

REGULAMENTO

6º TORNEIO DE FUTSAL REINALDO DE PAULA MORENI Papagaio 2010

1ª ATRIBUIÇÃO

- a) O torneio de Futsal Reinaldo de Paula Moreni tem como finalidade integrar e socializar os trabalhadores da categoria Metalúrgica de Sorocaba e Região;
- b) Fazer deste torneio a participação dos trabalhadores sindicalizados na categoria de forma organizada e ordeira para o bom andamento da competição.
- c) A participação no torneio é exclusividade dos sócios e dependentes do Sindicato.

2ª A COMISSÃO ORGANIZADORA

- a) A comissão organizadora está composta por diretores do sindicato e apoio da Liga Sorocabana de Futsal;
- b) A comissão organizadora está comprometida e responsável na organização do torneio, na montagem da tabela de jogos, e na divulgação dos jogos através do boletim informativo e no site do Sindicato dos Metalúrgicos de Sorocaba e região (www.smetal.org.br) e qualquer alteração na competição será avisado os responsáveis das equipes participantes através dos meios de comunicação citado anteriormente e logo pelo telefone de responsável;
- c) Fica na competência da comissão de organização o julgamento de qualquer tipo de ocorrência nos jogos;
- d) Os jogos terá árbitros da Liga Sorocabana de Futsal e as regras e de acordo com a C.B.F.S..

3ª AS EQUIPES

- a) As equipes são responsáveis pelo fardamento de jogo: shorts, camisa e meias;
- b) Fica facultativo as equipes, apresentarem uma bola em condições jogo na data, local e horário dos seus respectivos jogos ;
- c) Na igualdade de cores do uniforme o juiz ira chamar os dois times e usar o bom senso, no caso do bom senso não resolver, será usado o critério de sorteio o perdedor terá de trocar o uniforme;

- d) No caso da falta de uniforme reserva só será permitido coletes numerados;
- e) O uso de caneleiras será facultativo;
- f) Poderá ser inscritos atletas com limite de tolerância de 48h antes do segundo jogo de cada equipe (considerando w o);
- g) Não será permitido o uso de tênis com cravos.

4ª DICIPLINARES

- a) Terá tolerância de 15 minutos do horário divulgado de cada jogo;
- b) A equipe que não se apresentar com no mínimo 5 atletas em quadra até o horário divulgado no boletim informativo será considerado perdedor do jogo por W x O ,ou seja 1 à 0 para equipe que estiver em quadra;
- c) As equipes que for responsável por tumulto, desordem e brigas serão eliminada do torneio.
- d) Para aplicação da clausula 4º "c", será usado como parâmetro à sumula do árbitros.
- e) As equipes derrotada por w x 0 será eliminada do torneio.

5ª OS ATLETAS

- a) A partir do primeiro jogo de cada time (considerando-se os W.O),será obrigatório a apresentação da carterinha de sindicalizado, junto com um documento com foto, o atleta que não apresentar o documento não poderá jogar.
- b) O atleta que for advertido com cartão vermelho será suspenso para a próxima partida;
- c) O atleta que por ventura agredir o adversário, árbitros e for responsável por tumulto e desordem, ficará submetido a clausula 4º "c" deste regulamento;

6ª DO FORMATO

- a) O campeonato será disputado em dupla eliminatória;
- b) Os jogos que terminarem empatados serão decididos nas cobranças de pênaltis, sendo 5 pra cada lado;
- c) Os jogos serão disputados com tempo de 20X20min, tendo intervalo de 5 minutos de um tempo para o outro;
- d) O time que chegar até a final pela chave dos vencedores terá vantagem de jogar pelo empate, consagrando assim campeão;
- e) Caso o time que chegar até a final pela chave dos times perdedores, terá que ganhar no tempo normal e levar a partida para prorrogação sendo (10 minutos corridos);
- f) A partida indo para a prorrogação, automaticamente será zerado os cartões;
- g) Acontecendo a prorrogação e der empate nos 10 minutos corridos, a partida irá para decisão nos pênaltis.
- h) Os jogos serão disputados sempre aos domingos a partir das 13:50 hr.

7ª PREMIAÇÃO

- a) Troféu e medalhas para o campeão;
- b) Troféu e medalhas para o vice-campeão;
- c) Troféu para artilheiro
- d) Troféu para o goleiro menos vazado (média).

REGULAMENTO ATUALIZADO NO CONGRESSO DO DIA 29/07/10.