



ASFUG – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS DA UNIMED GOIÂNIA

DIRETORIA DE ESPORTES

Evento: ASFUGÃO 2017 – Torneio de Futebol Society

REGULAMENTO

DOS OBJETIVOS

Art. 1º - A Diretoria Esportiva da ASFUG, juntamente com a comissão esportiva formada por representantes das equipes, promoverá o **Torneio de Futebol Society – ASFUGÃO/2017**, com o objetivo de integrar associados, familiares e convidados, promovendo e contribuindo com a prática esportiva saudável.

DO LOCAL

Art. 2º - Os jogos acontecerão no campo Society da sede campestre da ASFUG – Associação dos Funcionários da Unimed Goiânia situada à Av. Dom Pedro I, Qd HJ17, Lt 2, Mansões do Campus, Goiânia/GO.

DA INSCRIÇÃO

Art. 3º - Todas as equipes participantes deverão inscrever seus atletas seguindo os seguintes requisitos:

- a) **PRAZO PARA INSCRIÇÃO DOS ATLETAS:** Do dia **19/06/2017** ao dia **28/07/2017**.
- b) Poderão ser inscritos colaboradores celetistas da Unimed Goiânia ou Corretora, estagiários, terceirizados, cooperados que trabalhe em uma das unidades da cooperativa (Unimed Goiânia) e dependentes de associados à Asfug.
 - ⇒ **Cooperados:** não se estende à rede, somente os que tenham alguma ocupação administrativa ou médica em uma das unidades da cooperativa;
 - ⇒ **Dependentes:** Cônjuge, filhos, pais de associados(as) à Asfug, ou seja, não basta ser celetista é necessário que seja associado à Asfug;
 - ⇒ **Funcionários da Asfug e seus dependentes (esposo e filhos).**



c) **Empresas convidadas:** Caso haja inscrição de alguma empresa convidada, poderão ser inscritos somente funcionários celetistas, com comprovação de vínculo e que trabalhem em uma das unidades de Goiânia.

⇒ *Solicitado pela equipe Sicoob Unicred, a participação do Jogador Marcelo lotado na unidade de Luziânia, o assunto foi votado e aprovado pelas equipes no congresso técnico (Exceção).*

d) **Idade mínima:**

⇒ A idade mínima para inscrição é de 14 (quatorze) anos;

⇒ Em caso de menores de 18 (dezoito) anos deve ser apresentado junto a documentação do atleta um termo de consentimento e autorização dos pais.

e) **Documentação a ser apresentada junto à inscrição:**

⇒ **Celetistas e estagiários associados à Asfug:** Somente o preenchimento completo do formulário de inscrição;

⇒ **Celetistas e estagiários não associados à Asfug:** Além do preenchimento completo do formulário, apresentar também a cópia do crachá e documento de identificação CI ou CNH.

⇒ **Terceirizados:** Além do preenchimento completo do formulário, apresentar também a cópia do crachá e carteira de identidade ou CNH.

➤ **Os terceirizados precisam trabalhar em uma das Unidades da Unimed Goiânia, Corretora ou Recursos e Serviços Próprios.**

⇒ **Cooperados:** Além do preenchimento completo do formulário, cópia de identidade (CRM) e a informação de qual unidade ele trabalha ou exerce um cargo, para que seja confirmado pela organização.

⇒ **Dependentes:** Além do preenchimento completo do formulário, se necessário a Asfug irá solicitar a apresentação também dos documentos: cópias do crachá e carteira de identidade do associado, cópias da carteira de identidade ou CNH do atleta, se cônjuge apresentar a cópia da certidão de casamento ou documento de união estável.

