

## GRÊMIO AQUÁTICO DE CARAZINHO

### REGULAMENTO PERMANENTE DOS CAMPEONATOS DE FUTEBOL

Atualizado em 31/10/2024

#### CAPÍTULO I – ORGANIZAÇÃO

ART. 1º - O futebol no Aquático tem como prioridade, a **INTEGRAÇÃO SOCIAL** entre os associados através deste esporte e, assim, espera-se que os associados participantes dos campeonatos realizados nas dependências do Grêmio Aquático de Carazinho tenham postura correta, ordeira e responsável zelando pelo bom comportamento e cordialidade, necessários para um harmonioso convívio social do Clube.

ART. 2º - Todos os campeonatos de futebol serão organizados pela Diretoria de Esportes do Clube, juntamente com a Diretoria de Futebol, e serão realizados exclusivamente dentro das dependências do Clube;

ART. 3º - Todos os atos de indisciplina e/ou agressões (sejam elas físicas ou verbais), ocorridas dentro ou fora de campo deverão ser registrados e incluídos em súmula para posterior apreciação dos órgãos/pessoas competentes, incluindo eventual encaminhamento e/ou abertura de portaria junto ao Órgão Jurídico Disciplinar do Clube. Os associados infratores estarão sujeitos a todas as penalidades previstas no Estatuto Social e no Regimento Interno do Órgão Jurídico Disciplinar;

ART. 4º - É de competência da Comissão Julgadora nomeada pela diretoria do Clube julgar os atos antidesportivos inerentes aos jogos de futebol, consistentes nas punições de campo. Para todas as demais, deverá ser obedecido o todo disposto no artigo anterior;

Parágrafo Único – As penas eventualmente aplicadas pela Comissão Julgadora não se confundem, ou tampouco deverão prevalecer e/ou ser substituídas pelas eventuais outras penas aplicadas pelos demais órgãos do Clube Aquático de Carazinho;

#### CAPÍTULO II – INSCRIÇÕES

ART. 5º - Somente poderão ser inscritos atletas com idade mínima de 15 anos, declarados aptos para a prática do esporte pretendido;

ART. 6º - As fichas de inscrição dos times para o campeonato de Bola 9, deverão ser entregues até o dia 15/10/2024, com todos atletas inscritos e assinados, não sendo possível a inscrição e assinatura de novos atletas após entrega da ficha de inscrição. Serão autorizadas 2 trocas de atletas em casos de lesão ou venda de cota. O campeonato de Bola 9 2024/2025 contará também com uma adição de 2 vagas de atletas sub-20. Caso a equipe jogue com um atleta não inscrito, incorrerá nas seguintes penas: a) se ganhar o jogo, perderá os pontos eventualmente auferidos; b) se perder o jogo, manterá apenas o score do jogo e; c) se o jogo terminar em empate, ou a equipe for faltosa (WO), o jogo será considerado como perdido pela equipe infratora, pelo score de 0x1;

ART. 7º - É proibido utilizar ou vincular o nome de qualquer patrocinador ao nome dos times e/ou equipe;

ART. 8º - Cada equipe poderá inscrever até o limite máximo de: 1) 27 (vinte e sete) atletas para o bola 9, sendo destes 02 vagas para atletas sub20; 2) 18 (dezoito) atletas para o bola 7 Livre, 20 (vinte) atletas Bola 7 Master (40+), podendo neste os times contarem com 18 (dezoito) atletas acima de 40 anos e 02 (dois) atletas com idade acima de 38 anos e 20 (vinte) atletas para o futsal e, de todos os inscritos por time/equipe, apenas 01 (um) associado poderá ser da categoria Individual, não sendo admitido número superior a 01 (um) para cada equipe/time;

Parágrafo único: Para participar dos campeonatos de futebol, os novos associados, de quaisquer categorias de associados previstas no Art. 6º do Estatuto Social, deverão cumprir carência mínima de 06 (seis) meses para participar dos jogos/campeonatos, contados da data de ingresso ao quadro social do Clube.

ART. 9º - O valor da inscrição para o Campeonato Bola 9, será equivalente a quatro mensalidades da cota proprietário, dividido em 5(cinco) parcelas mensais. Este valor da inscrição será utilizado para custear o evento de confraternização e premiação do campeonato, com um jantar no salão social do Clube. Cada equipe terá direito a 20 convites para o evento. A bebida não está incluída e será por conta de cada participante no evento. Para os campeonatos Bola 7 e Bola 7 Master, o valor de inscrição será de R\$ 400,00 (quatrocentos reais), podendo este ser parcelado em 2x.

