

REGULAMENTO

Art. 1º- CATEGORIAS

1.1 - LIVRE: cada equipe poderá inscrever até 12 atletas, a partir de 16 anos (2006) sendo que todos devem possuir domicílio eleitoral em TIMBÓ até 31 de Dezembro 2021.

1.2 – VETERANOS: Poderão ser inscritos 3 (três) atletas de 35 anos (1987) a 38 anos (1984); os demais atletas inscritos deverão ter de 39 anos (1983) em diante. Somente na categoria veteranos poderão ser inscritos 3 (três) atletas de fora (que não possuem domicílio eleitoral em Timbó).

1.3 – SUB 15: Poderão ser inscritos atletas nascidos a partir de 2007 (2008,2009..) que estejam regularmente matriculados na rede de ensino de Timbó. Para comprovação deste item, a equipe deverá entregar o atestado de matrícula de cada atleta, juntamente com a cópia da identidade.

1.4 – FEMININO: cada equipe poderá inscrever até 12 atletas, a partir de 15 anos (2007) podendo 02 atletas de “fora”, e as demais com domicílio eleitoral em TIMBÓ até 31 de Dezembro 2021.

Obs: para a categoria acontecer, deverão ter no mínimo 4 equipes regularmente inscritas.

Art. 2º- PARTICIPAÇÃO

2.1 - Poderão participar atletas que tenham seu domicílio eleitoral em **TIMBÓ** até 31 de Dezembro 2021.

Atenção! Para a comprovação do Domicílio Eleitoral as equipes deverão entregar na FME (não serão aceitos por e-mail) até o dia 14/02 (2ºf) a cópia da identidade e certidão de quitação eleitoral <https://www.tse.jus.br/eleitor/certidoes/certidao-de-quitacao-eleitoral>) de TODOS(AS) os(as) jogadores(as), para fins de conferência.

2.2 - O atleta que estiver inscrito como jogador não poderá exercer a função de “técnico”, “auxiliar técnico” ou “massagista” e vice-versa. Os integrantes da comissão técnica deverão ter no mínimo 18 anos completos até o início da competição (21/02/2022).

2.3 - Inscrição de 12 atletas no máximo.



10º CAMPEONATO MUNICIPAL FUTEBOL DE AREIA 2022

Art. 3º- PRAZOS

- 3.1 - Entrega do Termo de Compromisso: 01/02 (3ª feira) até 19h
- 3.2 - Congresso Técnico: 03/02 (5ª feira) às 18h na FME.
- 3.3 - Início do campeonato: 21/02 (2ª feira)
- 3.4 - Relação nominal (online via site Futebol de Areia): 03 a 14/02
- 3.4 - Local do Evento: Parque Central

Fica estabelecido como veículo oficial de divulgação das informações do campeonato (transferências, alterações, suspensões, atos administrativos, etc.) o site da FME TIMBÓ: www.timbo.sc.gov.br/fme e/ou fme.timbo.sc.gov.br/futareia

Art. 4º- PRINCIPAIS REGRAS

- 4.1 - Número Jogadores: 4 na linha + 1 Goleiro.
- 4.2 – A Substituição será livre e deverá ser realizada em frente ao mesário.
- 4.3 - Tempo de Jogo:
 - Categoria Sub 15:** 2 tempos de 12min (corridos) – 5min de intervalo
 - Categoria Feminina:** 2 tempos de 15min (corridos) – 5min de intervalo
 - Categorias Livre e Veteranos:** 2 tempos de 20min (corridos) – 5min de intervalo
- 4.4 – As infrações cometidas dentro da área de meta (9 metros) serão consideradas pênalti, a distância para a cobrança da penalidade máxima, será de 9 metros (linha imaginária).
- 4.5 – Cobrança de lateral é opcional (mão ou pé) não vale gol direto. As cobranças feitas com a mão, não precisam de distância, já as cobranças realizadas com o pé devem ter 5m de distância.
 - 4.5.1 Na cobrança de lateral o atleta que se posicionar para cobrança com as mãos, não poderá posteriormente fazê-las com os pés e vice versa. Ao infringir essa regra, o lateral será revertido para a equipe adversária.
 - 4.5.2 - É proibido marcar gol através da cobrança direta pela lateral.
- 4.6 – Na cobrança do tiro livre direto, os jogadores não podem formar barreira.
- 4.7 – O atleta que receber a falta ou o seu substituto deverá cobrar o tiro livre direto.
- 4.8 - Não será válido gol direto da saída de meia quadra, deverá ser realizado um segundo toque.
- 4.9 - Todas as faltas da meia quadra para trás, será feito um cone em direção à meta adversária, e as faltas meia quadra para frente será atrás da linha da bola.



