

XXII COPA DE FUTEBOL - 3º MILÊNIO 2024 – EDIÇÃO 90 ANOS DA AABB-SP

REGULAMENTO GERAL

Capítulo I – Da finalidade:

Art. 1º - Incentivar a prática do futebol como lazer organizado, contribuindo para o conagraçamento dos associados, proporcionando maior integração entre os praticantes da modalidade, e abrindo espaço para que mais associados possam usufruir do campo de futebol, bem como propiciando o aparecimento de novos valores para as equipes oficiais da AABB.

Capítulo II – Da organização:

Art. 2º - O campeonato será organizado e dirigido pelo Departamento de Esportes.

- a) – *Vice-presidente de Esportes – Presidente da Comissão Organizadora;*
- b) – Diretor de Futebol;
- c) – Supervisor de Esportes;
- d) – Coordenador de Futebol;
- c) – Funcionários do Departamento de Esportes.

Art. 3º - Compete ao Departamento de Esportes:

- a) – Elaborar o Regulamento Geral do Campeonato;
- b) – Confeccionar a tabela de jogos;
- c) – Administrar e supervisionar a realização dos jogos, cumprindo e fazendo cumprir o Regulamento, zelando para que sejam cumpridos os horários e a ordem das partidas, em clima de amizade e camaradagem, conforme a finalidade da competição;
- d) – Encaminhar um representante às reuniões convocadas para resolver quaisquer problemas surgidos durante a competição, ou dirimir as dúvidas do presente regulamento que surjam no decorrer do torneio.

Capítulo III – Das inscrições:

Art. 4º - Poderão se inscrever todos os associados regularmente inscritos no quadro social da AABB-SP, maiores de 18 anos, os associados nascidos a partir de 2007 poderão se inscrever mediante autorização dos pais ou responsáveis, conforme categorias abaixo:

- a) – 16 a 29 anos (Grupo A);
- b) – 30 a 38 anos (Grupo B);
- c) – 39 a 46 anos (Grupo C);
- d) – 47 a 53 anos (Grupo D);
- e) – Acima de 54 anos (Grupo E);

§ único: O associado deverá se inscrever em apenas uma categoria, sendo que os associados que nasceram no ano 1994 poderão optar pela categoria A ou B, nascidos em 1985 poderão optar pela B ou C, nascidos em 1977 poderão optar pela C ou D, nascidos em 1970 poderão optar pela D ou E.

Art. 5º - As inscrições serão individuais e recebidas pelo Departamento de Esportes até 11.02.24.

§ 1º: As inscrições somente serão efetivadas se satisfeitas às seguintes condições:

- a) Apresentação de atestado médico liberatório para prática esportiva;
- b) Recolhimento da taxa de inscrição de R\$ 102,00 (inscrição padrão) com débito em conta no ato da inscrição ou a partir de março podendo ser feito em até 3 vezes; ou a inscrição especial R\$ 172,50 (edição limitada), pendendo ser feito em até 3 vezes.
- c) Goleiros ficam isentos da taxa de inscrição.

Capítulo IV - Da composição das equipes:

Art. 6º - As equipes serão formadas por sorteio dirigido, através da comissão organizadora e representantes, e organizadas em grupos conforme a idade de cada participante.

Art. 7º - Será permitido ao representante da equipe designar um associado, por escrito ao Departamento de Esportes, para atuar como técnico da equipe. O associado designado à tal função, não conferirá isenção, ao mesmo e à equipe, das penalidades relativas ao exercício inadequado da função. O representante tem que enviar ao depto. de esportes ou fazer carta a próprio punho preferencialmente com a antecedência de 24 horas.

Art. 8º - O goleiro “tampão” será acionado a critério da comissão organizadora.

Capítulo V – Da denominação das equipes e vestiários:

Art. 9º - As equipes terão seus nomes determinados por sorteio realizado no Congresso Técnico ou posterior.

Art. 10º - Sobre a utilização dos vestiários, terá a seguinte ordem, para o primeiro jogo do dia, a equipe mandante ficará com o vestiário 1 do campo, e a equipe visitante com o 3 do campo; já para o segundo jogo do dia a equipe mandante com o vestiário 2 do society e a visitante com o vestiário 2 do campo (se o vestiário em frente da rouparia estiver liberado, a equipe visitante utilizará), e para os demais jogos, será utilizado a mesma sequência.

