JICOMAN – JOGOS DA INDÚSTRIA E COMÉRCIO DE MANGUEIRINHA

REGULAMENTO DE FUTSAL

Art. 01 – DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES:

O **XVIII JICOMAN** é uma promoção da ACIMAN (ASSOCIAÇÃO COMERCIAL EMPRESARIAL DE MANGUEIRINHA), em parceria com a Secretaria de Esportes, Cultura, Turismo e Lazer, a competição de Futsal será regida pelas regras oficiais em vigor no país, da Confederação Brasileira de Futebol de Salão (CBFS), www.cbfs.com.br obedecendo às normas contidas neste regulamento.

Art. 02 - As pessoas físicas e jurídicas que vão participar do **XVIII JICOMAN** são consideradas conhecedoras da legislação esportiva aplicável e das disposições contidas neste regulamento, e igualmente, dos atos administrativos complementares.

Art. 03 – DOS OBJETIVOS:

São objetivos do **XVIII JICOMAN**, previstos neste regulamento:

1) **Promover** a integração sócio, esportiva entre várias representações esportivas e as pessoas que as integram;
2) **Compensar** os efeitos nocivos da vida moderna, contribuindo para a preservação e promoção da saúde humana;
3) **Estimular** o desenvolvimento técnico esportivo das esquipes de futsal do **XVIII JICOMAN;**
4) **Propiciar** o desenvolvimento integral da pessoa humana como ser social, autônomo, democrático e participante, contribuindo para pleno exercício da cidadania;

5) **Redimensionar** os valores sócio-culturais-esportivos dos recursos humanos disponíveis, especializando-os para rendimento esportivo.

ART. 04- DA ADMINISTRAÇÃO ESPORTIVA

O **XVIII JICOMAN** é administrada pela ACIMAN, em parceria com a Secretaria de Esportes.

Parágrafo Único- Para os efeitos do disposto neste artigo, entende-se por Administração Esportivo, as ações adotadas, desenvolvidas e executadas, que evidenciam o caráter social, político, econômico e cultural.

Art. 05- DOS ÓRGÃOS JUDICIANTES:

A organização da justiça, do processo, das infrações e respectivas penalidades, conforme deliberação dos Organizadores do Evento, será exercida através da assessoria Jurídica, que obedecerão às disposições contidas no código de organização da justiça e disciplina desportiva.

1) **Conselho Municipal de Esportes;**

Parágrafo Primeiro: todos os recursos deverão ser protocolados na **SECRETARIA DE ESPORTES**, do munícipio de Mangueirinha, junto ao Ginásio Luiz Balbino de Moraes, até 48 (quarenta e oito) horas após o término da partida, que deverão ser entregues digitadas, sem erros ou rasuras.

Parágrafo Segundo: o recurso deverá identificar a equipe, o nome do recorrente com a respectiva qualificação (RG, CPF, E ENDEREÇO), a narração dos fatos de forma clara, a identificação (nome) dos envolvidos, e o dia em que ocorreu, a cópia da súmula e os demais elementos que possam servir de prova.

Parágrafo Terceiro: O recurso deverá ser entregue no **GINÁSIO DE ESPORTES LUIZ BALBINO DE MORAES**, ao coordenador Técnico da Competição, que fará o envio imediato ao **Conselho Municipal de Esportes,** para instrução e julgamento.

Parágrafo Quarto: Faltando alguns dos Requisitos dos Parágrafos segundo e terceiro, os recursos serão indeferidos.

Parágrafo Quinto: Todos os recursos serão julgados no município de Mangueirinha, pelo conselho Municipal de Esportes, em horários que constarão nas intimações/citações e conforme disponibilidade do referido conselho.

Parágrafo Sexto: Todo o atleta ou dirigente, Técnico ou Auxiliar Técnico, que **agredir ÁRBITROS, MESÁRIOS, MEMBROS DA COMISSÃO ORGANIZADORA, OU MESMO OUTRO ATLETA,** responderá, além do julgamento na esfera esportiva, processo policial por agressão física ou verbal.

Parágrafo Sétimo: Os participantes, ao se inscreverem nesta competição declaram estarem de acordo com o disposto no Regulamento e que estão cientes de que o recurso do Conselho Municipal de Esportes, é a única instância que podem recorrer nas questões técnicas. Porém, cabe pleitear na justiça comum apenas as questões a respeito da ofensa e a direitos que versem sobre a honra e integridade física, etc.

Art. 06- **Parágrafo único**: As questões omissas de natureza regulamentar que requeiram solução imediata, serão resolvidas pelos representantes da C.C.O.

