



TORNEIO DE FUTEBOL SOCIETY DAS AGENCIAS DO BANCO DO BRASIL (“Inter Funci”)

AABB - SP UNIDADE CANTAREIRA

REGULAMENTO GERAL

I - DOS OBJETIVOS E ORGANIZAÇÃO.

1º- A AABB–SP Unidade Cantareira, estará promovendo o torneio de Futebol Society / Sintético ENTRE AGENCIAS DO BANCO DO BRASIL para atender as necessidades esportivas dos times participantes, estreitando laços de amizade existentes entre os mesmos, bem como fornecer uma opção em eventos esportivos.

2º- A Comissão Organizadora será elaborada pela Diretoria de Esportes da AABB–SP Unidade Cantareira, a qual será responsável pela organização desse torneio, definindo datas e horários, cabendo a mesma os direitos e obrigações para pleno desenvolvimento das atividades esportivas, seus anexos, resoluções e normas orgânicas da Federação Paulista de Futebol Society e da Associação Atlética Banco do Brasil - São Paulo. Os casos omissos e de interpretação serão resolvidos, única e exclusivamente, pela Comissão Organizadora.

3º- A AABB–SP Unidade Cantareira será responsável pelo bom andamento dos jogos disputados em suas dependências, seguindo alguns principais procedimentos:

- Agendamento e reserva do campo;
- Liberação de portaria para as equipes participantes e juntamente acompanhantes;
- Vestiário para atletas e arbitragem;

II - TORNEIO

1º- Participarão deste evento todos os times oficialmente convidados.

III – CATEGORIA

1º- Será disputada a categoria Masculina.



IV - JOGOS

1º- Os jogos serão realizados no campo da AABB–SP Unidade Cantareira, Av. Cel. Sezefredo Fagundes, 7770 Jardim Tremembé, São Paulo, SP

2º- Todas as equipes participantes deverão apresentar em todas as partidas, no mínimo 05 (cinco) atletas trajados de uniformes.

V - INSCRIÇÕES

- ✓ Podem se inscrever funcionários de outras agencias; *
- ✓ Associados da AABB-SP.
- ✓ Pode ser inscrito um convidado, para posição única e exclusiva de goleiro.
- ✓ Funcionários das empresas coligadas do Banco do Brasil; (Banco Votorantim, BBTur, Brasilprev, Cassi, Cobra Tecnologia, Economus, MAPFRE Seguros e Grupo Segurador BB-MAPFRE) *
- ✓ Idade mínima de 18 anos ou que complete os 18 anos no ano do evento;

Obs: * Mediante a apresentação da Funcional.

1º- Cada equipe poderá inscrever no mínimo 07 (sete) atletas, podendo essa lista ser completada ao máximo de 22 atletas até quinta feira anterior ao 2º jogo de sua equipe.

2º- Os atletas deverão participar de no mínimo 50% dos jogos da 1ª fase do torneio para poder jogar a semifinal e final. (Salvo doenças comprovadas por médico com atestado ORIGINAL, entregue na Secretaria do clube até antes do início da semifinal ou final).

§ Único São computadas também como faltas, para contagem dos 50% de frequência, referido no subitem 2º, as suspensões decorrentes de cumprimento de cartões vermelhos/amarelos.

3º- Cada Equipe deverá enviar a relação nominal dos atletas inscritos com o número de documentos de identidade (RG), as inscrições deverão ser enviadas a AABB–SP unidade Cantareira por e-mail cantareira@aabbsp.com.br, até 02 (dois) dias antes do início do Torneio podendo essa lista ser completada até quinta feira anterior ao 2º jogo de sua equipe.

4º- O pagamento referente à inscrição de cada equipe será calculado e estipulado em aditivo a este antes do início de cada edição do Torneio a título de premiação e taxa de arbitragem, que deverá ser quitada antes do início do torneio;



5º- Cada equipe deverá deixar um cheque caução com valor estipulado em aditivo a este, antes do início de cada edição Torneio, caso haja um primeiro “WO”, ou indisciplina grave que ocasione a eliminação da(s) equipe(s) o(s) cheque(s) serão depositado(s) a favor da AABB-SP.