⇒ **Empresas convidadas:** Somente colaboradores celetistas.

i. Preenchimento completo do formulário;

ii. Documento oficial da empresa que comprove que o atleta tem vínculo como celetista e que trabalha em uma das unidades de Goiânia.

iii. Cópia do crachá e da identidade ou CNH



f) QUANTIDADE DE ATLETAS:

Cada equipe poderá inscrever até 13 atletas.

g) TROCA DOS ATLETAS:

Caso algum atleta inscrito não possa jogar o campeonato, a troca do mesmo poderá ser realizada seguindo os seguintes critérios:

- ⇒ O atleta a ser inscrito na troca não poderá ter atuado por nenhuma outra equipe no campeonato;
- ⇒ A troca do atleta deverá ser comunicada à organização do campeonato na Sede Administrativa da ASFUG ou por e-mail até as 17:00 da quarta-feira que antecede o jogo, limitando-se as trocas às 17:00 da quarta-feira que antecede última rodada da primeira fase.

asfug@asfug.com.br

erivelton.miranda@unimedgoiania.coop.br

fernando.campos@unimedgoiania.coop.br

h) Caso algum atleta, de qualquer uma das equipes internas ou convidadas seja desligado da empresa (demitido), este automaticamente estará excluído do campeonato, não podendo disputar mais nenhuma partida.

- ⇒ Para os dependentes, caso o titular seja desligado estes também serão excluídos;
- ⇒ Caberá as equipes informar à organização sobre o desligamento, caso o atleta continue e seja identificado a irregularidade posteriormente, implicará na perda dos pontos e outras sanções a serem julgadas.

DA FORMA DE DISPUTA

Art. 4º - Forma de disputa do campeonato:

- a) Participarão do torneio 10 equipes divididas em dois grupos compostos por 05 equipes cada e a definição dos Grupos dar-se-á através de sorteio no dia em que for realizado o congresso técnico;
- b) Os confrontos ocorrerão entre os grupos (*Grupo A x Grupo B*) classificando-se os dois melhores de cada grupo;
- c) Os confrontos da semifinal serão entre as duas melhores equipes confronto dentro do Grupo – *1º do Grupo A x 2º do Grupo A* e *1º do Grupo B x 2º do Grupo B*, também em jogo único;
- d) Serão premiados:
 - ⇒ Primeiro, segundo e terceiro colocados.
 - ⇒ Artilheiro e goleiro menos vazado.



e) A Premiação será da seguinte forma:

- ⇒ Primeiro lugar prêmio em dinheiro no valor de R\$ 1100,00; segundo lugar R\$ 600,00; terceiro lugar R\$ 400,00.
- ⇒ Premiação simbólica ainda a ser definida.

DA ORGANIZAÇÃO

Art. 5º - Toda a organização do torneio será feita pela ASFUG, cabendo a ela:

- a) Elaborar o regulamento e coordenar o ASFUGÃO 2017;
- b) Elaborar as tabelas dos jogos;
- c) Julgar os recursos interpostos pelas equipes participantes de acordo com o regulamento e os boletins técnicos dos jogos, emitidos pela equipe de arbitragem contratada pela ASFUG para o evento;
- d) **Boletins das rodadas:** A administração da ASFUG estará divulgando o boletim informativo com os resultados da rodada até a quarta-feira (17:00Hrs), seguinte a cada rodada;
- e) **Ambulância:** Diante da inviabilidade de dispor de uma ambulância fixa na sede campestre durante todos os jogos, estaremos providenciando, para caso ocorra algum acidente ou houver a necessidade de atendimento médico. Um colaborador da ASFUG ficará responsável por entrar em contato com a empresa de socorro SOS, para os atletas que possuem plano de saúde ou se necessário remover o atleta até o pronto socorro mais próximo por meio de taxi.

DA ARBITRAGEM

Art. 6º A empresa que irá prestar o serviço de arbitragem será contratada pela associação.

- a) Cada árbitro é selecionado pela empresa contratada, que irá escala-los antecipadamente;
- b) Haverá uma rodizio de árbitros por final de semana, evitando que o mesmo apite jogos de forma repetida;
- c) O arbitro receberá o regulamento de forma antecipada e terá total autonomia dentro da partida.

DAS REGRAS DO JOGO

Art. 7º - As regras deverão ser cumpridas por todos os atletas e equipes envolvidas no torneio, cabendo à diretoria e arbitragem aplica-las, sendo elas:



- a) **TEMPO DAS PARTIDAS:** As partidas serão disputadas em dois tempos de 25 (vinte e cinco) minutos corridos, com intervalo de 5 (cinco) minutos e com autonomia total do arbitro para acrescentar mais tempo de jogo. Após o fim do primeiro jogo haverá um intervalo de apenas 5 minutos, antes do início do próximo jogo.