Art. 11º - Os jogadores das equipes terão numeração fixa.

Capítulo VI – Do sistema de disputa:

Art. 12º - Conhecido o número de participantes, a Comissão Organizadora escolherá o melhor sistema que possa atender à equação “quantidade de times/horários disponíveis/prazo de disputa”. – Divulgado no arquivo, forma de disputa.

Capítulo VII – Dos jogos:

Art. 13º - A Copa 3º Milênio, terá início previsto para os dias 09 e 10 de março. Nesta data, será realizado o torneio início.

Art. 14º - No torneio início, os jogos terão a duração de 60 (sessenta) minutos, divididos em dois tempos de 30 (trinta) minutos, com intervalo de 5 (cinco) minutos, e será realizado de acordo com tabela previamente divulgada pelo departamento de esportes.

§ 1º: Será oferecido um troféu ao vencedor de cada partida no torneio início, ficando o seu destino a cargo dos componentes da equipe e receberá 1 (um) ponto na classificação da primeira fase da XXII Copa do 3º milênio.

§ 2º: Ao final da partida, em caso de empate, o vencedor será conhecido através de cobranças de penalidades máximas, inicialmente 3 (três) para cada equipe. Permanecendo empatado, haverá tantas cobranças alternadas necessárias até que se apure o vencedor, sendo que ao final da partida, as equipes terão que relacionarem 11 jogadores (incluindo o goleiro), independente se estavam em campo ou no banco de reservas.

§ 3º: No torneio início será obrigatória a participação de todos os atletas presentes em súmula por, no mínimo, 15 (quinze) minutos.

§ 4º: Os gols e os cartões amarelos no torneio início não contarão para o decorrer do campeonato, já os cartões vermelhos serão contabilizados e tendo a suspensão do atleta que cometer a inflação e tomar o vermelho.

Art. 15º - Os jogos da XXII Copa 3º Milênio serão realizados aos sábados e domingos, com duração de 80 (oitenta) minutos, divididos em dois tempos de 40 (quarenta) minutos, com intervalo de 5 (cinco) minutos, sendo o primeiro jogo podendo ser marcado para às 08 horas.

§ único – A equipe que retardar o início da partida por qualquer motivo, será penalizada com o acréscimo de 1 ponto na média disciplinar a cada 5 minutos a partir do apito de chamada do arbitro. Sendo que após 15 minutos será descontado 1 ponto na classificação geral (tabela), e se for após 20 minutos será considerado W.O..

Art. 16º - Os jogadores, para participar da partida, deverão estar devidamente uniformizados, ou seja, vestindo meiões, calção e camisa da equipe da qual fazem parte, **sendo proibido o uso de chuteira de travas de alumínio.**

Art. 17º - Nenhuma partida poderá ser iniciada se uma das equipes, ou ambas, estiver com menos de 7 (sete) jogadores.

§ 1º - A equipe que não se apresentar nas condições acima será declarada perdedora pelo placar de 2 x 0, configurando-se o não comparecimento (W.O.). Se o fato ocorrer com as duas equipes, ambas serão declaradas perdedoras pelo placar de 2 x 0, configurando-se um duplo W.O, além da perda de 3 (três) pontos na classificação geral.

§ 2º - Se no transcorrer de uma partida, uma das equipes tiver o número de seus atletas reduzido a menos de 7 (sete), a partida será encerrada, e a equipe declarada perdedora pelo placar de 2 x 0, caso esteja em vantagem no marcador ou se a partida estiver empatada. Se a equipe que ficar reduzida a menos de 07 (sete) jogadores estiver perdendo, será mantido o resultado existente no momento da paralisação, sendo que se o placar estiver apenas com 1 gol de vantagem, o placar será encerrado em 2 x 0.

§ 3º - Prevalecerá para apuração de artilheiros e de goleiros menos vazados, os gols marcados por ambas as equipes.

Art. 18º - O árbitro é a autoridade competente para decidir no campo sobre a não realização ou interrupção de uma partida.

