



**6ª COPA ATLETICANA - UNIVERSITÁRIO
2022**

REGULAMENTO - GERAL

1. DOS INSCRITOS;

1.1 - Cada agremiação poderá inscrever no máximo 20 (vinte) atletas, podendo levar no máximo 14 (quatorze) para a quadra de jogo, e inscrever 4 integrantes de comissão técnica, sendo 2 (dois) representantes autorizados a ficar no banco de reservas na hora do jogo.

§ 1º - As inscrições de atletas serão realizadas no máximo até a sexta feira 12:00 horas, que antecede o sábado de jogo.

§ 2º - As inscrições de atletas poderão ser realizadas até a terceira rodada da fase classificatória.

§ 3º - A responsabilidade pela inscrição dos atletas e de suas condições cabe a equipe e não a organização da competição.

1.2 – Para realizar as inscrições de atletas, cada agremiação receberá um link que expira em data informada no mesmo, encerrando assim as mesmas.

1.3 - Para disputar a fase eliminatória (fase final), o atleta deverá ter jogado no mínimo um jogo da fase classificatória.

1.4 – Cada atleta só pode disputar a competição por uma atlética.

1.5 – Atleta inscrito, foi para a súmula, e mesmo que não tenha jogado, não poderá ser removido, excluído ou substituído.

1.6 – O atleta deve estar devidamente matriculado e cursando no curso de sua atlética.

1.7 – Cada atlética pode inscrever até 6 atletas formados, portadores de diploma, independente se o mesmo, faz alguma especialização, mestrado ou doutorado, utilizando apenas 4 por jogo.

2. DAS PARTIDAS

2.1 – As rodadas acontecerão aos sábados no período da manhã e tarde.

2.2 É de obrigação das equipes estar adequadamente uniformizadas para os jogos, mantendo um padrão de logos, fontes e cores. Não será permitido o uso de coletes e é de suma importância que as equipes tenham um segundo uniforme vez que, declarando a arbitragem a impossibilidade das equipes se enfrentarem face a semelhança dos uniformes, haverá um sorteio e a equipe vencida terá 20 (vinte) minutos para apresentar-se novamente apta, sob pena de ser declarado W.O.

2.3 – Não será obrigatório o uso de caneleira.

2.4 - Todo atleta deve apresentar documentação de identificação física e original (cópia colorida autenticada também será aceita). Identidade; carteira de motorista; carteira de trabalho ou passaporte são exemplos dos documentos válidos. Não será aceita documentação por foto, aplicativo e etc.

2.5 – Será permitido o uso de bermuda ou camiseta térmica de cor diferente a do calção, desde que, não haja diferença nas cores desses itens entre os atletas.

2.6 – A camisa de goleiro linha poderá ser diferente dos atletas de linha, porém, deve ser de cor diferente e contendo a mesma numeração de jogo do que irá utilizá-la.

2.7 - A taxa de arbitragem será de R\$ 80,00 (oitenta reais) por equipe e deve ser paga em espécie ou PIX (CNPJ 21.773.406/0001-87 - BENEFICIÁRIO: AMISTOSOS EVENTOS LTDA ME), antes do jogo, sob pena de ser considerado W.O, sem prejuízo de eventual punição pelo Juízo Arbitral.

2.8 – Para que a equipe não perca de W.O, a mesma deve ter o número mínimo de 3 atletas para o início da partida.

2.9 – Não será permitido uso de brinco, colares, pulseiras, piercing, alargadores, alianças, ou qualquer item semelhante, independente do seu material, que possam ser um risco a integridade física do atleta que faz uso e de seu adversário.

3.0 – Cada equipe tem por dever levar uma bola oficial em condições de jogo. A liga irá fornecer uma bola, porém as equipes têm a obrigação de levar a sua bola, para aquecimento e eventual necessidade de utilizar em jogo.

3. TEMPO DE JOGO

3.1 – Os jogos serão terão 40 (quarenta) minutos de duração total, dividido em 2 tempos de 20 minutos, sendo os 2 (dois) últimos minutos de cada tempo cronometrados.

§ 1º – Haverá tolerância de 15 (quinze) minutos para o primeiro jogo da rodada. Após isso será considerado W.O.

4. SUSPENSÕES E PUNIÇÕES

4.1 - O atleta que receber 3 cartões amarelos ou 1 cartão vermelho (cabera julgamento de acordo com relatório do árbitro), estará automaticamente suspenso da próxima partida.

§ 1º - Os cartões amarelos serão zerados para a segunda fase.

§ 2º - Atleta que receber cartão vermelho na última rodada Classificatória cumpre a suspensão automática na primeira rodada da fase eliminatória.

§ 3º - Atleta que receber o terceiro cartão amarelo e por seguinte o vermelho, na última rodada classificatória cumpre a suspensão de dois jogos na fase eliminatória.

4.2 - Em caso de eliminação (seja por W.O ou por alguma irregularidade), todos os jogos antecedentes a punição, serão válidos, e os jogos ainda não realizados serão considerados W.O (5x0) a favor da equipe que ainda precisaria jogar. Sendo este caso específico para a fase de grupos e jogos da primeira fase. Já na fase eliminatória (mata-mata) a equipe adversária que confrontou com a equipe eliminada, ganha a chance de voltar a competição, sendo beneficiada pela eliminação.

4.3 - Os atletas ou membros da Comissão Técnica que se envolverem em tumultos, ofensas à arbitragem, a outros atletas ou organizadores do evento, dentro ou fora do jogo, uniformizados ou não, serão submetidos a julgamento pelo Juízo Arbitral.