Parágrafo Único: O cronômetro, só será paralisado, por determinação do árbitro da partida.

- b) **EMPATES NAS FASES FINAIS:** Na 2ª fase ou fase eliminatória (mata-mata) as partidas em que no tempo regulamentar terminarem empatada serão disputadas da seguinte forma:

⇒ Prorrogação com 2 (dois) tempos de 07 (sete) minutos;

⇒ Sem Intervalo entre cada tempo;

⇒ Caso permaneça o empate haverá disputa por pênaltis, sendo estes realizados alternadamente em 3 (três) cobranças iniciais e caso persista o empate haverá cobranças alternadas até que uma das equipes saia vencedora da disputa.

Parágrafo Único: Entre os jogadores que assinarem ou forem relacionados como presentes na súmula, sete poderão cobrar os pênaltis, independentemente de estarem em jogo ou não no momento do apito final, exceto se este foi expulso do jogo. Se caso persistir o empate após os sete atletas de cada time ter cobrado, repetir entre os sete de maneira alternada até que haja um time vencedor.

- c) **TEMPO TECNICO:** Será permitido apenas um tempo técnico de 3 (três) minutos por equipe, independente do período que foi solicitado, ou seja, se ambas as equipes solicitarem o tempo técnico no primeiro tempo, não haverá o tempo técnico no segundo.

Parágrafo único: Os jogadores não poderão se ausentar do campo quando paralisação por tempo técnico.

- d) **SUBSTITUIÇÕES:** Não haverá limite de substituições, no entanto deverão ocorrer na linha demarcada em frente ao mesário, tanto a entrada quanto à saída do atleta, não havendo necessidade de parar a partida ou avisar o árbitro.

- e) **FALTAS COLETIVAS:** Da sexta falta coletiva em diante as faltas serão cobradas por tiro livre direto (sem barreira) na marcação indicada no campo, acima da marca penal. Todos os jogadores devem se posicionar atrás da linha da bola. O tiro livre poderá ser cobrado por qualquer atleta que estiver em campo no momento do lance.

No intervalo entre o primeiro e o segundo tempo, as faltas são zeradas.

Parágrafo Único: O arbitro/mesário deverá avisar quando ocorrer a 5º (quinta) falta coletiva, ou seja, avisar antes da penalidade de tiro livre conforme previsto em regulamento.



f) DEVOLUÇÃO PARA O GOLEIRO:

⇒ **Recuo de cabeça ou com o peito:** Liberado;

⇒ **Recuo com os pés:** Quando houver recuo da bola pelo jogador de linha ao goleiro, o goleiro somente poderá jogar com os pés, caso pegue a bola com as mãos será considerado falta (tiro livre indireto);

⇒ **Recuo involuntário:** A interpretação quanto ao recuo involuntário caberá à arbitragem.

g) REPOSIÇÃO DO GOLEIRO: O goleiro terá 5 (cinco) segundos para repor a bola em jogo após uma defesa ou na cobrança do tiro de meta.

h) TIRO DE META e ARREMESSO LATERAL: Será permitida a cobrança com as mãos e com os pés

i) ESCANTEIO: Somente com os pés.

j) IMPEDIMENTO: não existe

k) UNIFORMES: Todos os atletas deverão trajar uniforme completo, camiseta devidamente numerada; calção e meias padronizadas não necessariamente numeradas.

Parágrafo Primeiro: No caso de uniformes iguais, a equipe mandante (lado esquerdo da tabela) deverá trocar de camisas.

- Caso uma das equipes não tenha condições de jogo em função do uniforme, os pontos serão computados para o adversário e o saldo de gols conforme regra do W x O (1x0);
- Não serão considerados fora do padrão, uniformes emprestados pela associação, como por exemplos coletes para atender a situações emergenciais.

Parágrafo Segundo: caso algum atleta dispute uma partida com o uniforme descaracterizado e o fato seja relatado em sumula pela arbitragem, e a equipe saia vencedora poderá perder os pontos do jogo, desde que a equipe adversária entre com recurso e este seja julgado favorável pela organização.

