



REGULAMENTO GERAL DA 14ª COPA SAÚDE CASSEMS DE FUTEBOL SOCIETY TROFÉU TRANSITÓRIO SERVIDOR PÚBLICO ESTADUAL DE MS

OBJETIVO

Celebrar o dia do servidor público (28 de outubro), estimular a medicina preventiva por meio da prática desportiva, que proporciona hábitos saudáveis e melhor qualidade de vida. Além disso, promover a integração entre os servidores públicos estaduais das mais diversas categorias, colaboradores Cassems e equipes convidadas (modalidade feminina).

MODALIDADE

LIVRE MASCULINO E FEMININO: A partir de 18 anos completos até a cerimônia de abertura da competição. Menores de 18 anos (maiores de 16 anos) somente com autorização expressa dos pais ou responsável legal.

VETERANO MASCULINO: Nascidos até o ano de 1983, exceto o goleiro, que poderá ter idade livre e jogarão tão somente nessa posição, sob pena de ser considerado irregular.

MASTER MASCULINO: Nascidos até o ano de 1973, exceto o goleiro, que deverá ser nascido até o ano de 1983 e jogarão tão somente nessa posição, sob pena de ser considerado irregular.

DOS JOGOS

ART. 1º O sistema de disputa, os locais, as datas e os horários dos jogos serão conhecidos no congresso técnico e realizados conforme disponibilidade de locais.

PARÁGRAFO ÚNICO. Somente haverá mudança de datas, horários e locais dos jogos quando isso for decidido pela comissão organizadora e divulgado em tabela. ART. 2º Esta competição será regida pelo presente regulamento e pelos demais dispositivos legais aplicáveis, especialmente os termos do Código Brasileiro de Justiça Desportiva - CBJD.

§ 1º. As regras serão as oficiais da Confederação Brasileira de Futebol 7 / CBF7, o tempo de jogo será de cinquenta minutos (50 min.), divididos em dois tempos de vinte e cinco minutos (25 min.) cada e com intervalo de cinco minutos (5 min.).

DAS INSCRIÇÕES

ART. 3º A inscrição da equipe será feita via site oficial <https://copasaude.cassems.com.br/> e mediante pagamento da taxa de inscrição no valor de R\$400,00 (quatrocentos reais), transferido em conta corrente ou PIX da Cassems.



DOS ATLETAS

ART. 4º Cada equipe terá direito de inscrever até o limite de 20 (vinte) atletas até o encerramento da primeira fase.

§ 1º. O técnico ou responsável pela equipe deverá inscrever seus atletas em, no máximo, 48 (quarenta e oito) horas antecedentes ao jogo, via site da Cassems, contendo dados pessoais e foto.

§ 2º. Não serão admitidas fotos com óculos de sol ou adornos (bonés, chapéus), com outra pessoa, com animais, ou de perfil, fato que impedirá a inscrição do atleta.

§ 3º. O atleta deverá efetuar sua inscrição apresentando o Termo de Consentimento.

§ 4º. O atleta que optar ou não, por apresentar o atestado médico, obrigatoriamente, deverá assinar o Termo de Consentimento, que lhe será fornecido pelo técnico ou responsável pela equipe, cujo data limite para entrega dos referidos termos, é até a primeira partida do atleta.

§ 5º. Caso não conste com a organização, no prazo estabelecido no parágrafo primeiro, toda a documentação necessária, inclusive o atestado médico ou o termo de consentimento, os atletas com as documentações incompletas serão considerados irregulares e, portanto, não poderão participar da partida, sob pena de lhe ser imputadas as penas cabíveis.

§ 6º. Os atletas que comprovarem, mediante laudo médico atualizado, sua condição de pessoa com deficiência (PCD), podem ser inscritos em qualquer categoria, desde que o referido laudo profissional o autorize à prática desportiva.

§ 7º. Ainda, conforme parágrafo anterior, o atleta PCD, poderá escolher a categoria que melhor se adaptar, limitando sua participação em apenas uma categoria no campeonato.

ART. 5º O atleta inscrito por uma equipe deverá atender às determinações da organização.

ART. 6º Será permitida apenas a inscrição de atletas:

I – Associados Titulares da Cassems, ou seja, servidores públicos estaduais.

