CLUBE DOS FUNCIONÁRIOS DO SERPRO

Inovar, trabalhar e festejar

SÃO PAULO

CAMPEONATO SOCIETY 2015

REGULAMENTO

1. Das inscrições dos jogadores

1.1. Serão aceitas inscrições de qualquer associado ao CFS (e de seus dependentes legais) sem custo nenhum.

1.2. Os funcionários terceirizados também podem participar do campeonato, sem custo.

Obs. Se for constato algum jogador terceirizado irregular (que não faça parte do quadro atual do Serpro, mesmo que já tenha trabalhado na empresa) o time será eliminado do campeonato.

1.3. Para os não associados o custo para se inscrever é de **R$ 75,00**. O valor deve ser pago no Postinho.

1.4. Não será aceita qualquer tipo de inscrição de nenhum jogador após a data da primeira partida (**18/09/2015)**.

1.5. Não será aceita inscrições de times após **15/09/2015**, exceto ocorra prorrogação das inscrições.

1.6. As inscrições podem ser feitas apenas por time completo. A ficha de inscrição deve ser retirada e entregue no **Postinho**.

1.7. A reunião para discutir as regras e realização do sorteio dos jogos será no dia **16/09/2015**, às **15:30 hs** no McDeia. A particiação de pelo menos um representante de cada time é obrigatória.

1.8. O técnico/representante e todos os jogadores devem assinar a ficha de inscrição. Quem não o fizer, não terá sua inscrição validada.

1.9. Cada time poderá inscrever no máximo ~~11 (onze)~~ **12 (doze)** jogadores no campeonato e **1** (**um)** técnico/representante. O técnico/representante pode ser um dos ~~11~~ **12** jogadores inscritos, caso contrário, **não poderá jogar**.

1.10. O campeonato é aberto apenas a times do Serpro (incluído os terceirizados).

2. Da substituição de inscrição de jogadores durante o campeonato

2.1. Esse evento será somente aceito se um integrante de algum time o deixar por motivo de desligamento da Empresa ou contusão grave (com atestado médico), e essa nova inscrição deve ser aceita pelos demais times, respeitando o item **1**.

3. Das regras de Jogo

3.1. A partida será disputada por duas equipes, cada uma composta obrigatoriamente de sete atletas, um dos quais será o goleiro.

3.2. Em caso de comum acordo o jogo pode acontecer, caso um time tenha até 5 atletas, contando o goleiro.

3.3. O jogo não deve continuar, em caso de expulsões e um time chegar a um número menor do que 4 atletas.

3.4. As substituições são ilimitadas, desde que com a permissão do Árbitro.

3.5. Qualquer um dos atletas poderá trocar de posição com o goleiro, desde que autorizado pela Arbitragem e com a bola fora de jogo.

3.6. Os jogos terão duração de 50 minutos, sendo 25 cada tempo e 10 minutos de intervalo.

3.7. Será permitido ao técnico ou capitão de cada equipe solicitar um pedido de tempo por período de jogo, sendo que deverá ser solicitado ao árbitro e, este tempo será concedido na próxima paralisação do jogo e terá a duração de 01 minuto, que deverá ser acrescido ao término do período.

3.8. Toda falta tem direito a tiro livre e, chegando ao número de **6 (seis)** faltas cometidas por um dos times, o time adversário tem direito a cobrança de pênalti. Chegando ao final de cada tempo essas faltas coletivas são zeradas. Ou seja, o time só pode cometer **5 faltas por tempo**.

4. Das regras do Campeonato

4.1. A primeira fase será composta de acordo com o número de times inscritos, que poderá ser:

4.1.1. Todos contra todos, classificam os 4 melhores para as finais OU;

4.1.2. Grupos separados, os dois melhores de cada grupo disputam as finais OU;

4.1.3. Somente fase eliminatória (jogo de ida e volta).

4.2. Classificam para a fase semifinal os primeiros 4 colocados, onde o primeiro colocado enfrentará o quarto colocado e o segundo colocado enfrentará o terceiro colocado.

4.3. Os critérios de desempate de classificação da primeira fase são:

4.3.1. Número de vitórias

4.3.2. Saldo de gols

4.3.3. Gols marcados

4.3.4. Confronto direto (apenas entre dois times)

4.3.5. Número de cartões vermelhos

4.3.6. Número de cartões amarelos

4.3.7. Sorteio

5. Do não comparecimento à partida (W.O.)

5.1. Em caso de W.O., o time que causou o W.O. deverá ser desclassificado do campeonato, e os pontos computados por essa equipe (tanto a favor como contra) aos demais times, deverão ser desconsiderados, assim como os gols marcados e sofridos. Os cartões não serão zerados.

6. Dos cartões e punições

6.1. Caso o atleta receba o cartão amarelo, o mesmo deve ficar 02 minutos fora da partida.

6.2. Com dois cartões amarelos na mesma partida, automaticamente o jogador deverá receber no lugar do segundo amarelo, um cartão vermelho.

6.3. O jogador que cometer **5 (cinco)** faltas individualmente na mesma partida deverá receber o cartão vermelho. Ou seja, o jogador só pode cometer **4 faltas por partida**.

6.4. Caso o atleta receba o cartão vermelho, o mesmo será excluído da partida sendo substituído por outro atleta após 02 minutos cronometrados. Posteriormente, o jogador será julgado pela comissão do campeonato, composta por um líder de cada time, para a consideração da sua permanência no campeonato.

6.5. Caso o atleta receba dois cartões amarelos (em duas partidas diferentes) ou um cartão vermelho, estará suspenso da próxima partida.

6.6. Os cartões serão zerados na semifinal. Porém, o jodagor será suspenso do primeiro jogo da semifinal caso se enquadre no item 6.5.

7. Da fase final

7.1. Nos jogos finais, compostos por semifinais, final e disputa de terceiro lugar; caso aconteça o empate, haverá prorrogação de **10x10** minutos sem regras de gol de ouro, caso persista o empate, o jogo será decidido nos pênaltis.

8. Das considerações finais

8.1. É de responsabilidade dos times e seus representantes acompanharem o site do CFS (http://cfserpro.com.br) para se manterem informados sobre o andamento do campeonato, assim como possíveis alterações nas datas dos jogos.

8.2. Casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Diretoria do CFS, e quando necessário, embasados nas Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Futebol Society.

Atualizado em **01/09/2015**

Diretoria de Esportes do CFS

FICHA DE INSCRIÇÃO

Obs:
- O técnico/representante pode ser um dos 11 jogadores inscritos, caso contrário, não poderá jogar.
- As assinaturas de todos os jogadores e técnico são obrigatórias.
- Sócio? Resposta: **S** (Sim), **N** (Não), **T** (Terceirizado), **D** (Dependente)

Nome do Time: _____

Representante/Técnico

#	Nome completo	Sócio ?	E-mail	Ramal	Assinatura
1					

Jogadores

#	Nome completo	Sócio?	E-mail	Ramal	Assinatura
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					