ART. 10º – A inscrição das equipes deverá ser realizada e paga na secretaria do Clube, no prazo máximo de 07 (sete) dias antes do início da competição a primeira parcela. Caso não ocorra o pagamento das parcelas de inscrição pelo responsável da equipe, será punida com a perda dos pontos eventualmente obtidos. Vinculado ao Art. 11º presente.

ART. 11 – Cada atleta deverá estar em dia com as mensalidades do Clube para que possa frequentá-lo. Caso o associado infrator jogue sem estar com suas obrigações devidamente quitadas, a equipe/time que ele fizer parte, em caso de vitória ou empate, será punida com a perda dos pontos eventualmente obtidos, considerando-se o escore de 0x1 para equipe adversária. Para critério de classificação, será considerado derrota para equipe que estiver com o associado infrator, e vitória automática para a equipe adversária. Os gols pró da equipe que estiver com o associado infrator não serão contabilizados, e os gols contra, se existirem, serão contabilizados. O atleta infrator estará automaticamente SUSPENSO por 3 (TRES) jogos, independente do resultado do jogo.

ART. 12 – As mensalidades em atraso deverão ser quitadas até o horário do seu jogo. Se o atleta quitar a mensalidade após o horário, só estará apto para jogar na rodada seguinte. Caso o atleta não estiver em dia com as mensalidades, estará automaticamente fora da rodada.

Parágrafo único – Caso a punição prevista no *caput* deste artigo aconteça em um jogo das quartas de final, semifinal ou final, a equipe responsável pelo associado infrator será considerada como derrotada, marcando-se o escore de 0x1, desde que esteja vencendo ou empatando o jogo. A vitória será concedida automaticamente equipe/time adversário;

ART. 13 – As equipes/times, além de fazerem as inscrições dos atletas e treinadores, deverão obrigatoriamente apresentar o nome de um **responsável principal** e também de um responsável substituto, sendo que estes associados não poderão ser substituídos ao longo da competição. Caberão também à estes associados o direito único e exclusivo de representar a equipe/time nas reuniões relativas à competição, bem como interpor recursos, quando a equipe/time julgar necessário;

Parágrafo único: Os associados responsáveis pelas equipes deverão assinar o regulamento, sendo estes os responsáveis por repassar aos atletas e integrantes de suas equipes o seu conteúdo, avisando-os que, ao assinarem a ficha de inscrição do campeonato, estarão cientes e de acordo com o conteúdo deste regulamento permanente de competição.

### **CAPÍTULO III - JOGOS**

ART. 14 - O horário dos jogos nas rodadas completas será, nos Sábados e feriados, a partir das 12 horas e 45 minutos e, nas Quartas-Feiras, a partir das 19h00 horas;

Parágrafo Único. Em rodadas em que houver apenas dois jogos, especificamente semifinal e final, os jogos iniciam às 14:00 horas; No caso dos Campeonatos de Bola 7 Livre e Master as rodadas serão intercaladas, a cada 15 dias.

ART. 15 - No início das rodadas, somente o primeiro jogo terá uma tolerância de 15 minutos para ser dado o W.O. Nas demais partidas, será esperado um tempo máximo de 10 minutos, contados do término da partida anterior. Em caso de W.O., o jogo seguinte poderá iniciar logo após o W.O. ser declarado, desde que conte com a concordância das equipes/times envolvidos, ou 40 minutos após ter sido considerado o W.O.

ART. 16 - Os jogos serão realizados aos sábados à tarde e nas quartas feiras à noite, podendo ser realizadas partidas em feriados ou em qualquer outra data previamente definida pela Diretoria de Esportes do Clube juntamente com a Diretoria de Futebol.

Parágrafo único – Eventualmente, os jogos poderão ser marcados nos dias não previstos neste regulamento e/ou na tabela de jogos do campeonato, desde que a Diretoria de Esportes do Clube e a Diretoria de Futebol acharem necessário, sendo que as equipes/times deverão ser previamente avisados, com antecedência não inferior à de 72 horas do início da partida;

ART. 17 - Somente poderão participar dos jogos os atletas associados e o treinador que estiverem previamente e devidamente inscritos na competição.