5 - DO JUÍZO ARBITRAL

5.1 – Compete ao JUÍZO ARBITRAL, organizado por advogado especializado na área desportiva, para que de maneira célere e simples, processe e julgue as pessoas físicas e/ou jurídicas que infringirem os regulamentos.

5.2 - Serão aplicadas as penas previstas no CBJD (código brasileiro de justiça desportiva vigente) ou outra pelo juízo arbitral definida, observando os princípios que regem a justiça desportiva, bem como, as alterações trazidas dentro do próprio regulamento. Sobre o procedimento aplicado, também será utilizado como BASE o CBJD, mas, tendo autonomia para processar e julgar da forma que melhor aprover o Juízo Arbitral, inclusive com regras aqui estabelecidas.

5.3 - Os processos serão instaurados da seguinte maneira:

§ 1º - A comissão organizadora encaminhará relatório/termo de encaminhamento das partidas para a apuração de eventual irregularidade/responsabilização/punição;

§ 2º - Atletas e clubes (apenas) poderão propor denúncia (modelo será disponibilizado no e-mail dos clubes inscritos), ao valor de R\$ 300,00 (trezentos reais), para o e-mail: pretodu@amistosos.com.br. A denúncia só será avaliada com a confirmação de compensação do valor citado. A conta para depósito é: Banco do Brasil – CC:126757-4 – AG: 0352-2 – BENEFICIÁRIO: AMISTOSOS EVENTOS LTDA ME. CHAVE PIX: CNPJ 21.773.406/0001-87.

§ 3º - Após o envio dos documentos citados nos parágrafos anteriores, será dada ciência a parte contrária/interessados para que no prazo de 48

(quarenta e oito horas), ofereçam resposta/defesa, juntando as provas que julgarem necessárias.

§ 4º - Com ou sem a resposta citada acima, o juízo arbitral julgará a demanda, de maneira fundamentada no prazo de 5 (cinco) dias úteis. Da decisão não caberá recurso.

§ 5º - Se a denúncia proposta na forma do § 2º for julgada procedente, o valor será devolvido à parte.

5.4 - Em caso de W.O, ficam equipe e atletas inscritos suspensos por 365 (trezentos e sessenta cinco) dias, a contar da data do W.O de todo e qualquer evento organizado pela AMISTOSOS. Passado tal prazo, para a equipe participar novamente das competições organizadas pela AMISTOSOS deverá pagar o valor de R\$ 200,00 (duzentos reais).

§ 1º - Se o clube avisar com antecedência de 48h (quarenta e oito horas) antes do horário da partida que não irá comparecer (desistência prévia), será condenada ao pagamento do total da taxa de arbitragem do jogo: R\$ 160,00 (duzentos e vinte reais). Desejando retornar no próximo ano, será devido o valor de R\$ 100,00 (cem reais). Sem demais punições.

5.5 - Em caso de briga generalizada, os times serão eliminados da competição sem a obrigatoriedade de se instaurar o procedimento citado. Ficam equipes, comissão técnica e atletas presentes no dia de jogo, de acordo com a súmula, suspensos por 365 (trezentos e sessenta cinco) dias, a contar da data do W.O de todo e qualquer evento organizado pela AMISTOSOS.

5.6 – As equipes respondem sobre as atitudes dos seus torcedores. A equipe que identificar os torcedores infratores mediante a confecção de Boletim de Ocorrência quanto a infração do mesmo, terá sua pena diminuída.

6. FÓRMULA DE DISPUTA

6. 1 - Serão 11 equipes divididas em 2 grupos, sendo um com 5 e outro com 6 equipes. Onde as equipes se enfrentando entre si dentro do grupo. Classificando as 4 primeiras colocadas de cada grupo, que se enfrentam da seguinte forma na fase final;

1ª do grupo A x 4ª. Do grupo B (jogo 1)

2ª do grupo A x 3ª. Do grupo B (jogo 2)

3ª do grupo A x 2ª. Do grupo B (jogo 3)

4ª do grupo A x 1ª. Do grupo B (jogo 4)

6.2 – Os primeiros (1º) e segundos (2º) colocados jogão com empate a seu favor nos confrontos das quartas de final.

6.3 – SEMIFINAIS

Vencedor do jogo 1 x vencedor do jogo 3

Vencedor do jogo 2 x vencedor do jogo 4

7. CRITÉRIOS DE DESEMPATE NA FASE DE GRUPO;

7.1 - Em caso de empates entre as equipes, segue abaixo os critérios para classificação:

- 1° - em caso de duas equipes empatadas, confronto direto;
- 2° - em caso de 3 ou mais equipes empatadas, saldo de gols entre os jogos das equipes empatadas;
- 3° - maior número de vitórias;
- 4° - saldo de gols;
- 5° - menor número de cartões amarelos;
- 6° - menor número de cartões vermelhos;
- 7° - melhor ataque;
- 8° - melhor defesa;
- 9° - sorteio.

7.2 - Em caso de empate nas semifinais ou final, os vencedores serão decididos em 3 cobranças de pênaltis.

8.0 – ADEQUAÇÕES FINAIS.

8.1 - Os casos omissos ou conflitantes a esse regulamento serão discutidos e resolvidos pela comissão organizadora ou TRIBUNAL ARBITRAL, respeitando sempre os princípios inerentes a justiça desportiva.

Amistosos Eventos