10º CAMPEONATO MUNICIPAL FUTEBOL DE AREIA 2022

4.10 – Na cobrança de escanteio a bola é colocada dentro de uma circunferência imaginária, com um raio de 50 cm da bandeira localizada na linha de fundo.

4.10.1 - Na cobrança de escanteio vale gol direto.

4.11 - O goleiro só poderá arremessar a bola com as mãos.

4.12 – Devolução para o goleiro apenas 1ª vez. Caso a equipe faça o 2º recuo para o goleiro, será cobrado tiro livre direto do meio campo (o tiro livre só será dado se o goleiro pegar a segunda devolução com as mãos ou braços, mesmo sendo o recuo de cabeça).

4.13 - O goleiro não poderá efetuar um gol a favor de uma equipe diretamente com as mãos. Se a bola desviar em outro jogador ou até mesmo no goleiro adversário, independente se com as mãos ou outra parte do corpo será validado o gol.

4.14 – O goleiro terá 05 segundos de posse de bola com as mãos dentro da sua área. Já quando a posse de bola estiver sendo feita com os pés, independente da área de jogo, será liberado a posse de bola.

4.16 - A equipe que não comparecer em quadra com o número mínimo (4) de atletas em condições de jogo, será considerada perdedora pelo placar de 1x0, caracterizando-se assim o “WO”.

4.16.1 - A equipe não poderá ficar com menos de três jogadores na partida. Nesse caso, o jogo é encerrado.

4.17 - É permitido, usar faixas nos pés e dedos e/ou tornozeleiras para proteção, desde que não cubram totalmente a região.

4.18 - É de responsabilidade da equipe que figurar à direita da tabela (visitante) a vistoria prévia dos uniformes, a fim de verificar a coincidência dos mesmos. No caso de coincidência nas cores do UNIFORME, a equipe visitante do jogo é responsável pela troca do mesmo.

Parágrafo 1º- É de competência exclusiva do árbitro considerar se as equipes estão devidamente uniformizadas e em condições de jogo. Caso o árbitro considere uma equipe sem condições de jogo, deverá impedir a sua participação dando-lhe 10 (dez) minutos para se apresentar devidamente uniformizada.

4.19 – O atleta poderá adentrar na área de jogo a qualquer momento, desde que este esteja relacionado em súmula e entregue sua documentação a mesa no momento da sua chegada.

Art. 5º- INFRAÇÕES E PENALIDADES

5.1 - Será passível de punição a equipe participante do Campeonato, Técnicos, Aux. Técnicos, Massagistas, atletas e responsável pela equipe, que infringirem qualquer regra que contrarie as normas adotadas e o presente Regulamento.



10º CAMPEONATO MUNICIPAL FUTEBOL DE AREIA 2022

5.2 - Suspensões por Cartões:

Cartão Vermelho: a equipe ficará com um jogador a menos durante dois minutos, mesmo quando tomar um gol. O Atleta sofrerá a suspensão automática de 01 jogo na partida subsequente ao referido cartão, no caso de reincidência do cartão vermelho, punição de 02 jogos e assim sucessivamente.

Cartão Amarelo: O cartão amarelo não tem efeito de eliminar o atleta infrator por dois minutos, apenas na situação do cartão vermelho, a equipe ficará com um jogador a menos durante dois minutos, mesmo quando tomar um gol. O Atleta que for punido com 03 cartões amarelos ficará suspenso por 01 jogo, na partida subsequente ao 3º cartão recebido.

§ Na fase semifinal os cartões amarelos serão zerados, porém as punições recebidas anteriormente deverão ser cumpridas.

5.3 - Punições Diretas: Os participantes (atletas e comissão técnica) do Campeonato Municipal de Futebol de Areia de Timbó estarão sujeitos as seguintes penalidades, sendo que as aplicações das penas abaixo serão de competência da comissão organizadora, havendo o devido registro em súmula por parte do árbitro, mesário ou representante da FME que estiver presente no local, não cabendo nesses casos à necessidade de julgamento.

- Agressão Verbal ao árbitro, integrantes da organização ou atletas, a punição poderá ser de até **60 a 120 dias** de suspensão de todos os eventos promovidos pela FME Timbó.
- Agressão Física ao árbitro, integrantes da organização ou atletas, a punição poderá ser de até **120 a 730 dias** de suspensão de todos os eventos promovidos pela FME Timbó.

