

CAMPEONATO DOS PROFISSIONAIS DA CONTABILIDADE

REGULAMENTO GERAL

Contato: Matheus Sodré

Telefones: (21) 99111-4553

E-mail: contatofutpro@gmail.com

Site: www.ligafutpro.com.br

Rio de Janeiro/RJ

REGULAMENTO GERAL

1. Quem somos

Artigo 1º

O Campeonato dos Profissionais da Contabilidade, nasceu da ideia do Sr. Rafael Machado, que é contador e apaixonado por futebol, com o intuito de promover a integração entre os profissionais da contabilidade, bem como proporcionar entretenimento e diversão através de competições esportivas. Os campeonatos serão organizados periodicamente de forma bastante profissional e dinâmica, onde as equipes participantes terão uma gama de serviços em nossos canais de comunicação, este ano o realizador do evento será o SESCON-RJ com o apoio do CRCRJ.

2. Da organização

Artigo 2º

Caberá a Organização:

- Controlar e zelar por toda a documentação das equipes e atletas, proporcionar estrutura para o bom desenvolvimento dos jogos, e gerir todo o campeonato;
- Filmagem dos jogos e fotografias das equipes;
- Edição de melhores momentos e gols de todos os jogos;
- Realizar as entrevistas;
- Disponibilizar nas redes de comunicação do campeonato as fotos e vídeos editados.
- Punir todo e qualquer ato de indisciplina.

3. Do local dos jogos

Artigo 3º

Os jogos serão realizados na Arena Esportiva Rio, localizada na Estrada do Quitite, nº 362 — Jacarepaguá - Rio de Janeiro - RJ.

4. Das inscrições de equipes e atletas

Artigo 4º

Poderão se inscrever no campeonato as seguintes equipes:

4.1 Contadores, técnicos em Contabilidade e estudantes de ciências contábeis.

Artigo 5º

Cada equipe deverá inscrever o mínimo de 6 (seis) atletas. E máximo de 25 (vinte e cinco) atletas.

Artigo 6º

As equipes, poderão inscrever convidados para serem os goleiros, na qualidade de exceções.

Um jogador inscrito por uma equipe poderá somente participar dos jogos pela mesma, e será eliminado do campeonato se transgredir este artigo.

Artigo 7º

A equipe que incluir em uma partida atleta que tiver jogado em outra equipe, ou que não esteja regularmente inscrito perderá os pontos em favor da equipe adversária.

Artigo 8º

Para a inscrição de atletas, será obrigatória a solicitação junto ao representante do comitê de organização do Campeonato um formulário de inscrição de equipe, ficha individual e termo de responsabilidade, e serão aceitos até a data da última rodada da fase de grupos.

Parágrafo Primeiro

A inscrição poderá ser efetuada até o último dia da fase de grupos.

Parágrafo Segundo

Para inscrição de atletas menores de 17 anos será necessária a apresentação, por escrito, de autorização do responsável.

Artigo 9º

O representante da equipe deverá entregar a coordenadoria da organização, para efetivar a inscrição todos os documentos requisitados de todos os atletas inscritos no time, bem como pagar a taxa de inscrição.

5. Da Inscrição para as Categorias

Artigo 10º

Serão disputadas as categorias:

1. Livre (jogadores de qualquer idade);

6. Pontos e critério de desempate

Artigo 11º

Contagem de pontos:

De acordo com o site da organização.

Artigo 12º

Empate entre duas ou mais equipes

- a. Equipe que não possuir WO.
- b. De acordo com a classificação do site da organização.

7. Do uniforme

Artigo 13º

As equipes deverão se apresentar devidamente uniformizadas para os jogos.

Artigo 14º

Os equipamentos obrigatórios são:

1. camisas padronizadas e numeradas
2. calções padronizados
3. meias padronizadas
4. Chuteiras Society

Artigo 15º

O goleiro deverá usar obrigatoriamente camisa diferente das demais.

Artigo 16º

É proibido aos jogadores durante a realização das partidas, utilizar: brincos, piercing, anéis, correntes, e qualquer outro objeto de mesma natureza.

Artigo 17º

Somente se ocorrer igualdade de uniformes em um jogo, poderão ser usados coletes pertencentes a organização, e, por sorteio, será definida qual equipe trocará as camisas, ficando o representante da equipe responsável pela devolução à organização.