Art. 07- DAS INSCRIÇÕES:

No **Futsal Masculino** haverá a cobrança de taxa de inscrição no valor de **R$500,00 (quinhentos reais)** para times compostos somente por empresas associadas Aciman**, R$ 650,00 (seiscentos e cinquenta reais)** para times compostos por empresas associadas e não associadas a Aciman e **R$ 750,00 (setecentos e cinquenta reais)** para times compostos somente por empresas não associadas a Aciman**.**

No **Futsal Feminino** haverá a cobrança de taxa de inscrição no valor de **R$300,00 (trezentos reais)** para times compostos somente por empresas associadas Aciman, **R$ 450,00 (quatrocentos reais)** para times compostos por empresas associadas e não associadas a Aciman e **R$550,00 (quinhentos e cinquenta reais)** para times compostos somente por empresas não associadas a Aciman.

- As equipes participantes no **XVIII JICOMAN** poderão inscrever no mínimo 05 atletas e no máximo de 14 atletas na categoria masculino e feminino;
- É obrigatório a presença de no mínimo 01 (um) atleta com idade ou superior a 38 anos em quadra durante todos os jogos, na categoria masculina;
- Será permitida a união de até 04 (quatro) empresas para compor a equipe, na equipe feminina não tem limite de empresas;
- Os atletas devem apresentar na inscrição um comprovante de ligação de trabalho com a empresa privada ou servidor público, ou comprovar que é sócio ou proprietário, bem como seus documentos pessoais e a ficha de inscrição.
- É permitida a inscrição de menor aprendiz;
- Um atleta não pode fazer parte de mais de uma equipe na mesma categoria;
- A empresa precisa estar situada no município;
- A inscrição poderá ocorrer com empresas associadas e não associadas, sendo valores diferentes para cada tipo de inscrição.

Parágrafo único: *a qualquer tempo a ORGANIZAÇÃO poderá rever os processos de inscrição, de modo geral. Se nesta revisão for apurada alguma irregularidade de atleta/ ou EQUIPES, os mesmos serão passíveis das penalidades previstas. A equipe participante tem até o congresso técnico para passar a relação de atletas, não será aceita inscrições de novos atletas no dia do jogo*

Serão responsabilizados pelas inscrições de que se trata este artigo, os dirigentes inscritos como responsáveis. A equipe que for considerada irregular será enviado para julgamento pelo Conselho Municipal de Esportes.

Art. 08- a utilização de atleta irregular, em determinado jogo válido pela **XVIII JICOMAN**, será punido de acordo com o código de Justiça Desportiva do Município de Mangueirinha, ou **Comissão de Ética.**

Art. 09- DA VEDAÇÃO DE PARTICIPAÇÃO

Para o **XVIII JICOMAN**, é vedada a participação de:

I- Equipe não confirmou participação no campeonato, junto ao congresso técnico;
II- O **XVIII JICOMAN**, poderá ser disputado por qualquer equipe, devidamente inscrita na competição no dia do congresso, que será realizado em dia a ser marcado pela comissão organizadora;

Art. 11 – DA SEGURANÇA:

Parágrafo Primeiro- A secretaria de Esportes do Município de Mangueirinha, oferecerá aos participantes total segurança, enviando oficio a POLICIA MILITAR, visando a integridade física dos atletas, dirigentes e árbitros.

Parágrafo Segundo- o atleta ou dirigente, que mesmo não estando em quadra de jogo, reconhecido pela arbitragem, mesários ou coordenadores, praticando atos contra a paz e a moralidade esportiva, será citado em relatório, o qual será encaminhado ao Conselho Municipal de Esportes, para que sejam tomadas as medidas necessárias.

Art.12 – DA INTERRUPÇÃO:

Parágrafo Primeiro - Se um jogo for interrompido por algum motivo e não puder mais ser realizado naquele dia, e o mesmo não ultrapassou ¾ da partida, será realizado outro jogo com data a ser definida pela coordenação. Se o jogo passou os ¾ , não será realizada outra partida, e será mantido o placar até o momento da paralisação.

Parágrafo Segundo - Só será permitida, na quadra de jogo (área especifica de competição) a presença de pessoal devidamente credenciado, que estejam em serviço na referida partida.

Parágrafo Terceiro - Ficará a critério da Comissão Técnica, a elaboração de datas, locais e horários, do **XVIII JICOMAN**, que serão realizados preferencialmente nos domingos. Nenhum participante poderá alegar desconhecimento de qualquer ato ou decisão relativa ao **XVIII JICOMAN**, desde que tenha sido regularmente publicada, através de Imprensa Oficial, editais, portarias, boletins, notas oficiais ou demais atos administrativos de comunicação.

