

NOSSAS AÇÕES SÃO PENSAADAS PARA VOCÊ

Campeonato STREET SOCCER Golzinho Livre

1. TEMPO DE JOGO

- 1.1.1. A partida terá duração de 10 minutos, sendo 2 tempos de 5 minutos sem intervalo.
- 1.1.2. As partidas terão início às 19h30, tendo uma tolerância de 5 minutos, para o primeiro jogo, os demais jogos serão subsequentes. Caso o time não tenha o número mínimo para início da partida ou não esteja presente será decretado W.O.

2. FORMAÇÃO DAS EQUIPES

- 2.1.1. Os times serão compostos de (3) três jogadores.
- 2.1.2. Desses três jogadores, 2 serão de linha e 1 ficará no banco tendo obrigação de entrar em algum tempo do jogo.
- 2.1.3. Substituições ilimitadas.
- 2.1.4. As substituições só poderão ser feitas pelo local destinado;
- 2.1.5. Todas as equipes terão que estar uniformizadas com pelo menos a camiseta da mesma cor com numeração.
- 2.1.6. Só serão permitidos atletas nascidos em 2002, 2003, 2004, 2005, 2006 e 2007.
- 2.1.7. O nome das equipes não poderá conter nomes impróprios ou pejorativos, a coordenação irá informar a responsável pela equipe se necessário a alteração.
- 2.1.8. Em caso de uma equipe inscrita não se apresentar para participar da abertura, será computado menos 3 pontos para ela.
- 2.1.9. Em caso de não comparecimento da equipe nos jogos, decretado W.O a mesma deverá justificar a falta não havendo justificativa a equipe ou atletas não presentes serão punidos em 1 ano de participação de eventos da autarquia ou uma cesta básica no valor de 120 reais.
- 2.1.10. Ao termino da inscrição no google forms o responsável da equipe deverá acessar o link para entrar no grupo de whatsapp da competição, apenas um membro da equipe;
- 2.1.11. O Atleta menor deverá ter autorização dos pais ou responsável para participar da competição;

3. UTILIZAÇÃO DA QUADRA

3.1.1. A QUADRA

- a. Será utilizada marcação da quadra de voleibol, nesta quadra a marcação em amarelo;
- b. Quando a bola sair, o jogador deverá colocar a bola na linha de lateral e tocar lá com o pé.
- c. Quando a bola sair pela linha de fundo, o jogador deverá colocar a bola na linha para ser tocada a um colega com espaço em seu lado da quadra para poder reiniciar a partida.



AMPIB
Autarquia Municipal de
Esporte, Cultura e Turismo



Prefeitura de
PIMENTA BUENO

NOSSAS AÇÕES SÃO PENSAADAS PARA VOCÊ

3.2.1. AS TRAVES

- a. As traves serão de golzinho livre, a qual não haverá goleiro;
- b. Ninguém poderá ficar dentro do gol durante a partida;
- c. Haverá marcação de 30cm de área a qual ninguém poderá ficar dentro desta marcação.
- d. Caso o atleta fique dentro ou defenda uma bola dentro da área do gol, será marcado pênalti.

4. PUNIÇÕES.

4.1.1. FALTAS

- a. Não será permitida qualquer falta dura e com maldade e o jogador será advertido e punido com cartão **AMARELO** ou **VERMELHO**.
- b. Limite de 04 faltas por equipe.
- c. A QUINTA falta implicará em penalidade máxima a favor da equipe adversária. O pênalti será cobrado do meio do campo. É tiro livre sem defensor.
- d. A partir da quarta falta será pênalti a cada falta cometida;

4.1.2. CARTÕES

- a. Em caso de falta dura, o jogador será punido com cartão **AMARELO** ou até **VERMELHO**. Se por acaso o atleta tomar cartão vermelho, ele será expulso da partida, dando lugar ao reserva, além de ficar suspenso da próxima partida.
- b. Em caso de três cartões **AMARELO** durante o torneio, em partidas distintas, o atleta será punido ficando sem jogar a próxima partida. O mesmo irá acontecer caso o aluno receba cartão **VERMELHO** durante o torneio.

4.1.3. MÃO NA BOLA

- a. Se o jogador colocar a mão na bola, ele será punido com cartão **AMARELO** e será tiro direto do meio da quadra sem barreira.
- b. Caso a bola bata sem querer no braço do jogador, será marcada uma infração normal.

5. PONTUAÇÃO

1. Em caso de vitória: 3 pontos.
2. Em caso de empate: 2 pontos.
3. Em caso de derrota: 1 ponto

OBS: Em caso de W.O, a equipe adversária terá computado o número de gols necessário para passar à próxima fase.



AMPIB
Autarquia Municipal de
Esporte, Cultura e Turismo



Prefeitura de
PIMENTA BUENO

**NOSSAS AÇÕES SÃO
PENSAADAS PARA VOCÊ**

6. CRITÉRIOS DE DESEMPATE

6.1.1. CRITÉRIOS DE DESEMPATE NA FASE DE GRUPOS

1. Número de Vitórias
2. Confronto direto
3. Gols contra
4. Saldo de gols
5. Gols pró
6. Números de cartões
7. Sorteio

6.1.2. CRITÉRIOS DE DESEMPATE NA FASE FINAL

1. 3 minutos com gol de ouro;
2. Pênaltis alternados, cobrados da linha central;
3. Se após cinco pênaltis de cada equipe e permanecer empate, a distância das penalidades será dobrada.

7. ABERTURA

1. A Abertura será no dia 22 as 19:00;
2. A equipe deverá estar representada por 3 membros na abertura devidamente uniformizados;

8. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

- 8.1.1. Caso não haja condições de se realizar a partida por qualquer que seja o motivo, este jogo será marcada para uma nova data.
- 8.1.2. Todas as publicações serão feitas através de aplicativo whatsapp, o qual cada equipe deverá ter um membro participando do grupo.
- 8.1.3. A Prefeitura Municipal e Comissão de Esportes se isentam de qualquer responsabilidade por lesão de qualquer grau, que venha a ocorrer durante as competições, bem como pela perda ou dano a bola e outros utilizada pelas equipes.
- 8.1.4. Caso a organização identifique a inscrição de algum atleta com punição desportiva pela autarquia em eventos anteriores, a mesma será informada e terá o prazo de 24hs para substituir o mesmo, caso após informada o atleta jogue a partida a equipe perderá 3 pontos e caso tenha ganho pontos na partida os mesmos serão revertidos a outra equipe com o placar ficando de 1x0.
- 8.1.5. Este regulamento pode sofrer alterações e correções pela Diretoria de Esportes.
- 8.1.6. Os casos omissos neste regulamento serão analisados e julgados pelo Conselho de Julgamento juntamente com a Diretoria de Esportes.

Hugo Z. Gonçalves
Diretor de Esporte da AMPIB
Presidente do Jogos