ART. 18 – No momento da substituição, caso seja constatado que existem 10 jogadores, o atleta que permanecer indevidamente em campo será punido com cartão vermelho e SUSPENSÃO por 3 (TRES) jogos, enquanto o atleta que ingressou em campo para substituir será punido com cartão amarelo. A equipe/time dos jogadores infratores não pontuará no jogo, e o mesmo será considerado 1x0 para equipe adversária. Para critério de classificação, será considerado derrota para equipe/time dos jogadores infratores, com vitória para a equipe adversária. Os gols pró da equipe infratora não serão contabilizados, e os gols contra se existirem, serão contabilizados. Os gols dos atletas da equipe infratora não serão contabilizados na tabela de goleadores.

ART. 19 - Todos os jogos terão dois tempos de 30 minutos para os jogos do Bola 9, 25 minutos no Bola 7 e dois tempo de 20 minutos para os jogos do Futsal, com intervalo de 5 minutos entre o primeiro e o segundo tempo. O controle do tempo ficará à cargo da arbitragem.

ART. 20 – A equipe/time que não comparecer para a disputa do jogo até o horário fixado, respeitada a tolerância prevista no art. 15, perderá os pontos do jogo, marcando-se uma vitória pelo escore de 1x0 para o time/equipe adversário. Ainda, a equipe/time estará eliminada da competição, tendo seus resultados das partidas futuras convertidos em 1x0 para o time/equipe adversária, e os resultados das partidas já realizadas mantidos, independentemente do resultado obtido. Para efeitos de classificação, somente resultados obtidos em campo serão computados para saldo de gols, goleadores e goleiro menos vazado.

ART. 21 - Nenhum jogo poderá ser iniciado com menos de 7 atletas em cada time/equipe no bola 9, comportando sua redução para o mínimo de 6 atletas durante o jogo. Já no bola 7 Livre e bola 7 Master (40+), nenhum jogo poderá iniciar com menos de 5 atletas.

Parágrafo 1º – Se as duas equipes/times não comparecerem em campo, ou se ambas estiverem com número inferior à 7 atletas para o início da partida do bola 9 (ou 5 para o bola 7), fica caracterizado W.O. duplo, eliminando ambas as equipes/times da competição. Caso as equipes/times fiquem, no decorrer da partida, simultaneamente com menos de 6 atletas, o jogo será considerado como jogado, não marcando pontos para ambos. Se apenas uma equipe ficar reduzida a menos de 6 atletas, independentemente do motivo, ela perderá os pontos do jogo, mantendo-se o escore se estiver perdendo, ou marcando-se o escore de 1x 0 no caso da equipe faltosa estar vencendo ou empatando o jogo.

Parágrafo 2º - Caso uma equipe/time ou ambas não compareçam ao jogo previamente apazado, fazendo com que ocorra o W.O, os atletas serão penalizados com a eliminação da competição atual e do próximo Campeonato de Bola 9, salvo aqueles que compareceram ao jogo em que aconteceu o W.O., e desde que assinem a súmula do jogo, para comprovar sua presença em campo. Salvo também os atletas suspensos por cartões.

ART. 22 - No caso de não realização de um jogo, pelo não comparecimento ou atraso de uma equipe, o mesmo não terá validade para o cumprimento das suspensões automáticas (cartões).

ART. 23 - As equipes são compostas de 09 (nove) atletas, sendo permitido em campo 04 (quatro) atletas com menos de **34 (trinta e quatro) anos**, excluindo-se o goleiro, no Bola 9. No bola 7 Master (40+) será permitido um máximo de 02 (dois) atletas com idade entre **38 (trinta e oito) e 40 (quarenta) anos**. No caso do Bola 7 Livre não haverá limite de idades.

ART. 24 - No bola 9, cada equipe poderá sempre manter em campo 04 atletas de linha com idade inferior a 34 anos, independentemente do número de atletas que estiverem em campo. No campeonato de bola 7 Master (40+) a quantidade de atletas menor de 40 é de no máximo dois atletas.

ART. 25 - A equipe que jogar com mais de 04 (quatro) atletas no bola nove, com idade inferior a 34 anos será punida com a perda dos pontos do jogo, mantendo-se o escore se estiver perdendo, ou marcando-se o escore de 0x1 contra a equipe/time faltosa, se esta estiver vencendo ou empatando o jogo. A equipe que se sentir prejudicada deverá solicitar, durante o jogo, a conferência dos atletas. Aplica-se a mesma punição para o Bola 7 Master (40+) se houver 03 (três) jogadores abaixo de 40 (quarenta) anos em campo.