§ Os atletas e comissão técnica estão sujeitos às punições diretas acima descritas, em todos os momentos do evento, ou seja, antes do início, durante e ao término de cada partida, mesmo sendo na condição de torcedor, independente de ser o seu jogo ou não.

Art. 6º - DA CONTAGEM DE PONTOS E DOS CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO

6.1 - O Campeonato obedecerá ao sistema de pontos ganhos obedecendo aos seguintes parâmetros:

- a) Vitória três pontos;
- b) Empate um ponto;
- c) Derrota zero ponto.



10º CAMPEONATO MUNICIPAL FUTEBOL DE AREIA 2022

6.2 - Critérios de desempate:

Entre duas equipes:.

- a) Confronto direto;
- b) Maior número de vitórias no Campeonato;
- c) Menor nº de gols sofridos do Campeonato;
- d) Maior nº de gols marcados no Campeonato;
- e) Saldo de Gols no Campeonato;
- f) Gols average;
- g) Menor nº de cartões vermelhos;
- h) Sorteio.

Entre três ou mais equipes:

- a) maior número de vitórias nas partidas realizadas entre si;
- b) menor número de gols sofridos nas partidas realizadas entre si;
- c) maior número de gols marcados nas partidas realizadas entre si;
- d) gols average na chave nas partidas realizadas entre si;
- e) saldo de gols na chave nas partidas realizadas entre si;
- f) melhor índice disciplinar na chave, sendo: menor número de cartões vermelho;
- g) melhor índice disciplinar na chave, sendo: menor número de cartões amarelo;
- h) sorteio.

6.2 - Ocorrendo empate, em jogo que necessite apontar um vencedor, será realizada a cobrança de 03 pênaltis para cada equipe. Persistindo o empate, serão realizadas cobranças alternadas até apontar o vencedor, por qualquer atleta que esteja relacionado em súmula.

6.3 - Em caso de “WO” durante o campeonato os resultados das partidas obtidos até então permanecem e as partidas que ainda não ocorrerem terão o placar final de 1x0 para a equipe adversária; lembrando que a equipe que der o “WO” estará impossibilitada de participar no ano de 2023 do Campeonato Municipal de Futebol de Areia. Os atletas da equipe infratora (wo) que assinarem a súmula estarão aptos a jogar em 2023.



10º CAMPEONATO MUNICIPAL FUTEBOL DE AREIA 2022

6.4 - Para estar apto a participar da partida e a permanência no banco de reservas cada atleta, técnico, auxiliar técnico e massagista, deverão estar relacionados na súmula do jogo e apresentar seu documento original com foto, sendo aceitos: carteira de identidade, carteira de habilitação, carteira de identidade profissional, carteira de trabalho e/ou certidão reservista, cópia autenticada da carteira de identidade ou CNH digital (app do detran).

6.4 - O Árbitro, no exercício de suas funções, aplicará as Leis e Regulamentos Oficiais e as demais previstas neste Regulamento, tendo para tal, poderes de ação disciplinar desde o momento que adentrar a quadra de jogo, até o momento que entregar a súmula, devidamente assinada.

6.5 - Compete a FME, zelar e fiscalizar a parte disciplinar dos participantes do C. M., nas dependências do Parque, podendo para tanto solicitar auxílio de força policial.

6.6 - As demais infrações disciplinares, irregularidades ou casos omissos a este regulamento serão processados e julgados pela Junta Disciplinar Desportiva da FME, na forma prevista por este regulamento geral e nos termos da Justiça Disciplinar Desportiva, tendo também como referência o CBJD – Código Brasileiro de Justiça Desportiva.

Art. 7º - DATAS JOGOS / INTERRUPÇÃO / SUSPENSÃO DE JOGOS:

7.1 - Compete a FME Timbó marcar ou remarcar as partidas em horários e datas na tabela de jogos.

§ Em caso de jogos remarcados, os atletas que não assinarem a súmula de jogo terão 15 dias a partir da data de realização do jogo, para apresentarem suas justificativas que serão analisadas pela FME; serão aceitos comprovantes de trabalho e atestado médico.

7.2 - O árbitro é a autoridade competente para decidir por motivo relevante ou força maior, a interrupção ou suspensão de um jogo (antes ou depois de seu início), devidamente justificada em seu relatório.

