas as equipes a qualquer tempo e por qualquer motivo, incluindo as situações previstas nos incisos IV, V e VI, do art. 10.

II - O WO implica na perda da partida pela maior diferença de gols aferida até então (Ver art. 10, V e VI) e acarreta a perda de pontos na classificação geral, conforme dispõe o art. 7º, I, “e”.

III - A tolerância para o início de cada partida é de 15 (quinze) minutos, sob pena de ser aplicado o WO à(s) equipe(s) atrasada(s) e/ou ausente(s).

IV - Se ambas as equipes se atrasarem e/ou se ausentarem, às duas se aplica a regra prevista no inciso II, supra.

V - O WO Técnico acarreta na perda de 2 pontos na classificação geral de uma equipe, e se sucede quando um ou mais jogadores inscritos na súmula de jogo não jogarem literalmente, isto é, não entrarem em quadra para jogar; vale reiterar que, não cumprida a

obrigação categórica de os jogadores participarem da partida, a respectiva equipe do atleta perderá 2 pontos na classificação geral, nos termos do item 7, I, "d" c/c item 10, VII.

VI - A Comissão Organizadora é a responsável pela indicação da equipe de arbitragem.

Art. 12. DISCIPLINA

I - O jogador que receber o Cartão Amarelo deve ficar de fora da partida por, no mínimo, 10% do tempo da partida, podendo retornar depois de transcorrido o respectivo tempo determinado.

II - O jogador punido com o Cartão Amarelo poderá ser substituído no momento em que recebê-lo.

III - O atleta que receber o Cartão Azul estará excluído da partida.

IV - O jogador punido com o Cartão Azul poderá ser substituído no momento em que recebê-lo.

V - O atleta que receber o Cartão Vermelho estará expulso da partida.

VI - O jogador punido com o Cartão Vermelho não poderá ser substituído no momento em que recebê-lo.

VII - O Cartão Vermelho implica em suspensão automática do jogo subsequente.

VIII - É da competência comum de todos os envolvidos no campeonato zelar pela ordem, moral, bons costumes e pelo bom, respeitoso, cordial, amistoso e elegante relacionamento e convivência no transcorrer/decorrer da competição.

Art. 13. PREMIAÇÃO

I - Há prêmios para a equipe campeã, para a vice, e para a 3ª Colocada.

II - A entrega dos prêmios será realizada durante a confraternização.

Art. 14. CONFRATERNIZAÇÃO

Será realizada na data marcada pela Comissão Organizadora.

Art. 15. NORMAS SUPLEMENTARES

I - As regras do Futebol Society da Federação Paulista de Futebol Society complementam este regulamento.

II - O Estatuto Social, o Regimento Interno e os Regulamentos Internos do Clube e do Ginásio suplementam, também, no que couberem, este Regulamento.

Art. 16. DELIBERAÇÕES

Casos discutíveis serão deliberados pela Comissão Organizadora, a quem cabe emitir e implementar a decisão acerca da contenda.

CLUBE ESPORTIVO HELVETIA DEPTO. ESPORTIVO

Danilo Zaccarelli - Diretor Esportivo

Fabio Garbossa - Diretor Esportivo

Prof. Marco Aurélio Paganella - Coordenador Esportivo

CREF nº 1.472/G-SP e OAB nº 211.123/SP