II – Beneficiários dependentes naturais, agregados do titular Cassems e participantes dos quadros permanentes dos municípios de Mato Grosso do Sul, respeitando o limite máximo de 5 (cinco) inscritos nessas condições, por equipe, exceto para a equipe feminina, que poderá inscrever até 7 (sete) atletas e ainda 2 (duas) convidadas.



§ 1º. Somente poderá haver troca de atleta inscrito, por motivo de força maior e com autorização expressa da organização, necessitando de requerimento que justifique o pedido.

§ 2º. O atleta poderá ser inscrito em até duas categorias (modalidade masculino), desde que seja na mesma equipe (de mesmo nome nas categorias livre, veterano ou master), respeitada a faixa etária.

§ 3º. O atleta poderá ser inscrito em apenas uma equipe, exceção para o parágrafo anterior.

§ 4º. Não haverá adaptação de tabela para as equipes que tiverem atletas inscritos nas duas categorias, devendo os mesmos se organizarem para disputar as partidas.

§ 5º. A comissão organizadora não se responsabilizará por acidentes que, porventura, venham a ocorrer antes, durante ou após os jogos, com atletas, dirigentes ou qualquer outra pessoa.

§ 6º. Para a competição será permitida a inscrição de equipes convidadas, às quais não se aplicarão as restrições descritas nos incisos I, II e III deste artigo.

§ 7º. A equipe convidada que tiver vínculo com o estado de Mato Grosso do Sul deve ser composta por servidores públicos. É vedada a inscrição de terceiros sem vínculo com o Estado de MS.

§ 8º. A equipe convidada que não tiver vínculo com o Estado de Mato Grosso do Sul deve ser composta somente por atletas ligados à entidade que representa. É vedada a inscrição de terceiros que não estejam vinculados à referida entidade, exceto, respeitando o limite de no máximo de 5 (cinco) inscritos, nas seguintes condições:

I – Associados Titulares da Cassems, ou seja, servidores públicos estaduais.

II – Colaboradores da CASSEMS.

§ 9º. Em ambos os casos, a participação das equipes convidadas estará sujeita à aprovação da Comissão Organizadora.

PENALIDADES

ART. 7º A equipe que utilizar atleta irregular perderá os pontos da partida, sem prejuízo da incidência dos dispositivos do CBJD acerca do tema.

ART. 8º Será considerado atleta irregular quem não estiver em acordo com o artigo 6º; quem estiver em visível estado de embriaguez; quem jogar com nome trocado; quem estiver com uniforme incompleto; quem não estiver devidamente inscrito ou quem for suspenso por cartão ou por penalidade imposta pela comissão disciplinar.



ART. 9º Caso o atleta e/ou os responsáveis venham a interferir no trabalho do representante/mesário ou na arbitragem, o fato deverá ser relatado em súmula para julgamento pela comissão disciplinar.

ART. 10. O atleta que receber cartão vermelho será suspenso automaticamente da próxima partida da sua equipe em sua categoria, e poderá sofrer sanções maiores após julgamento da comissão disciplinar; caso haja reincidência, observada a gravidade da infração, o atleta será eliminado da competição.

ART. 11. O atleta que receber o terceiro cartão amarelo cumprirá a suspensão automática na próxima partida de sua equipe, na categoria em que recebeu o cartão.

ART. 12. O responsável pela equipe deverá identificar todos os seus atletas ao representante/mesário, com antecedência mínima de vinte (20) minutos antes da partida, com nome completo e número. Somente o responsável pela equipe poderá orientá-la na área demarcada pela organização. Poderão ficar no banco de reservas os atletas uniformizados e a comissão técnica composta pelo técnico/treinador e apenas um auxiliar técnico, todos, obrigatoriamente, registrados em súmula.

ART. 13 – Na súmula de jogo, deve ser registrado o máximo de 20 (vinte) atletas por equipe, podendo ser completada no transcorrer da partida, ou seja, qualquer atleta registrado em súmula, apto para a partida, que apresente seu documento, poderá participar da partida ainda que já iniciada.

§ 1º. A identificação do atleta será realizada com a apresentação de um documento oficial com foto ou CNH digital.