8. Do Draft

Artigo 18º

Antes do início oficial do campeonato, será realizado um Jogo-Treino Coletivo, reunindo todos os atletas inscritos. Durante esta atividade, os dirigentes, técnicos ou presidentes das equipes observarão o desempenho dos jogadores em campo.

Artigo 19º

Funcionamento: Após o término do jogo-treino, será realizado um Draft Aberto, onde cada time escolherá seus jogadores, um por vez, em ordem sorteada.

A dinâmica do draft seguirá o modelo “serpentina”: o último time da primeira rodada é o primeiro da segunda, e assim por diante.

9. Da competição

Artigo 20º

Os jogos terão duração de 40 (quarenta) minutos corridos, divididos em dois períodos iguais de 20 (vinte) minutos e intervalo de 3 (três) minutos.

Artigo 21º

Cada equipe será composta por 6 (seis) jogadores.

Artigo 22º

O número mínimo de jogadores para o início ou continuação de uma partida será de 4 (quatro) atletas.

Artigo 23º

Não haverá limite no número de substituições.

Artigo 24º

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.

Artigo 25º

O jogador substituído poderá retornar ao jogo.

Artigo 26º

Os jogos serão realizados em dias e horários determinados pela organização.

Artigo 27º

Haverá tolerância de no máximo 15 minutos para o início do primeiro jogo, sendo os demais realizados a seguir no horário constante na tabela oficial, cada equipe deverá entregar a relação dos atletas com 20 minutos de antecedência as suas respectivas partidas, bem como pagar a taxa de jogo, referente as despesas com locação do campo, arbitragem, fotógrafos e demais colaboradores.

Artigo 28º

A equipe que não estiver em campo no horário determinado, devidamente uniformizada e em condições de jogo, ou que deixar de pagar a taxa de jogo, perderá os pontos da partida em favor da equipe adversária. O placar será de 03 (três) a 00 (zero) para a equipe que estiver completa e presente.

Artigo 29º

As partidas serão regidas pelo livro atualizado de regras da Liga Nacional de Fut7, adaptada ao Fut6.

Artigo 30º

Forma de Disputa:

Parágrafo Primeiro:

Fase de Grupos: Serão definidos o número de grupos de acordo com o número de equipes inscritas, após o encerramento das inscrições, e será realizado sorteio.

Parágrafo Segundo:

2ª Fase Mata-mata: O primeiro colocado de cada grupo enfrentará o último classificado de seu grupo ou de outro grupo.

A disputa da Final e Disputa de Terceiro Lugar: As equipes farão a disputa em jogos de 25 (vinte e cinco) minutos cada tempo, com intervalo de 5 (cinco) minutos. Em caso de empate será realizada uma prorrogação com 2 (dois) tempos de 10 (dez) minutos cada tempo sem intervalo e permanecendo empate o título será decidido nas cobranças alternadas de pênaltis até que uma equipe perca e a outra converta.

Artigo 31º

O Campeonato terá início nas datas informadas pelo calendário, salvo problemas que torne necessária extensão do campeonato.

10. Da participação obrigatória de atleta com 40 anos ou mais

Artigo 32º

Durante todo o tempo regulamentar de cada partida, as equipes deverão manter em campo, obrigatoriamente, pelo menos um jogador com idade igual ou superior a 40 (quarenta) anos completos.

Artigo 33º

O jogador com 40 anos ou mais será identificado por uma pulseira de cor diferenciada, fornecida pela organização do campeonato, a ser utilizada de forma visível no pulso durante toda a partida.

Artigo 34º

A comprovação da idade do jogador será feita mediante apresentação de documento oficial com foto no ato da inscrição da equipe e validada pela comissão organizadora antes do início do campeonato.

11. Do pênalti do Presidente / Shoot-Out do Veterano

Artigo 35º

Cada equipe terá direito, uma vez por jogo, a solicitar um Pênalti Especial, chamado de Pênalti do Presidente. No momento em que o time adversário solicitar um pênalti tradicional (regra extra do torneio), a equipe poderá ativar sua carta especial.

Artigo 36º

Funcionamento: O Pênalti do Presidente pode ser acionado a qualquer momento do jogo, inclusive como resposta imediata a um pênalti adversário.

O gol marcado por esse pênalti vale normalmente (1 gol).