ART. 26 - Em caso de transferência das rodadas por causa do clima, após a C.O. ou os oficiais de arbitragem vistoriarem o campo e atestarem a impossibilidade, a decisão ficará à disposição das equipes/times na Secretaria do Clube. Também será informado nos grupos de WhatsApp, sempre respeitando o limite das 11 horas, aos sábados, ou das 17 horas para os jogos ao longo da semana. A rodada será automaticamente transferida para a semana subsequente e, assim, sucessivamente. As datas que não terão rodadas são: feriado de finados, natal e ano novo.

ART. 27 - Caso já tenha iniciado a rodada e o clima venha atrapalhar o andamento dos jogos, os oficiais de arbitragem determinarão se darão continuidade à rodada ou não. Em não havendo condições de continuar os jogos, a arbitragem deverá interromper o jogo que, porventura estiver em andamento, e a C.O. marcará nova data, prevalecendo o resultado de campo da partida interrompida, assim como o tempo restante para o seu encerramento.

#### **CAPÍTULO IV – RECURSOS**

ART. 28 - Toda equipe que se sentir prejudicada, poderá entrar com recurso no prazo máximo e improrrogável de até 48 (quarenta e oito) horas, contados a partir do primeiro dia útil após o jogo para interpor recurso O recurso deverá ser encaminhado para Comissão Organizadora, e só poderá ser apresentado através de seu representante titular ou, em caso de ausência justificada deste, do representante substituto. Não serão aceitos recursos impetrados por atletas, mesmo que em nome das equipes/times, exceto se o representante da equipe for, também, atleta.

#### **CAPÍTULO V - PONTUAÇÃO E DESEMPATE**

ART. 29 - A disputa dos jogos no presente campeonato terá a seguinte pontuação:

VITÓRIA – 3 PONTOS

EMPATE – 1 PONTOS

DERROTA – 0 PONTOS

ART. 30 - Os critérios de desempate a serem aplicados entre duas ou mais equipes são os seguintes:

1. Número de vitórias; (no turno e/ou fase em questão);
2. Confronto Direto; (somente entre duas equipes) (no turno ou fase em questão)
3. Saldo de gols (no turno ou fase em questão)
4. Gols marcados; (no turno ou fase em questão)
5. Gols sofridos; (no turno ou fase em questão)
6. Número de cartões amarelos;
7. Número de cartões vermelhos;

ART. 31 - Os cartões não serão zerados no decorrer do campeonato.

ART. 32 - O cumprimento da suspensão automática é de responsabilidade de cada equipe, independente da comunicação oficial (site, tabela), bem como o controle desta. Para sanar qualquer dúvida neste ponto, o interessado deverá entrar em contato com a organização do campeonato.

ART. 33 - Caso um atleta que esteja suspenso por cartões participe da partida, sua equipe/time não pontuará na partida e perderá 03 (três) pontos, independentemente do resultado do jogo. Se a equipe adversária vencer, prevalecerá o placar. Caso a equipe/time que tenha jogado com o atleta suspenso ganhe ou empate, o placar será de 1x0 para o time/equipe adversário, e o atleta sujeitar-se-á ao cumprimento de 02 (dois) jogos de suspensão. Se o atleta persistir jogando em jogos subsequentes, será afastado em definitivo do campeonato;

ART. 34 - Os jogos serão dirigidos por dois árbitros e um mesário, e os oficiais de arbitragem serão contratados pela C.O.

#### **CAPÍTULO V – DATA DOS JOGOS**

ART. 35 - Todos os campeonatos terão início conforme o cronograma definido previamente pela Diretoria Executiva. Todas as rodadas estarão agendadas e, sempre que houver cancelamento de alguma rodada, todas as rodadas subsequentes serão automaticamente transferidas.