§ 2º. A apresentação do documento oficial com foto pelo atleta é obrigatória, sob pena do mesmo ser considerado irregular se participar da partida.

ART. 14. As punições aplicadas pela comissão disciplinar serão publicadas no site acompanhadas de notificação via e-mail aos denunciados, sendo que o prazo para apresentação de recurso será de 24 horas úteis após a intimação da decisão (das 8h às 17h), sempre acompanhadas de provas circunstanciais, da súmula e da taxa de R\$250,00 (duzentos e cinquenta reais), valor que será devolvido em caso de provimento do recurso, o valor deve ser depositado na conta da Cassems.

§ 1º. O julgamento do recurso será apreciado pelo tribunal pleno, composto por membros distintos da comissão disciplinar, prestigiando o duplo grau de jurisdição, ampla defesa e contraditório e a isenção do resultado definitivo, desde que os requisitos descritos no caput forem observados, inclusive no que diz respeito aos documentos, os quais são obrigatórios.



§ 2º. Haverá devolução integral do preparo do recurso apenas e tão somente nos casos de seu integral provimento, sendo que nos casos de provimento parcial, somente será restituído o valor proporcional ao êxito obtido em segunda instância.

§3º O prazo para apresentação das denúncias, notícias de infração ou solicitações de providências, será de 24h úteis, após a realização da partida a qual se pretende a impugnação.

ART. 15. Todas as penalidades aplicadas serão analisadas pela comissão disciplinar formada por 3 (três) membros efetivos, a qual poderá, em decisão conjunta, por maioria dos seus membros, aumentar as penas, de acordo com a gravidade do ato.

PARÁGRAFO ÚNICO: O atleta denunciado, bem como o responsável da equipe, será notificado com antecedência mínima de 24h para, caso queira, comparecer no julgamento da comissão disciplinar, oportunidade que o mesmo será ouvido garantindo integralmente o direito da ampla defesa e contraditório, apresentar suas provas (documental ou testemunhal) e assistir ao julgamento.

ART. 16. O atleta expulso durante a partida não poderá ficar no banco de reservas nem nas imediações dos bancos do lado de fora do alambrado, ficando sob responsabilidade da equipe, que poderá perder os pontos da partida e demais sanções previstas no CBJD.

ART. 17. O atleta ou dirigente, uniformizado ou não, que agredir ou tentar agredir verbal ou fisicamente as pessoas ligadas ao evento desportivo, adversários, companheiros, arbitragem ou tiver atitudes anti desportivas, dentro ou fora do campo, será suspenso ou eliminado da competição, conforme o julgamento da comissão disciplinar; se o tumulto ou a irregularidade envolver mais de 3 (três) elementos ligados à equipe, esta será eliminada.

§ 1º. Caso as punições por equipe, dirigentes ou por atleta não sejam cumpridas na competição, elas deverão ser cumpridas nas competições seguintes.

§ 2º. Os dirigentes serão credenciados pela comissão, sendo relacionados e identificados para a partida.

§ 3º. É de competência das equipes, atletas e responsáveis, a análise da ausência ou presença de punição aos atletas, não podendo ser alegado qualquer falta de aviso por parte da organização.

DAS EQUIPES E DA PREMIAÇÃO

ART. 18. PREMIAÇÃO

I – Troféu + medalhas + premiação em espécie para as equipes: campeã, vice-campeã e 3ª colocada.



II – 4º colocado, apenas premiação em espécie.

III – Troféu para: atleta destaque, artilheiro, goleiro destaque, equipe mais disciplinada.

§ 1º. Será considerado artilheiro o jogador que fizer mais gols no campeonato por categoria.

§ 2º. Será considerado atleta e goleiro destaque aqueles escolhidos pela organização e que tenha participado efetivamente de, no mínimo, 70% das partidas de sua equipe no campeonato e que tenha avançado para a fase semifinal.

§ 3º. Nas partidas em que forem decididas as vagas, 1º a 4º lugar, a equipe que não comparecer, dando causa ao W.O. não receberá qualquer premiação.

DAS PARTIDAS

ART. 19. Haverá tolerância de 15 minutos (15 min.) apenas para o início da primeira partida de cada período. § 1º. A equipe que não comparecer no horário marcado para a partida, sem justificativa comprovada, perderá por w.o, sendo computado o escore de 1x0 para a equipe que compareceu.