São motivos para Cancelamento, Interrupção e Suspensão da partida:

- a. Falta de Garantias de Segurança;
- b. Conflitos Graves;
- c. Más condições do Campo de Jogo;
- d. Falta de Energia Elétrica;
- e. Outro fator que o árbitro julgue relevante;



10º CAMPEONATO MUNICIPAL FUTEBOL DE AREIA 2022

7.2.1 - O árbitro deverá aguardar pelo menos "quinze" (15) minutos para a solução dos problemas que deram origem à interrupção da partida e se tal não acontecer, determinará o seu encerramento, no julgamento serão adotando-se os seguintes critérios:

- a. Se a interrupção nas hipóteses dos itens "a" e "b" se der por culpa/causa de uma das equipes participantes, ela será considerada perdedora pela contagem de 3x0 (Três a zero), na hipótese de empate ou de estar vencendo a partida;
- b. O resultado do marcador será mantido caso a equipe infratora esteja perdendo;

7.2.2 - Quando a interrupção da partida se der em função de um dos itens relacionados e não for de responsabilidade de alguma das equipes, para fins de homologação de resultados, nova partida ou continuação da mesma serão adotados os seguintes critérios:

- a. Jogado até o 1º tempo: nova partida em data e local a serem definidos pela FME, iniciando do minuto zero com anulação dos resultados obtidos; só poderão participar os atletas em condições de jogo para a partida que foi remarcada, que não estejam cumprindo pena disciplinar.
- b. Jogados entre minuto 01 do 2º tempo até o minuto 10 do 2º tempo: a partida terá continuidade em dia, hora e local determinado pela FME Timbó, com a mesma contagem do momento de sua paralisação e respectivo tempo de jogo. Só poderão participar os atletas que foram relacionados em súmula, em condições de jogo para a partida, que não estejam cumprindo pena disciplinar.
- c. Jogados a partir dos minutos 11 do 2º tempo, o árbitro dará a partida por encerrado, mantendo-se o resultado do marcador.

Art. 8º - FÓRMULA DE DISPUTA

Feminino: 04 equipes.

CHAVE "UNICA"

01	ZERO GRAU
02	AMAZONAS
03	FANÁTICAS FC
04	BASE FEMININA

1ª fase: Chave única, todas x todas.

2ª fase: Classificam-se 02 melhores equipes colocadas que disputam a final.



10º CAMPEONATO MUNICIPAL FUTEBOL DE AREIA 2022

Veteranos: 06 equipes.

CHAVE "UNICA"

01	MADETIM
02	ARAPONGUINHAS FC
03	METISA
04	DONA CLARA
05	ORIGINAIS
06	LOBO F.C.

1ª fase: Chave única, todos x todos.

2ª fase: Classificam-se as 04 melhores equipes que disputam a semifinal e final.

Semifinal: 1º x 4º

2º x 3º

Livre: 09 equipes.

CHAVE A

01	A.A. Metisa/Valle Motos
02	Dona Clara
03	Força Jovem
04	MEC E.C.
05	Unidos/Lumieri

CHAVE B

06	Independente/P10
07	Sucatinha F.P.
08	Araponguinhas/TJ Vidraçaria
09	Originais

1ª fase: 01 chave de 05 equipes + 01 chave de 4 equipes, todos contra todos.

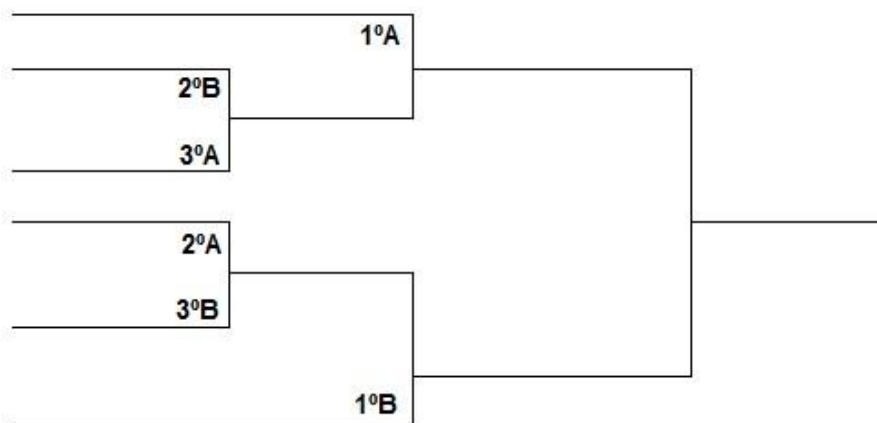
Classificam-se 3 de cada, onde o melhor colocado de cada chave vai direto para a semifinal.

2ª fase: 2ºB x 3ºA = vencedor enfrenta o 1ºA

2ºA x 3ºB = vencedor enfrenta o 1ºB



10º CAMPEONATO MUNICIPAL FUTEBOL DE AREIA 2022



Art.9º- Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

FME Timbó
Fevereiro 2022