6º- Caso uma equipe de um primeiro “WO” além da perda dos pontos dessa partida (Art. 7º do item VI) terá o cheque caução depositado e deverá entregar na secretaria do clube um outro no mesmo valor e caso ocorra novamente o W.O. ou ato de indisciplina grave que ocasione a eliminação definitiva da mesma, terá também o segundo cheque depositado.

7º- No dia do jogo o atleta deverá apresentar documento oficial que comprove sua idade e parentesco, (RG, Habilitação, Passaporte).

VI - PARTIDAS

1º- As partidas terão duração de 50 (cinquenta) minutos, divididos em 02(dois) tempos iguais de 25 (vinte e cinco) minutos cada.

2º- Todas as partidas terão intervalo de no máximo 04 (quatro) minutos entre os tempos.

3º- Toda a paralisação por motivo de lesão, ou outro motivo qualquer terá acréscimo em qualquer um dos períodos, sempre a critério da arbitragem.

4º- Será permitido ao treinador ou ao capitão de cada equipe solicitar um pedido de tempo por período de jogo. O pedido de tempo terá 01 (um) minuto de paralisação.

5º- Poderão permanecer em campo somente os atletas, técnico e massagista relacionados em súmula.

6º- Qualquer partida poderá ser interrompida ou suspensa quando ocorrer os seguintes motivos:

- Conflitos ou distúrbios graves;
- Mau estado do campo que torne a partida impraticável;
- Em virtude de mau tempo ou por motivo de força maior.

VII – WO

1º- Será consignado à equipe que assinou a súmula e entrou em campo, os pontos do jogo, e terá consignado a favor o placar de 05 x 00, e os gols serão computados na tabela, mas não serão computados na artilharia para nenhum atleta.



2º- Um segundo “WO” eliminará a equipe e todos os resultados da mesma serão considerados 5 x 0 para o adversário, tanto nos jogos já realizados quanto nos à realizar, além da perda do segundo cheque caução conforme art. 5º do item V.

VIII - NÚMERO DE ATLETAS

1º- As partidas serão disputadas por duas equipes, cada uma composta no máximo por 07 (sete) atletas, onde um dos quais obrigatoriamente será o goleiro.

2º- É obrigatório para se iniciar o jogo, no mínimo 05 (cinco) atletas.

3º- § I- Quando uma ou ambas as equipes ficarem reduzidas a menos de 05 (cinco) atletas, seja qual for o motivo (lesão, cartão amarelo ou vermelho), a partida deverá ser encerrada e esta equipe perderá os pontos do jogo e caso o time esteja vencendo ou empatando o placar será de 5 x 0 para o time adversário e se a equipe completa estiver ganhando com o placar superior a 5 gols será mantido o placar, caso contrário o placar será de 5 x 0. Caso ambas as equipes fiquem reduzidas, nenhuma somará pontos.

§ II- Os gols assinalados enquanto a bola estiver em jogo, serão computados na tabela de artilharia.

4º- A equipe infratora nunca poderá ser beneficiada com o placar.

5º- Poderá ser registrado em sumula o máximo de 22 (vinte e dois) atletas por equipe.

6º- Após o início da partida, somente será permitida a entrada de novos atletas no intervalo do 1º tempo para o 2º tempo, atletas que chegam após ser iniciada a 2ª etapa estarão fora do jogo.

7º- As substituições são ilimitadas e volantes, não havendo necessidade de paralisação do jogo, ficando restritas aos atletas registrados em súmula.

8º- A equipe que utiliza atletas em condições irregulares, seja quais forem às razões, caso conquiste a vitória ou empate, será punida pela perda dos pontos e aplica-se as regras do § I, Art. 3º do item VII.

IX - INFRAÇÕES

1º- As transgressões subordinadas e caso de omissões neste regulamento serão as mesmas regidas pelas regras da Federação Paulista de Futebol Society.

2º- Toda infração técnica será punida com tiro livre em favor da equipe adversária no local da infração, ou no ponto de penalidade máxima quando cometida dentro da área de meta da equipe infratora.



3º- Quando o árbitro paralisar a partida em função de toque de mão na bola deliberadamente e intencionalmente, o atleta faltoso será punido com o cartão disciplinar.

4º- **Cartão Vermelho:** O atleta estará expulso da partida, devendo retirar-se do campo, porém a equipe poderá ser recomposta com outro atleta após 2 (dois) minutos cronometrados de bola em jogo.