- Se identificado antes do início da partida um atleta trajando uniforme que não esteja padronizado, e que, no entanto, à visão da arbitragem não seja uma descaracterização grave, poderá ser conversado entre os capitães de ambas as equipes e havendo consenso o atleta poderá disputar a partida, não cabendo recurso posterior;
- Caso uma das equipes não tenha condições de jogo em função do uniforme, os pontos serão computados para o adversário e o saldo de gols conforme regra do W x O (1x0).

Parágrafo Terceiro: Não há a obrigatoriedade da utilização de caneleiras.

Parágrafo Quarto: Não é permitido o uso de chuteiras de trava de borracha ou alumínio e é proibido jogar descalço.



l) **APRESENTAÇÃO DA EQUIPE:** antes da partida cada atleta deverá se apresentar e apresentar ao mesário o documento (com foto) e a respectiva numeração do Uniforme.

OBS: Atletas sem documentação não irão participar do jogo. Serão aceitos somente documentos oficiais com foto e para colaboradores da Unimed Goiânia será aceito o Crachá.

m) **QUANTIDADE DE JOGADORES:** Cada equipe ira iniciar o jogo com 6 (seis) atletas em campo, sendo 5 (cinco) jogadores de linha e o goleiro.

DO W.O

Art. 8º - **Será caracterizado W.O.**

a) Equipe não chegar para jogar no tempo estipulado em tabela após os 15 (quinze) minutos de tolerância, sendo estes somente para o início do primeiro jogo da rodada.

⇒ Para as partidas seguintes não haverá tolerância de atraso.

b) Equipe que estiver com menos de 4 atletas (3 de linha e 1 goleiro) para iniciar a partida.

Art. 9º - **Punições em função de W.O.**

a) A equipe que ocasionar o W.O estará automaticamente eliminada do torneio;

Parágrafo Único: Os atletas que não comparecerem para o jogo, serão relatados em súmula e punidos com multa, suspensão e punição a ser definida pela Comissão Organizadora.

b) Caso ocorra de uma equipe convidada provocar o W x O, esta equipe (Empresa), será suspensa por tempo indeterminado dos campeonatos organizados pela Associação;

c) Em caso de ocorrência de W.O pela ausência de atletas, na data e horário marcado, e por este motivo a equipe não apresentar a quantidade de atletas suficientes para a realização da partida, o (s) atleta (s) ausente serão penalizados com multa no valor de R\$ 80,00 (oitenta reais), valor este que deverá ser pago diretamente à ASFUG;

d) Em caso de W x O os resultados de jogos anteriores vencido pela equipe eliminada, será validado com o placar de 1X0 para a equipe eliminada mesmo que o resultado tenha sido uma diferença maior. Para os jogos onde a equipe eliminada foi derrotada ou jogos ainda não realizados, serão validados em favor da outra equipe o placar de 1 x 0. Os resultados anulados impactarão nas somatórias saldo de gols; artilharia do campeonato e de goleiro menos vazado.

Parágrafo Primeiro: Para as equipes que ainda não enfrentaram a equipe eliminada, não haverá a necessidade de ir ao jogo.



DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 10º - A tabela e a forma de disputa são partes integrantes do presente regulamento e não poderão ser alteradas.

Art. 11º - Caso haja empate na classificação, serão adotados os seguintes critérios de desempate:

- a) Maior número de vitórias;
- b) Saldo de gols;
- c) Gols marcados;
- d) Confronto direto;
- e) Menos cartões vermelhos;
- f) Menos cartões amarelos;
- g) Sorteio.

Art. 12º – Perderá os pontos da partida a equipe que utilizar atletas irregularmente inscrito (s) ou não inscrito (s).

Parágrafo Primeiro: Cada atleta só poderá participar do torneio atuando em uma única equipe. Caso o atleta esteja inscrito em mais de uma equipe, o mesmo será considerado inscrito naquela em que ele atuar primeiramente;

Parágrafo Segundo: O atleta que for desligado não poderá participar da (s) partida (s) seguinte (s) do campeonato a partir da data do desligamento. Caso jogue a equipe será penalizada.

Art. 13º - Perda de pontos por atuações irregulares:

Parágrafo Primeiro: O atleta que atuar de maneira desqualificada às exigências do regulamento e for relatado em súmula pela arbitragem.