Artigo 37º

Substituto do Presidente – Shoot-Out 40+: Caso o presidente não possa ou não queira cobrar, um jogador com 40 anos ou mais pode solicitar, no lugar do pênalti, um Shoot-Out Individual:

Ele parte com bola dominada do meio de campo e tem 5 segundos para finalizar contra o goleiro adversário.

O defensor não pode interferir, é um duelo direto jogador x goleiro.

Artigo 38º

Restrições: Só pode ser ativado uma vez por equipe por partida.

O Shoot-Out 40+ só é permitido se o adversário tiver previamente acionado sua carta de pênalti normal.

12. Das expulsões e do não comparecimento

Artigo 39º

O jogador expulso de uma partida cumprirá a suspensão automática de um (01) jogo na partida imediatamente posterior, e poderá estar sujeito as seguintes penalidades:

Parágrafo Primeiro:

Punição Jogador I - Suspensão do jogador:

- a. 1 Jogo - expulsão simples;
- b. 2 jogos - Expulsão por ofensa grave ao árbitro, organização ou colegas.

Jogadas que coloquem em risco a integridade física do adversário (Apontada pelo juiz na súmula e julgada pela organização);

- c. Banimento — Briga, agressão ou qualquer confusão generalizada. Que aconteça a qualquer tempo, e chegue ao conhecimento da liga. Seja ela antes, durante ou

após os jogos, inclusive fora das mediações do local do evento (Mediante o julgamento da organização).

Parágrafo Segundo:

Punição equipe:

- a. Perda dos pontos do jogo, mais 1 — Confusão generalizada criada pela equipe ou jogador da equipe.
- b. Banimento — Briga, agressão ou qualquer confusão generalizada. Que aconteça a qualquer tempo, e chegue ao conhecimento da liga. Seja ela antes, durante ou após os jogos, inclusive fora das mediações do local do evento. (Mediante o julgamento da organização).

Parágrafo Terceiro:

Todos os jogadores envolvidos diretamente nas brigas, agressões, previstas nos artigos 1 e 2, entrarão na lista negra da organização.

Artigo 40º

A equipe que deixar de comparecer para jogar qualquer partida de qualquer fase, ou comparecer com menos de 04 (quatro) atletas, sendo na fase de grupos, perderá os pontos da partida em favor da equipe adversária e perderá mais 3 (três) pontos na classificação geral. O placar será de 01 (um) a 00 (zero) para a equipe que estiver completa e presente. Sendo na fase eliminatória de mata-mata, será eliminada do campeonato.

1. Na fase de grupos cada equipe poderá pedir uma única vez o adiamento de alguma partida e será concedida desde que a equipe adversária concorde;
2. Na fase de mata-mata não será permitido adiamento das partidas;
3. A liga poderá adiar rodadas por motivos que entende que prejudicará o bom andamento das partidas.

Artigo 41º

A equipe que, por qualquer motivo for eliminada do campeonato, terá seus resultados anteriores mantidos e os subsequentes serão de 01 (um) a 00 (zero) para seus adversários.

Artigo 42º

Atletas, técnicos ou representantes de equipe, inscritos em determinado time, mesmo não uniformizados, poderão ser citados na súmula de jogo e penalizados se necessário.

13. Das disposições finais

Artigo 43º

Os jogos serão dirigidos por árbitros e acadêmicos da organização.

Artigo 44º

O árbitro é a autoridade competente para adiar ou suspender um jogo, se houver motivo de relevância, e sendo maior autoridade onde qualquer decisão tomada pelo mesmo não será revogada.

Artigo 45º

O árbitro escalado pela coordenação não poderá ser impugnado pelas equipes.

Artigo 46º

A premiação de cada competição, bem como tabelas serão disponibilizados pela coordenação de forma apontada do presente regulamento.

Artigo 47º

Os prêmios individuais serão escolhidos pela organização da organização.

Artigo 48º

Para apuração do artilheiro, serão considerados todos os jogos, inclusive as finais. Os gols marcados em jogos que foram anulados serão computados apenas para os atletas das equipes que não deram causas ao cancelamento da partida.

Artigo 49º

Os jogos serão regidos pelas Regras disponibilizadas no site da organização.

Artigo 50º

Os casos omissos no presente regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora, e sua decisão será final e irrecorrível.

Artigo 51º

O presente regulamento entra em vigor na data de sua aprovação pelos representantes, revogadas as disposições em contrário.