#### **CAPÍTULO VI – PREMIAÇÃO**

ART. 36 - Ao final do campeonato, o Grêmio Aquático de Carazinho conferirá prêmios aos atletas e equipes que se destacaram na competição, conforme informações abaixo:

**1° TURNO**  
**TROFÉU CAMPEÃO**  
**2° TURNO**  
**TROFÉU CAMPEÃO**  
**FINAL CAMPEONATO**  
**1º LUGAR – TROFÉU E MEDALHAS**  
**2º LUGAR – TROFÉU E MEDALHAS**  
**3º LUGAR – TROFÉU**  
**DEFESA MENOS VAZADA - TROFÉU**  
**GOLEADOR - TROFÉU**  
**JOGADOR DESTAQUE - TROFÉU**  
**EQUIPE MAIS DISCIPLINADA - TROFÉU**  
**SELEÇÃO DO CAMPEONATO + TREINADOR – TROFÉU (Exclusivo para o BOLA9)**

ART. 37 – Caso o mesmo time/equipe se sagre campeão dos dois turnos, ela automaticamente será declarada como vencedora do Campeonato, sendo que o segundo e o terceiro lugar serão definidos para aqueles times/equipes que tiveram a melhor campanha geral, somando-se os 2 (dois) turnos e, para cada equipe/time que avançar no mata-mata, serão acrescidos 06 (seis) pontos adicionais;

ART. 38 – Em havendo disputa da Final Geral, entre o campeão do 1º turno e o campeão do 2º turno, o 3º lugar pertencerá à equipe de melhor campanha geral, somando-se os 2 (dois) turnos e, para cada equipe/time que avançar no mata-mata, serão acrescidos 06 (seis) pontos adicionais;

## **CAPÍTULO VII - DISPOSIÇÕES GERAIS**

ART. 39 - Os promotores dos campeonatos e o Clube Aquático de Carazinho não se responsabilizam por qualquer dano físico e/ou material que venha a ocorrer antes, durante e depois dos jogos envolvendo os atletas, treinadores, dirigentes ou demais participantes do evento.

Parágrafo único: Cada atleta é responsável por sua integridade física e, ao concordar participar dos times/equipes, declara-se desde já apto à prática da atividade física que se inscreveu, estando em plenas condições para tanto.

ART. 40 - Nas reuniões convocadas pelo Clube, é obrigatória a presença das equipes, através dos seus representantes. A ausência acarreta ao faltoso o acatamento das decisões.

ART. 41 - Não é permitido o uso de foguetes em qualquer área do clube, tendo em vista determinação dos órgãos públicos responsáveis pela preservação do meio ambiente.

ART. 42 - A arbitragem é escalada a critério da organização, não podendo qualquer equipe questionar os árbitros colocados para trabalhar. A arbitragem é soberana dentro de campo e todos os atletas, treinadores, dirigentes e demais participantes deverão acatar suas decisões, mantendo respeito no tratamento com os árbitros.

Parágrafo único: A arbitragem deverá respeitar, observar e fazer cumprir o que está disposto no Regulamento Interno da Arbitragem.

ART. 43 - É vedado a utilização de faixas de patrocinadores e materiais promocionais e/ou publicitários de forma gratuita e sem prévia autorização do Clube, seja pelas equipes, atletas, treinadores, dirigentes e demais participantes.

ART. 44 - São passíveis de abertura de portaria para as punições previstas no estatuto do Clube, as manifestações públicas externas, através de veículos de mídia (rádio, TV, jornal, redes sociais, internet, folders e outros) que atentem contra o bom nome do Aquático em relação ao campeonato em questão.

ART. 45 - São passíveis de abertura de portaria para as punições previstas no estatuto do Clube, trazer não associados indevidamente para as dependências do clube, se comprovada à irregularidade pelo (s) associado (s) e equipe (s).

## ANEXO I - CÓDIGO DISCIPLINAR

Atos antiesportivos, de indisciplina e/ou violentos de qualquer natureza em campo, ou fora dele, não serão tolerados. Jogadores envolvidos em confusões serão expulsos e suspensos.

Não há justificativa alguma para qualquer tipo de brigas em jogos dos campeonatos do Grêmio Aquático de Carazinho. O fato de que você pode se sentir provocado por outro jogador não é desculpa aceitável. Se um jogador considera isto um motivo de retaliação, ele deve saber que estará sujeito às penas apropriadas.

ART. 1º - Fica instituído um Código Disciplinar onde estão determinadas penas para as infrações, sujeita ao Órgão Jurídico Disciplinar do Clube.

- Infração 001 - Agressão física contra árbitros, atletas e representantes de equipes (compreende agressão física, socos, pontapés, cabeçadas, cuspes e demais atos que atinjam fisicamente o indivíduo).