§ 2º. Não será computado como saldo de gols (gols marcados, gols sofridos e artilharia) o jogo ganho pela equipe por w.o.

§ 3º. Nas partidas em que forem decididas as vagas, não será permitido w.o. a equipe que não comparecer será eliminada.

ART. 20. Se, por algum motivo, o jogo for suspenso após seu início, a equipe que tiver provocado a suspensão da partida será considerada perdedora. Se ela estiver perdendo, permanecerá o resultado. Se estiver ganhando ou se estiver empatada, será considerada perdedora por 1x0 (o gol não vale para artilharia e saldo de gols). Quando uma partida, que não tiver sido jogada 75% de seu tempo, for suspensa sem que nenhuma equipe tenha dado causa, será realizada nova partida e será mantida somente a parte disciplinar.

ART. 21. A equipe que abandonar o campo de jogo será eliminada da competição e será penalizada conforme art. 18.

ART. 22. Não será cobrada multa de cartão.

ART. 23. A taxa de arbitragem será por conta da organização.



DA CLASSIFICAÇÃO

ART. 24. Será classificada a equipe que conseguir maior número de pontos dentro da fase em disputa. Se houver empate entre duas ou mais equipes, o critério para desempate será na seguinte ordem:

1º – Número de vitórias.

2º – Confronto direto (critério utilizado somente entre duas equipes, havendo mais de duas equipes, automaticamente será avaliado o próximo critério de desempate).

3º – Saldo de gols.

4º – Gols marcados.

5º – Gols sofridos.

6º – Disciplina: Cartão Amarelo – 1 Ponto / Vermelho – 3 Pontos / Eliminação de dirigente ou atleta – 10 Pontos.

7º – SORTEIO.

DA CLASSIFICAÇÃO PARA A SEGUNDA FASE

Em caso de empate técnico na primeira fase, serão considerados os seguintes critérios de desempate:
Pontos negativos:

Cartão vermelho – 3 pontos.

Cartão amarelo – 1 ponto.

Eliminação de dirigente ou atleta – 10 pontos negativos.

ART. 25. Contagem de pontos – a pontuação será a seguinte:

Vitória – 3 pontos.

Empate – 1 ponto.

Derrota – 0 pontos.



ART. 26. Na segunda fase, caso haja empate no tempo normal, os primeiros colocados na fase de grupos serão as equipes classificadas para a fase seguinte.

§ 1º. Na fase classificatória, a disputa será por pontos corridos.

§ 2º. A partir da terceira fase, a disputa será por mata-mata simples, persistindo o empate no tempo normal, a disputa ocorrerá nos pênaltis.

DA SUSPENSÃO DA PARTIDA

ART. 27. Uma partida só será suspensa se houver uma situação de força maior, devidamente comprovada, no entanto, a decisão final caberá ao árbitro de campo, em conjunto com a organização, a arbitragem terá o direito de receber a taxa correspondente à partida que tiver sido iniciada.

DOS UNIFORMES E DAS REGRAS OFICIAIS

ART. 28. As equipes deverão atuar com uniformes completos (camisetas, calções, meiões, caneleiras e calçados para Society). Não será permitido usar chuteiras de travas de qualquer espécie ou outro material que, na opinião do árbitro, ofereça perigo ao adversário. O atleta que não cumprir este item será considerado irregular, e a punição será individual.

§ 1º. O uso de bermuda ou camiseta térmica está condicionado a sua cor ser idêntica à cor predominante do calção e/ou da camisa, e ainda, no caso de toda equipe se utilizar dessa peça na mesma cor, ainda que diferente da cor do calção ou da camiseta.

§ 2º. Em caráter excepcional, os atletas poderão usar tornozeleiras, joelheiras e/ou cotoveleiras, ainda que de cor diversa do uniforme da sua equipe.

§ 3º. Caso seja detectado algum atleta utilizando material proibido ou falta, como o exemplo da chuteira/caneleira, ele será retirado da partida até se reequipar, podendo ser substituído imediatamente.