Parágrafo Segundo: Caso o atleta esteja suspenso, expulso ou excluído do campeonato.

Art. 14º – O atleta que receber 03 (três) cartões amarelos ou 01 (um) cartão vermelho cumprirá automaticamente um jogo de suspensão.

Parágrafo Primeiro: Os cartões terão valores de R\$ 15,00 (cartão amarelo) e R\$ 25,00 (cartão vermelho). O pagamento poderá ser realizado após a partida, na sede administrativa da ASFUG (até às 17:00 da quarta-feira após o jogo em que o cartão foi aplicado), em caso de associado poderá autorizar o desconto na folha de pagamento da Unimed Goiânia. O pagamento do cartão (amarelo ou vermelho)



é condição imprescindível para que o atleta possa participar do próximo jogo e no caso em que esteja cumprindo a suspensão automática o pagamento deverá também ser realizado para que possa voltar na outra rodada após cumprimento da suspensão.

- **Caso o pagamento ocorra por meio de depósito e ou transferência Bancária, deverá ser enviado o comprovante à Administração da Asfug ou organizadores do campeonato, Em caso de depósito o mesmo deverá ser validado pela Associação.**

Parágrafo Segundo: Os cartões serão zerados para a segunda fase do torneio, exceto nos casos em que o atleta receba o terceiro cartão amarelo ou o cartão vermelho na última partida da 1ª fase.

Art. 15º – Toda e qualquer expulsão será julgada pela comissão de organização da ASFUG e o (s) atleta (s) expulso (s) da partida, dependendo do julgamento da comissão, poderá (ão) ser punido (s) com suspensão de mais partidas e até mesmo ser (em) eliminado (s) do Torneio.

Parágrafo Primeiro: O atleta que tentar qualquer tipo de agressão física contra o árbitro, outros atletas e/ou qualquer outra pessoa que estiver nas dependências da Sede Campestre da ASFUG será eliminado do campeonato e poderá ficar suspenso dos próximos campeonatos.

- **Caso ocorra agressão física estará sujeito ao acionamento de autoridade policial.**

Parágrafo Segundo: Poderá ser eliminado o atleta, ou até mesmo a equipe, que tentar qualquer tipo de agressão contra o árbitro ou causar tumulto, incitação à violência inclusive com agressões verbais. Para Julgamento e decisão da punição a ASFUG deverá consultar a súmula, o relato feito pela arbitragem e também testemunhas.

Art. 16º - Comissão técnica das equipes:

Parágrafo Único: Poderá ocorrer a perda dos pontos caso ocorra por parte dos organizadores das equipes, bem como seus convidados, qualquer tipo de agressão: Verbal, moral ou física contra a arbitragem, outros atletas ou organizadores do campeonato.

OBS: Os organizadores das equipes devem ajudar para que prevaleça a ordem e o bom senso.

Art. 17º – Caberá recurso à ASFUG, sempre que uma equipe se sentir lesada e comprovar que a outra equipe deixou de cumprir o presente regulamento.

Parágrafo Primeiro: O recurso deverá ser encaminhado, digitado e assinado pelo responsável da equipe e entregue no prazo de 02 (dois) dias úteis após a partida em questão.

Parágrafo Segundo: A defesa da equipe julgada deverá ser apresentada 24 (vinte e quatro) horas após a notificação.



ASFUG

Associação dos funcionários
da Unimed Goiânia

Parágrafo Terceiro: Uma vez dado o parecer pela ASFUG, as equipes litigiosas não poderão recorrer desta decisão.

Art. 18º – A diretoria da ASFUG não se responsabiliza por quaisquer acidentes ou incidentes que venham a ocorrer antes, durante ou depois dos jogos, com atletas ou torcedores, bem como a responsabilidade por qualquer objeto e material deixado nas dependências da sede campestre ou social da ASFUG.

Art. 19º – Todos os casos omissos com referência à parte técnica ou não esclarecidos no presente regulamento serão decididos pela ASFUG.

Art. 20º – A inscrição da equipe ou do atleta implica na total aceitação e concordância das regras e normas estabelecidas neste Regulamento.

Goiânia, 27 de Julho de 2017.