ÚNICO - Deste modo, em caso de QUALQUER agressão que compõe o quadro de Infração 001, o atleta está automaticamente EXPULSO do campeonato.

- Infração 002 - Agressão verbal a árbitros, atletas e representantes de equipes bem como ao clube (compreende agressão verbal, ofensas pessoais, palavras de baixo calão, difamação pública da competição ou do clube);

- Infração 003 - Perturbação da ordem, incitação à violência, invasão de campo e demais atos que atrapalhem o bom andamento dos jogos.

ÚNICO - Todas as infrações que constarem no relatório de súmula da arbitragem, irá ao Órgão Jurídico Disciplinar do Clube, mesmo as que não constem neste artigo.

ART. 2º - Fica definido que o atleta reincidente, ou seja, que tenha sido punido após julgamento, a partir do ano de 2015 em qualquer atividade esportiva do clube, terá sua situação reavaliada pelo Órgão Jurídico Disciplinar do Clube.

ART. 3º - O atleta que estiver aguardando julgamento ou for reincidente, e não houver o julgamento deste antes da próxima rodada da competição, cumprirá à suspensão automática podendo participar da partida seguinte, mesmo que ainda não tenha sido julgado.

ART. 4º - As equipes que desejarem interpor recurso por se sentirem prejudicadas em algum caso, deverão fazê-lo no prazo de 48 horas a partir do 1º dia útil após a partida. O recurso deverá ser encaminhado para Comissão Organizadora, e só poderá ser apresentado através de seu representante titular, ou em caso de ausência deste, do representante substituto; não serão aceitos recursos impetrados por atletas, mesmo que em nome das equipes, salvaguarda casos em que o representante da equipe seja também atleta.

ART. 5º - Qualquer infração disposta no Art.1 do Anexo I – Código Disciplinar, que na análise do Órgão Executivo, ultrapasse situações normais de jogo, relatadas na súmula do jogo ou denúncias, serão comunicadas ao presidente do Órgão Executivo, que detém a prerrogativa de criar portaria para, posteriormente, ser encaminhada para o Órgão Jurídico Disciplinar para apreciação.

PARÁGRAFO 1º - Serão consideradas condutas que ultrapassem situações normais de jogo aqueles em que exista suspeita de que o atleta, membros de equipes e demais associados que estiverem acompanhando os jogos, tiverem dolosamente agredido, ofendido ou promovido qualquer ato que passe a infringir as normas do estatuto social e do código disciplinar.

PARAGRAFO 2º - A ação do órgão Executivo poderá ser provocada por qualquer associado, mediante requerimento protocolado na secretaria do clube, instruído de provas ou indicação de testemunhas.

PARÁGRAFO 3º - Para o julgamento das infrações relatadas no art. 5º, o Órgão Jurídico Disciplinar observará o relato da súmula de jogo e valorizara o documento como meio de prova do fato ocorrido.

PARAGRAFO 4º - Eventual punição ou absolvição do associado pelas infrações relatadas no art. 5º, na esfera do Órgão Jurídico Disciplinar, não influenciará na decisão da Comissão Disciplinar do campeonato, a qual é soberana na sua esfera de atuação.

ART. 6º - Qualquer atleta e ou equipe pode ser eliminada/penalizada ou suspensa da atual competição e/ou competição futura se for comprovado que atletas e ou integrantes de sua equipe estiverem envolvidas em confusões, brigas ou badernas dentro ou fora de campo.

ART. 7º - O atleta que receber durante a competição **3 (Três)** cartões vermelhos, estará automaticamente excluído da competição.

ART. 8º - Os cartões e punições recebidos pelos atletas e treinadores terão o seguinte peso para efeito de definição de equipe mais disciplinada, a qual será considerada a equipe que tiver a pontuação mais próxima ou igual a zero:

Cartão Amarelo: *1 ponto*

Cartão vermelho: *3 pontos*

Punição Disciplinar por infração 001: *10 pontos*

Punição Disciplinar por infração 002: *8 pontos*

Punição Disciplinar por infração 003: *6 pontos*

Punição Disciplinar por demais infrações: *5 pontos*

ART. 10º - O atleta ou treinador que receber:

- a) Três cartões amarelos: *suspensão de 1 jogo*
- b) Cartão vermelho: *suspensão de 1 jogo - sujeito a julgamento*
- c) Segunda série de a: suspensão de 1 jogo
- d) Segunda série de b: *suspensão de 2 jogos*
- e) Terceira série de a: suspensão de 2 jogos
- f) Terceira série de b: *suspensão de 3 jogos*
- g) Quarta série de a: suspensão de 3 jogos
- h) Quarta série de b: *aplica-se o artigo 6º do presente anexo.*

ART. 10.1º – Critério de suspensão, **CARTÃO AMARELO**, em caso específico para Final entre os dois vencedores de turno:

Caso o atleta na final do 2º turno for suspenso pela **segunda série de a: suspensão de 1 jogo**, e sua equipe classificar-se para a Grande Final entre os dois vencedores de turno, o mesmo estará **SUSPENSO** para jogar a **FINAL**.

Caso o atleta na final do 2º turno for suspenso pela **terceira ou quarta série de a: suspensão de 2 e 3 jogos**, e sua equipe classificar-se para a Grande Final entre os dois vencedores de turno, o mesmo estará **SUSPENSO** no jogo **FINAL**.



## **COMISSÃO DISCIPLINAR**

A comissão disciplinar é composta por associados do Clube, com experiência, preferencialmente, em participação de campeonatos, indicados pela Diretoria e seus nomes serão de conhecimento apenas dos diretores. Os trabalhos da comissão serão estabelecidos em regimento interno.

### **ANEXO II - FÓRMULA DE DISPUTA**

**O Campeonato terá início com o sorteio da primeira rodada, com a presença de todas as equipes e seus respectivos jogadores inscritos para a competição.**

**A competição contará com a participação de 08 (oito) equipes em 01 (um) grupo.** A primeira fase, será dividida em 2 turnos:

No 1º **TURNO**, as equipes se enfrentam dentro do grupo ÚNICO, todos contra todos, classificando-se as 6 equipes melhor colocadas para a próxima fase do turno, sendo que o 1º e 2º colocado classificam direto para semifinal, aguardando onde as equipes se enfrentaram em jogo único dentro da seguinte forma:

**JOGO 1: 3º COLOCADO X 6º COLOCADO**

**JOGO 2: 4º COLOCADO X 4º COLOCADO**

Como as partidas serão definidas em jogo único não haverá vantagem para nenhuma das equipes, nem critérios de saldo e no caso de empate a decisão será por penalidades máximas. As cobranças das penalidades máximas, será em número de 05 (cinco) para cada equipe, executadas alternadamente, permanecendo o empate, devem ser alternadas por equipe, até que uma obtenha vantagem sobre a outra. Qualquer atleta registrado em súmula poderá participar das penalidades, havendo obrigatoriedade de troca para as cobranças até o último atleta. OBS. As equipes não igualam o número de atletas. O atleta cumprindo punição por cartão disciplinar não poderá participar das penalidades, nem mesmo permanecer no campo de jogo durante as cobranças.

Na semifinal, as 2 encontram-se com as duas equipes já classificadas equipes vencedoras se enfrentam em jogo único, nos seguintes confrontos:

**JOGO 3: 1º COLOCADO X VENCEDOR JOGO 2**

**JOGO 4: 2º COLOCADO X VENCEDOR JOGO 1**

Como as partidas serão definidas em jogo único na semifinal não haverá vantagem para nenhuma das equipes, nem critérios de saldo e no caso de empate, irá para prorrogação em 2(dois) tempos de 10 minutos, se persistir o empate a decisão será por penalidades máximas. As cobranças das penalidades máximas, será em número de 05 (cinco) para cada equipe, executadas alternadamente, permanecendo o empate, devem ser alternadas por equipe, até que uma obtenha vantagem sobre a outra. Qualquer atleta registrado em súmula poderá participar das penalidades, havendo obrigatoriedade de troca para as cobranças até o último atleta. OBS. As equipes não igualam o número de atletas. O atleta cumprindo punição por cartão disciplinar não poderá participar das penalidades, nem mesmo permanecer no campo de jogo durante as cobranças.