§ 4º. Os componentes da comissão técnica, para permanecerem no banco de reservas, devem estar vestidos com calça ou agasalho, camisa com mangas ou similares, sapato, tênis ou chuteira apropriados, os quais deverão conter alguma representatividade com o uniforme de sua equipe.

§ 5º. Quando da utilização de bermuda (altura dos joelhos), estes estão liberados da obrigatoriedade do parágrafo anterior.



ART. 29. Se houver igualdade de uniformes, a equipe à direita da tabela deverá trocar.

ART. 30. A partida terá início após autorização do árbitro, quando um atleta da equipe beneficiada com a saída, movimentar a bola, que deve estar imóvel no centro do campo, em qualquer direção.

ART. 31. Para reinício de jogo após a marcação de um gol, o atleta deverá colocar a bola em jogo, no máximo, em 5 (cinco) segundos após autorização do árbitro, caso contrário, será punido com infração pessoal, e sua equipe punida com a marcação de um arremesso lateral para a equipe adversária, na intersecção das linhas central e lateral do campo em qualquer um dos lados.

ART. 32. Quando do pedido do tempo técnico, as equipes deverão se reunir junto aos seus bancos de reservas, nessa paralisação, o árbitro informará, se solicitado, o tempo de jogo ao capitão da equipe.

A) Os atletas que estão jogando poderão sair do campo de jogo e se sentar no banco de reservas, para receberem instruções e se reidratar;

B) Não é permitido aos atletas reservas e membros das comissões técnicas adentrarem no campo de jogo;

C) É obrigatório que todos os atletas reservas estejam usando coletes;

D) Caso ocorram substituições durante o tempo técnico, estas deverão obrigatoriamente ser comunicadas ao representante, sendo que as trocas deverão ser feitas na zona de substituição, no reinício da partida.

ART. 33. O atleta substituto não poderá utilizar o número de camisa já utilizado na partida.

ART. 34. Os tiros livres serão todos diretos, com formação de barreira até a 5ª (quinta) falta, com exceção das cometidas dentro da área de meta, que serão cobradas com tiro livre direto, sem barreira.

§ 1º. A partir da 6ª (sexta) falta será cobrada shoot out, independentemente do local da falta, conforme as regras oficiais internacionais do futebol 7, exceto a infração cometida dentro da área de meta, que caracteriza penalidade máxima.

§ 2º. Após a autorização do árbitro para a cobrança do shoot out, não haverá mais distância exigida da bola.

§ 3º. Na cobrança de penalidade máxima durante a partida, se a bola bater na trave e no goleiro e entrar, valerá o gol, porém, se isso ocorrer quando da decisão por penalidade máxima, o gol não valerá, isso porque no momento em que a bola bater no goleiro, a sua trajetória estará encerrada, não valendo, portanto, o gol, contudo, se a bola bater na trave e entrar, o gol será válido.

§ 4º. A reposição de bola em jogo pelo goleiro será somente com as mãos.

§ 5º. O tiro de meta poderá ser cobrado com os pés, por qualquer atleta da equipe beneficiada, não podendo a bola atingir diretamente a área adversária. Os arremessos laterais e de canto serão feitos,



§ 6º. Atletas em fase de aquecimento deverão postar-se atrás do banco de reservas ou no local determinado pelos árbitros, e com coletes de cores diferentes da camisa de sua equipe.

§ 7º. Não será permitida a substituição de membros da comissão técnica durante a partida.

ART. 35. Cada equipe deve ter 1 (um) atleta como capitão, o qual deverá ser identificado com uma tarja de cor diferente da do uniforme, fixada em um de seus braços, este deverá, obrigatoriamente, assinar a súmula e estar em campo para o sorteio, porém, não necessita estar no campo para o início ou reinício da partida, se expulso, deverá indicar outro atleta para a função.

ART. 36. Quando em uma jogada a bola for interceptada com as mãos intencionalmente por qualquer atleta, inclusive pelo goleiro fora de sua área de meta, este receberá obrigatoriamente o cartão amarelo e deverá deixar o campo de jogo, ir para o seu banco de reservas e lá permanecer por dois minutos (2 min.) cronometrados de bola em jogo, para então voltar ao campo, podendo ser substituído imediatamente.