5º- O atleta que for punido com cartão vermelho será penalizado com a suspensão de 01 (uma) partida (subsequente).

6º- **Cartão Amarelo:** O Atleta terá que ser automaticamente substituído, devendo permanecer por 2 (dois) minutos cronometrados fora de jogo, podendo retornar ao término desses minutos.

7º- O atleta que acumular 03 (três) cartões amarelos durante TODAS as fases do torneio, será penalizado com a suspensão de 01 (uma) partida (subsequente).

8º- A AABB Cantareira não se responsabiliza por eventuais acidentes, lesões ou qualquer outro tipo de acontecimentos dolosos ocorridos durante a partida. Cabe a cada equipe a apuração sobre o estado de saúde e físico de seus atletas.

9º- A equipe que cometer 05 (cinco) infrações coletivas por período de jogo, sofrerá, a cada infração posterior um shot out, sendo estas zeradas ao final de cada período.

10º- Se a expulsão ocorrer por jogada violenta ou brusca, além da suspensão de 01(uma) partida, o atleta terá a sua situação analisada pela Comissão Organizadora podendo ser suspenso por até 02(duas) ou mais partidas seguidas.

11º- Se a expulsão ocorrer por agressão física a qualquer pessoa envolvida na partida, o atleta será eliminado automaticamente do torneio.

12º- Aos componentes do banco de reservas serão aplicados os seguintes cartões disciplinares: **AMARELO** para advertência e **VERMELHO** para expulsão.

13º- O atleta que cometer 05(cinco) infrações será desqualificado da partida, podendo ser substituído imediatamente, devendo deixar o campo não podendo permanecer no banco de reservas.

14º- O atleta quando expulso no intervalo da partida, poderá ser substituído.



X - CRITÉRIO DE DESEMPATE

Os critérios de desempate serão definidos em um aditivo a este regulamento, onde os representantes de cada equipe decidirão a formula para cada edição do Torneio.

XI - UNIFORMES

1º- As equipes deverão entrar em campo devidamente uniformizado e igual quanto às camisas, calções e meias. As camisas serão numeradas, sem números repetitivos.

2º- Fica estabelecida que a equipe que estiver relacionado ao lado esquerdo da tabela de jogos, será a equipe mandante da partida. Em caso de coincidência de uniformes, a troca do mesmo será obrigatoriamente da equipe visitante (do lado direito da tabela).

3º- Todas as equipes deverão trazer um uniforme Nº 02 que deverá ser utilizado caso haja coincidência de cores predominantes.

XII - RECURSOS

1º- Todo o recurso deverá ser encaminhado por escrito à Comissão Organizadora, até 03 (três) dias úteis após a data de realização da partida em questão, caso contrário o recurso não será considerado.

2º- De acordo com o relatório apresentado pela arbitragem, a Comissão Organizadora enquadrará atletas, dirigentes e equipes dentro dos artigos deste regulamento. A comissão Organizadora comunicará o representante das equipes através de fax ou e-mail.

São Paulo, 11 de maio de 2019.

Departamento de Esportes
Professor Marcelo Fermino



À

AABB São Paulo (SP)

Unidade Cantareira

Solicitamos a inscrição da Equipe _____,
no 14º Torneio AABB Inter Funci, a ser realizado nas dependências deste clube.

A Equipe será composta por funcionários e seus dependentes que serão devidamente relacionados na ficha de inscrição da Equipe.

Banco do Brasil S. A. _____

Nome: _____

Cargo: _____

Matrícula: _____

São Paulo (SP), _____ / _____ / _____

Assinatura e Carimbo



ADITAMENTO AO REGULAMENTO GERAL

14º Torneio Inter Funci (1º semestre/2019)

I- INFRAÇÕES

1º- A punição com cartões vermelho e amarelo dos artigos 5º e 7º do item VIII do Regulamento Geral não serão zerados nas mudanças de fases do torneio.

II- WO.

1º- Haverá tolerância de 20 (vinte) minutos para o início da partida, após decorridos 5 (cinco) minutos do horário previsto para o horário inicial da partida, a equipe que estiver em campo terá direito a cobrar um pênalti, assim consecutivamente a cada 5 minutos de atraso. Tolerância de 3 pênaltis, após o que, decorrido os 20 (vinte) minutos concretizasse o “WO”.