§ 1º - Uma partida poderá ser adiada, interrompida ou suspensa em caso de mau estado do gramado em decorrência de chuvas;

§ 2º - Uma partida só será suspensa se, após 20 (vinte) minutos de interrupção, não houver condições de sua continuidade.

§ 3º - As partidas suspensas terão os seguintes tratamentos, sob os auspícios dos relatórios dos árbitros:

- a) será marcada nova partida se o tempo jogado for inferior a 1/3 (um terço) do tempo regulamentar;
- b) será jogado o tempo restante, em data a ser determinada, se o tempo jogado for superior a 1/3 (um terço), porem inferior a 2/3 (dois terços) do tempo regulamentar;
- c) será considerada encerrada, e seu resultado mantido, caso no momento da interrupção o tempo decorrido de jogo já tenha ultrapassado a 2/3 (dois terços) do tempo regulamentar

Art. 19º - **Em todas as fases será obrigatória a participação de todos os jogadores registrados em súmula por um tempo mínimo de 20 (vinte) minutos. Exceto no torneio início, que são no mínimo 15 (quinze) minutos.**

§1 - Se algum jogador, em caráter pessoal, se sentir prejudicado no cumprimento do parágrafo anterior, deverá fazer constar da súmula a sua insatisfação, para posterior apreciação da comissão organizadora. Caso a reclamação venha a ser julgada procedente, a equipe a qual pertence o jogador será penalizada com a perda de 3 (três) pontos na tabela de classificação.

§2 - Caso o atleta falte sem informar o representante, ou técnico, ou depto. de esportes, ficará a critério do representante ou técnico de colocá-lo no jogo (seguinte) sem a obrigatoriedade dos 20 (vinte) minutos.

Art. 20º - No que tange as substituições, não haverá limite de substituições e as mesmas poderão serem feitas com o jogo em andamento. O jogador que está sendo substituído poderá sair por qualquer lado do campo, já o jogador que está entrando, deverá entrar pela linha central do campo, na frente do mesário, tendo que comunicar o responsável (mesário) que irá entrar.

§ único - Os jogadores substituídos poderão retornar ao campo na mesma partida.

Art. 21º - **Os representantes das equipes deverão informar ao mesário com 15 (quinze) minutos de antecedência a numeração das camisas que serão utilizadas por seus atletas.**

§ único - A qualquer tempo, até o encerramento da partida, poderão ser aceitos novos registros na súmula, desde que o atleta esteja regularmente inscrito.

Art. 22º - Nenhum jogo deixará de ser realizado em virtude do não comparecimento do árbitro ou seus auxiliares, exceto se ocorrer a ausência do trio completo.

§ único - Na ausência dos auxiliares, o árbitro conduzirá a partida sozinho. Na ausência do árbitro, o mesmo será substituído pelo auxiliar indicado com a bandeira vermelha e, na sua ausência, pelo outro auxiliar.

Capítulo VIII – Das infrações e penalidades

Art. 23º - É de responsabilidade do associado em acompanhar a validade da data do seu exame médico para a prática esportiva.

§ único – O atleta/ associado que jogar com exame médico vencido, será gerado um relatório e enviado à comissão. O mesário detectando o erro, o atleta é obrigado a sair de campo. Ressaltamos que é obrigatório estar com o exame médico com a data válida para as partidas da XXII Copa do 3º milênio.

Art. 24º - **É obrigatório a utilização da caneleira**, caso o atleta inicie a partida sem as mesmas, será advertido verbalmente pelo árbitro que solicitará ao atleta que coloque as caneleiras, se o mesmo retornar ao jogo sem as mesmas, será punido com 1 cartão amarelo e deverá sair novamente para colocá-las, caso retorne ou permaneça em campo sem elas, receberá o 2º cartão amarelo.

Art. 25º - Poderá ser constituída **Comissão Disciplinar** para julgar os casos disciplinares, que será estruturada e composta conforme segue;

- 1ª Instância:

- Encaminhamento das infrações conforme Código do Atleta, através da Comissão Organizadora para o Vice-presidente de esportes para análise e decisão.