ART. 37. O mesmo procedimento será para quem der carrinho, levando perigo ao adversário, acertando-o ou não, receberá obrigatoriamente o cartão amarelo e deverá deixar o campo de jogo, ir para o banco de reservas e lá permanecer por dois minutos (2 min.) cronometrados de bola em jogo, para então voltar ao campo, podendo ser substituído imediatamente.

§ 1º. Se, ao aplicar o carrinho, atingir seu oponente com maior gravidade, o infrator deverá receber cartão vermelho.

§ 2º. O atleta que, ao comemorar um gol, colocar a camisa na cabeça ou retirá-la por completo do corpo, ou ainda fizer gestos provocantes aos adversários ou torcedores, deverá ser punido com cartão amarelo.

§ 3º. O goleiro que permanecer de posse ou domínio da bola dentro ou fora de sua área de meta por mais de 5 (cinco) segundos receberá punição pessoal, e a reposição de bola será por arremesso lateral em favor do adversário, na direção da linha frontal da área.

ART. 38. Serão dois cartões utilizados pelos árbitros:

AMARELO – O atleta deverá deixar o campo de jogo pela zona de substituição e se dirigir ao banco de reservas, cumprindo dois minutos (2 min.) cronometrados de bola em jogo, podendo a equipe substituí-lo imediatamente.

VERMELHO – O atleta deverá deixar o campo de jogo pela zona de substituição, não poderá ficar no banco de reservas, e a equipe ficará sem o atleta por dois minutos (2 min.) cronometrados de bola em jogo, podendo então ser substituído. O atleta ou a pessoa ligada à equipe que levar cartão vermelho não poderá permanecer nos limites do campo de jogo, nem próximo às dependências dos bancos de suplentes.



§ 1º. Quando ocorrerem expulsões simultâneas, as equipes poderão se recompor na próxima paralisação da partida, após dois minutos (2 min.) cronometrados de bola em jogo.

§ 2º. Se um ou mais atletas forem da mesma equipe, o retorno se dará após dois minutos (2 min.) cronometrados com a bola fora de jogo e posse de sua equipe, após receber autorização do árbitro.

§ 3º. O atleta ou integrante da comissão técnica que usar palavras ou praticar atos de racismo ou homofóbicos deverá ser expulso imediatamente.

§ 4º. Os árbitros têm autoridade para mostrar cartões amarelos ou vermelhos antes, durante, no intervalo da partida e após o seu término, sempre considerando que a partida continua sob sua jurisdição.

ART. 39. Toda substituição deverá ser feita, obrigatoriamente, pela zona de substituição, marcada à frente da mesa do representante/mesário.

ART. 40. O número mínimo para o início de uma partida será de 7 (sete) atletas, ou seja, 6 (seis) na linha e 1 (um) goleiro, em cada equipe, poderá ter no máximo 8 (oito) atletas, sendo 7 (sete) atletas de linha e 1 (um) goleiro, caso as duas ou mesmo uma das equipes tiver número inferior a 7 (sete) atletas no total, o jogo será encerrado por insuficiência de atletas.

ART. 41. As equipes poderão contar com até 8 (oito) atletas em campo e 12 (doze) atletas no banco.

ART. 42. Todas as equipes poderão efetuar substituições volantes, sempre pela zona de substituição e em frente à mesa do representante/mesário. Não é necessário paralisar a partida. O atleta que sair poderá voltar, inclusive o goleiro.

ART. 43. Fica terminantemente proibida a utilização de propaganda eleitoral/partidária no uniforme das equipes ou de qualquer outra pessoa ligada a ela, bem como de propaganda de empresa de plano de saúde ou hospitalar diversa da realizadora deste evento (Cassems).

DISPOSIÇÕES GERAIS

ART. 44. Será eliminado sumariamente desta competição todo aquele que, direta ou indiretamente ligado a este evento, provocar distúrbios ou tentar desvirtuar as reais finalidades apresentando protestos descabidos, ação na justiça comum e/ou críticas caluniosas ou difamatórias à organização do evento.

ART. 45. Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora da copa saúde Cassems de Futebol Society– 2022, em consonância com este regulamento e com as legislações em vigor aplicáveis ao caso, especialmente o código brasileiro de justiça desportiva (CBJD).

Campo Grande, 20 de setembro de 2023.