2º- Cada equipe deverá deixar um cheque caução no valor de R\$ 500,00 (Quinhentos Reais), ate o dia 15/09/2018 data limite para inscrição das equipes e inscrição de pelo menos 07 (sete) atletas.

3º- Caso haja um primeiro “WO”, ou indisciplina grave que ocasione a eliminação da(s) equipe(s) o(s) cheque(s) serão depositado(s) a favor da AABB-SP.

III- INSCRIÇÕES

1º- Cada equipe poderá inscrever no mínimo 07 (sete) atletas, podendo essa lista ser completada ao máximo de 22 atletas até quinta feira anterior ao 2º jogo de sua equipe.

OBS.: Só poderão permanecer em campo os atletas e comissão técnica e é vetado a torcedores e inscrito suspensos a permanência na quadra de tênis atrás do banco de reservas.

IV- ISENÇÃO

1º- Fica isento da taxa de inscrição a equipe que associar 4 novos sócios até o dia 10/09/2018 com toda documentação em ordem preenchida, assinada e aprovada pela diretoria da AABB/SP.



§ Único - Conforme reunião do dia 09/02/2019 as equipes decidiram pagar uma taxa extra de R\$150,00 (Cento e cinquenta reais) cada equipe, para premiação individual de jogadores por critérios a serem decididos entre as equipes e o restante do dinheiro será revertido para as crianças do Projeto Futuro.

V- PREMIAÇÃO

1º- Os prêmios do torneio de futebol Society da AABB - SP serão:

- Troféu e medalha para a equipe Campeã e Vice-Campeã;
- Medalhas para o 3º- colocado;
- Troféu para artilheiro; ***
- Troféu para equipe menos vazada; ***

Obs: As partidas da Repescagem NÃO contarão para efeito de contagem de artilharia e equipe menos vazada.

*** Critérios de desempate para artilharia, equipe menos vazada e destaque do torneio.

- Menor nº de cartões vermelhos
- Menor nº de cartões amarelos
- Data de nascimento (vantagem para o atleta com mais idade)
- Menor nº de faltas (frequência)

VI- FORMA DE DISPUTA

1ª FASE:

As equipes irão jogar entre si, em grupo e turno único, classificando-se os 2 melhores colocados desta Fase para a semifinal, já do 3º ao 6º colocado irão fazer uma repescagem onde os vencedores qualificarão para semifinal.

Serão computados:

- 03 (três) pontos por vitória.
- 01 (um) ponto por empate.



CRITÉRIOS DE DESEMPATE (1ª FASE)

- 1º - Confronto direto (somente entre 2 equipes)
- 2º - Maior número de vitórias
- 3º - Maior saldo de gols
- 4º - Maior número de gols anotados
- 5º - Menor número de gols sofridos
- 6º - Menor número de cartões vermelhos e amarelos respectivamente.
- 7º - Sorteio

2ª FASE: REPESCAGEM

- 3º colocado X 6º colocado (Repescagem 1)
4º colocado X 5º colocado (Repescagem 2)

3ª FASE: SEMIFINAL

- 1º colocado X Vencedor Repescagem 2 (jogo 1)
2º colocado X Vencedor Repescagem 1 (jogo 2)

4ª FASE: FINAL

- Perdedor (jogo 1) X Perdedor (jogo 2) – disputa de 3º lugar.
Vencedor (jogo 1) X Vencedor (jogo 2) – final

CRITÉRIOS DE DESEMPATE (2ª À 4ª FASE)

Repescagem - Caso ocorra empate na Repescagem, teremos disputa em penalidades máxima, onde a quantidade de jogadores será igualada e a disputa será 3 cobranças alternadas para cada equipe, persistindo empate, cobranças alternadas. O atleta só poderá repetir a cobrança após todos terem efetuado e o empate tenha persistido.



Semifinal - Na semifinal os times que se classificaram em 1º e 2º lugares da 1ª Fase terão vantagem do EMPATE.

Final - Caso ocorra empate na Final, teremos disputa em penalidades máxima, onde a quantidade de jogadores será igualada e a disputa será 3 cobranças alternadas para cada equipe, persistindo empate, cobranças alternadas. O atleta só poderá repetir a cobrança após todos terem efetuado e o empate tenha persistido.

São Paulo, 11 de Maio de 2019.

Departamento de Esportes
Professor Marcelo Fermino