Parágrafo Quarto - Os casos omissos do presente regulamento, serão solucionados pela direção geral, de acordo com as técnicas apropriadas de interpretação jurídica.

Art.13 – DAS NORMAS ESPECÍFICAS DAS COMPETIÇÕES

Parágrafo Único - *Somente poderá jogar atletas com documentos Oficiais com Foto, não será aceito Xerox de Documentos, e nem Xerox autenticados.*

Art.14 – DOS UNIFORMES

Parágrafo Primeiro - As equipes deverão apresentar-se para o jogo, devidamente uniformizadas, camisetas iguais (idênticas, mesma marca) e numeradas (ao menos nas costas, sendo que tamanho do número deve ser visível para o árbitro), calção cor única (não será levado em consideração a marca), não é obrigatório ser numerado e meião cor única (não será levado em consideração a marca dos meiões), sendo que o equipamento dos jogadores compõe-se de camisa de manga curta, ou manga comprida, calção curto, meias

de cano longo, caneleiras, tênis confeccionados com lona, pelica ou couro macio, com solado e revestimento lateral de borracha ou material similar, ficando terminantemente proibido o uso de camisa sem manga e de sapatos com solado de couro ou pneu, ou que contenham travas.

Parágrafo Segundo - O goleiro usará uniforme com camisa numerada de cor diferente dos jogadores de linha de ambas as equipes e árbitros, sendo-lhe permitido, com exclusividade, para fins de proteção, o uso de calça de agasalho sem bolso e sem zíper.

Parágrafo Terceiro - O goleiro linha deverá utilizar camisa numerada (com o mesmo número que iniciou a partida conforme consta na súmula), de cor diferente dos jogadores de linha de ambas as equipes e árbitros. Poderá ocorrer o uso de colete quando necessário.

Parágrafo Quarto - O jogador que não se apresentar devidamente equipado, desatendendo às exigências desta regra, será punido com cartão amarelo e retirado da quadra de jogo, temporariamente, somente podendo retornar à disputa da partida com a autorização do árbitro e quando a bola estiver fora do jogo e uma vez verificada a regularidade do equipamento.

Parágrafo Quinto - O uniforme das equipes é inteiramente de responsabilidade das mesmas, sendo que o Departamento de Esportes não terá obrigação de ceder nenhum equipamento ou uniforme para as equipes. Obs. salvo se as cores dos uniformes coincidirem antes da partida.

Parágrafo Sexto - Será obrigatório o uso de caneleiras e estas deverão estar completamente cobertas pelas meias e serem confeccionadas em material apropriado que ofereça proteção ao jogador (borracha, plástico, poliuretano ou material similar).

Parágrafo Sétimo - O capitão da equipe deverá ser identificado em súmula e não há à obrigatoriedade de usar uma braçadeira em um dos braços para identificá-lo.

Parágrafo Oitavo - Em caso de coincidência nas cores de uniformes será realizado um sorteio para definir a equipe que deverá efetuar a troca dos uniformes ou o uso de coletes fornecido pela organização.

Art. 15- REGULAMENTO TÉCNICO

O **XVIII JICOMAN**, será regido pelas Regras Oficiais em vigor no País, obedecendo as normas contidas neste Regulamento.

I- O Tempo de jogo será de 02 (dois) períodos de 20 (vinte) minutos corridos, com 05 (cinco) minutos de intervalo;
II- O controle de cartões (amarelos e vermelhos) será de inteira responsabilidade dos participantes
III- Haverá tolerância de 15 (quinze) minutos apenas para o 1º jogo da rodada, ficando os demais para o horário programado em tabela.
IV- Estará automaticamente suspensa da partida subsequente à pessoa física que for expulsa ou receber **02 (Dois) cartões amarelos**, consecutivos ou não.
V- A contagem de cartões, para fins de aplicação de suspensão automática, é feita separadamente por tipologia de cartões. O cartão vermelho não anulará o cartão amarelo já recebido na mesma ou em outra partida da competição. Será anulado apenas o segundo cartão amarelo, recebido na mesma partida e que ocasionou o cartão vermelho.
VI- Se o mesmo atleta em determinado momento da competição acumular simultaneamente 2 (Dois) cartões amarelos e mais 1 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 2 (duas) partidas.
VII- Para fins do disposto neste item, entende-se por partida subsequente acorrente na mesma fase e no mesmo ano da competição.