Art. 26º - Os casos disciplinares serão julgados pela comissão organizadora, com base nos relatórios emitidos pela arbitragem, podendo, caso necessário, serem ouvidas pessoas que presenciaram os acontecimentos.

§ 1º - As possíveis penalidades a serem aplicadas estão codificadas no capítulo "Da Disciplina Esportiva" do Código de Atletas;

§ 2º - Recursos e decisões serão apreciados e julgados pela 1ª Instância, sendo tais decisões irrecorríveis a quaisquer outras instâncias.

Art. 27º - O participante (jogador, representante, técnico) que acumular 3 (três) cartões amarelos ficará automaticamente suspenso da próxima partida de sua equipe.

§ único – Ao final da 1ª Fase serão anistiados, zerando os cartões, apenas daqueles participantes (jogadores, representante, técnicos) que tenham até 2 (dois) cartões amarelos. Isto é, aqueles que tomarem o 3º cartão amarelo ou 1 vermelho na última partida da 1ª fase cumprirá na partida seguinte da 2ª fase.

Art. 28º - O participante (jogador, representante, técnico) que receber o segundo cartão amarelo na mesma partida, será automaticamente punido com o cartão vermelho, sendo expulso de campo. O cartão amarelo recebido anteriormente será desprezado.

§ único - O participante (jogador, representante, técnico) expulso de campo numa partida estará automaticamente suspenso da partida subsequente de sua equipe.

Art. 29º - É facultado às equipes interpor recursos contra supostas irregularidades, os quais deverão ser assinados pelos representantes das equipes e entregues no Departamento de Esportes no prazo máximo de 48 (quarenta e oito) horas da ocorrência, para apreciação do Vice-Presidente de Esportes. Do julgamento e decisão, as partes serão informadas pela C.D., não cabendo, em hipótese alguma, contestação do julgado.

Art. 30º - Só poderá ficar no banco de reservas os atletas devidamente inscritos na equipe, sendo que se algum atleta estiver cumprindo suspensão ou for suspenso durante o jogo não poderá ficar no banco de reservas.

§ único: Todos os atletas deverão estar uniformizados no banco, sendo que se houver atletas lesionados, eles também deverão estar uniformizados para permanecerem no banco.

Art. 31º - Havendo o desligamento ou cancelamento da associação do associado, ele não poderá continuar participando da XXII Copa do 3º Milênio.

Art. 32º - Os Atletas que forem enquadrados em qualquer infração do Código do Atleta, estarão sujeitos também ao Regimento Interno do clube, bem como poderão ser impedidos de participar dos próximos campeonatos e/ou representar o clube em competições oficiais, sob análise e deliberação do VP Esportes.

Art. 33º - Está vetado qualquer tipo de patrocínio nos uniformes das equipes dos Campeonatos Internos do clube, a não ser as marcas oficiais já estampadas e aprovadas pelo Departamento de Esportes e Marketing.

Capítulo IX – Da participação e frequência

Art. 34º - Os representantes deverão comunicar imediatamente ao Departamento de Esportes todas as solicitações dos atletas (justificativas) quanto a possíveis faltas e contusões;

§ Único - Os atletas poderão justificar suas faltas com os representantes e diretamente no departamento de Esportes no prazo máximo de até 48 horas após a partida.

Capítulo X – Da premiação:

Art. 35º - Ao término de cada jogo, será ofertada uma medalha ao melhor jogador da partida, à critério do representante da equipe vencedora que escolherá dois atletas para sua equipe votar.

§ 1º – Em caso de empate, será ofertada 2 medalhas, sendo 1 para cada equipe, sendo que cada representante decidirá juntamente com a respectiva equipe, o atleta que será premiado.

§ 2º – Será ofertada a medalha após o torneio início, sendo a partir da 1º rodada.

Art. 36º - Serão ofertadas as premiações por categoria.

Art. 37º - A solenidade de entrega da premiação dar-se-á em local e data a ser previamente anunciados.

Art. 38º - Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pelo Departamento de Esportes e Vice-Presidente de Esportes.

Fevereiro/2024

**COMISSÃO ORGANIZADORA
DEPARTAMENTO DE ESPORTES**