Na Final do 1º Turno, as equipes se enfrentam em jogo único:

## **JOGO 5: VENCEDOR JOGO 3 X VENCEDOR JOGO 4**

Como a Final será definida em jogo único, não haverá vantagem para nenhuma das equipes, nem critérios de saldo e no caso de empate, irá para prorrogação em 2(dois) tempos de 10 minutos, se persistir o empate a decisão será por penalidades máximas. As cobranças das penalidades máximas, será em número de 05 (cinco) para cada equipe, executadas alternadamente, permanecendo o empate, devem ser alternadas por equipe, até que uma obtenha vantagem sobre a outra. Qualquer atleta registrado em súmula poderá participar das penalidades, havendo obrigatoriedade de troca para as cobranças até o último atleta. OBS. As equipes não igualam o número de atletas. O atleta cumprindo punição por cartão disciplinar não poderá participar das penalidades, nem mesmo permanecer no campo de jogo durante as cobranças.

No 2º **TURNO**, as equipes se enfrentam dentro do grupo ÚNICO, todos contra todos, classificando-se as 6 equipes melhor colocadas para a próxima fase do turno, sendo que o 1º e 2º colocado classificam direto para semifinal, aguardando onde as equipes se enfrentaram em jogo único dentro da seguinte forma:

**JOGO 6: 3º COLOCADO X 6º COLOCADO**

**JOGO 7: 4º COLOCADO X 5º COLOCADO**

Na semifinal, as 2 encontram-se com as duas equipes já classificadas equipes vencedoras se enfrentam em jogo único, nos seguintes confrontos:

**JOGO 8: 1º COLOCADO X VENCEDOR JOGO 7**

**JOGO 9: 2º COLOCADO X VENCEDOR JOGO 6**

Como as partidas serão definidas em jogo único a semifinal não haverá vantagem para nenhuma das equipes, nem critérios de saldo e no caso de empate, irá para prorrogação em 2(dois) tempos de 10 minutos, se persistir o empate a decisão será por penalidades máximas. As cobranças das penalidades máximas, será em número de 05 (cinco) para cada equipe, executadas alternadamente, permanecendo o empate, devem ser alternadas por equipe, até que uma obtenha vantagem sobre a outra. Qualquer atleta registrado em súmula poderá participar das penalidades, havendo obrigatoriedade de troca para as cobranças até o último atleta. OBS. As equipes não igualam o número de atletas. O atleta cumprindo punição por cartão disciplinar não poderá participar das penalidades, nem mesmo permanecer no campo de jogo durante as cobranças.

Na Final do 2º Turno, as equipes se enfrentam em jogo único:

**JOGO 10: VENCEDOR JOGO 8 X VENCEDOR JOGO 9**

Como a Final será definida em jogo único não haverá vantagem para nenhuma das equipes, nem critérios de saldo e no caso de empate, irá para prorrogação em 2(dois) tempos de 10 minutos, se persistir o empate a decisão será por penalidades máximas. As cobranças das penalidades máximas, será em número de 05 (cinco) para cada equipe, executadas alternadamente, permanecendo o empate, devem ser alternadas por equipe, até que uma obtenha vantagem sobre a outra. Qualquer atleta registrado em súmula poderá participar das penalidades, havendo obrigatoriedade de troca para as cobranças até o último atleta. OBS. As equipes não igualam o número de atletas. O atleta cumprindo punição por cartão disciplinar não poderá participar das penalidades, nem mesmo permanecer no campo de jogo durante as cobranças.

Caso ocorra de 1 equipe ganhar os dois turnos, ela será considerada Campeã do Campeonato Bola 9 2020/2021.

Caso ocorra, de 2 equipes vençam, um 1 turno, será realizado 1 jogo único para definição do Campeão.

**Final:**

**JOGO 11: CAMPEÃO 1º TURNO X CAMPEÃO 2º TURNO**

A Grande Final também será definida em jogo único, deste modo, não haverá vantagem para nenhuma das equipes, nem critérios de saldo e no caso de empate, irá para prorrogação em 2(dois) tempos de 10 minutos, se persistir o empate a decisão será por penalidades máximas. As cobranças das penalidades máximas, será em número de 05 (cinco) para cada equipe, executadas alternadamente, permanecendo o empate, devem ser alternadas por equipe, até que uma obtenha vantagem sobre a outra. Qualquer atleta registrado em súmula poderá participar das penalidades, havendo obrigatoriedade de troca para as cobranças até o último atleta. OBS. As equipes não igualam o número de atletas. O atleta cumprindo punição por cartão disciplinar não poderá participar das penalidades, nem mesmo permanecer no campo de jogo durante as cobranças.