Art. 16 - CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Parágrafo Primeiro - O Sistema de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízios será o seguinte:

a) Confronto Direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes);
b) Saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas;
c) Ataque mais positivo nos jogos entre as equipes empatadas;
d) Saldo de gols de todos os jogos do grupo na fase;
e) Ataque mais positivo em todos os jogos do grupo na fase;
f) Menor número de cartões (somatória dos cartões amarelos 1 ponto e vermelhos 3 pontos).
g) Sorteio.

Parágrafo Segundo - Quando o empate for entre três ou mais equipes, e continuarem 02 equipes ainda empatadas e houver a necessidade de classificar mais uma equipe, deverá reiniciar o critério de desempate no item "a"**.**

Parágrafo Terceiro - Quando da necessidade de classificar uma ou mais equipes por Critério Técnico, se o número de equipes em todos os grupos for igual, a equipe que obtiver a maior somatória de pontos (vitória/empate/derrota) em todos os jogos da fase será classificada. Permanecendo o empate ou se o número de equipes em pelo menos um dos grupos for diferente, serão utilizados os seguintes critérios:

a) Média de gols average (número de gols recebidos dividido pelo número de gols feitos, dividido pelo número de jogos efetuados na fase) classifica-se o menor coeficiente:
b) Média de gols pró (Número de gols feitos divididos pelo número de jogos efetuados na fase). Classifica-se o maior coeficiente;
c) Média de Gols Contra (Número de gols recebidos dividido pelo número de jogos efetuados na fase). Classifica-se o menor coeficiente.
d) Sorteio.

Parágrafo Único - *Utilizar-se-á inicialmente o primeiro critério. Em caso de empate e haja a necessidade de classificar mais uma ou mais equipes, passa-*

se ao 2º critério e assim por diante. Quando na fórmula constar como zero, o resultado obtido pela própria equipe (partidas, gols) está fórmula deverá ser descartada, já que não existe divisão por zero (matemática).

Art. 17 – DO NÃO COMPARECIMENTO

Parágrafo Primeiro - Caso ocorra o W x O, a equipe adversária terá seu placar final do jogo como 1×0, e o gol será anotado para o capitão da equipe do jogo em questão. A equipe que ocasionar o W x O (em todas as fases) estará desclassificado /eliminado da modalidade em questão.

Parágrafo Segundo - Caso o W x O ocorra nas fases eliminatórias não será permitida a ascensão de equipes eliminadas nas fases anteriores.

Parágrafo Terceiro - Todos os placares anteriores ao W x O serão revertidos para 1 x 0.

Parágrafo Quarto - A partida pode iniciar com 3 (três) jogadores, se os atletas forem chegando no decorrer da partida os mesmos serão relacionados em súmula, podendo participar da partida em questão.

Art. 18 – DA DISPUTA

Parágrafo Primeiro - Na 1ª Fase, o sistema de disputa será definido pelo Coordenador Técnico do evento e os representantes das equipes presentes no congresso técnico, e será levado em consideração o número de atletas/equipes inscritas.

Parágrafo Segundo - No caso em que seja necessário apontar um vencedor e no tempo regulamentar o jogo terminar empatado será aplicado o seguinte:

a) Serão efetuadas cobranças de 05 tiros da marca do pênalti, de forma alternada, por atletas distintos e que tenham participado da partida;
b) Persistindo o empate a decisão será efetuada pela cobrança de um tiro livre direto da marca do pênalti, alternadamente, por atletas diferentes que tenham participado da partida, até que haja um vencedor.
c) No caso de se chegar à cobrança de penalidades máximas as duas equipes deverão ter o mesmo número de atletas para as cobranças, isto é, caso uma equipe possua um número de atletas inferior a outra, a equipe com maior número de atletas deverá retirar das cobranças os atletas necessários para igualar o número de atletas cobradores da outra equipe.

Parágrafo Terceiro- O Sistema de pontuação para classificação no grupo será:

a) 03 (três) pontos por vitória;
b) 01 (um) ponto por empate;
c) 0 (zero) ponto por derrota.

A comissão organizadora se reserva o direito de antecipar ou transferir rodadas, desde que ache necessário.

Todos os participantes, devidamente representados/assistidos por quem de direito, na efetivação de suas participações, autorizam, em caráter gratuito irrevogável e irretratável, a Organização e seus parceiros constituídos no presente regulamento, a captar e fixar as suas imagens e vozes durante a realização dos jogos, em qualquer suporte existentes.

Todos os casos omissos a este Regulamento serão de competência da C.C.O (através da Coordenação Técnica da Secretaria de Esporte, Cultura, Turismo e Lazer).