

COPA SIRIO DE FUTEBOL DE CAMPO

ADULTOS - 2020

REGULAMENTO GERAL

CAPÍTULO I - DA ORGANIZAÇÃO:

Artigo 1º - A organização técnica e administrativa da Copa Sirio de Futebol de Campo, será da competência do Departamento de Futebol e com a manutenção do futebol em dia, exceto os associados isentos da manutenção e os associados que jogarem somente como goleiros.

CAPÍTULO II - CATEGORIAS, INSCRIÇÃO E FORMAÇÃO DAS EQUIPES E PONTUAÇÃO:

Artigo 2º - Poderão participar da Copa Sirio 2020, os associados devidamente inscritos na Secretaria Esportiva para compor as equipes participantes.

Artigo 3º - A Copa Sirio de Futebol de Campo será disputada em quatro categorias, a saber:

Categoria Principal - 05 (cinco) equipes, com idade mínima de 16 anos, sendo que os atletas menores de 16 anos precisam da autorização do responsável;

Categoria Veteranos - 05 (cinco) equipes, com idade mínima de 32 anos (nascidos até de 1988, com exceção dos goleiros);

Categoria Masters - 04 (quatro) equipes, com idade mínima de 45 anos (nascidos até de 1975, com exceção dos goleiros (nascidos até 1980) e outros associados convidados a fim de preencherem as equipes);

Categoria Supermasters - 04 (quatro) equipes, com idade mínima de 60 anos (nascidos até de 1960, com exceção dos goleiros e outros associados convidados a fim de preencherem as equipes);

PARÁGRAFO ÚNICO - Somente o Departamento de Esportes está autorizado a efetuar anotações nas súmulas, tais como: inclusão e exclusão de jogadores.

Artigo 4º - Ao Capitão de cada equipe compete:

- a) Ser o único representante da equipe junto aos Coordenadores da Categoria;
- b) Escolher, dentro dos critérios estabelecidos, os integrantes de sua equipe;
- c) Tomar conhecimento do presente regulamento e fazer com que o mesmo seja conhecido e obedecido pela sua equipe;
- d) Seguir as determinações da Diretoria conforme estabelecidas as diretrizes.

Artigo 5º - Fica estabelecida para todas as categorias, a seguinte pontuação para os jogos:

- a) Vitória - 3 pontos;
- b) Empate - 1 ponto;
- c) Derrota - 0 ponto;
- d) W.O. - (-1) perda de um ponto no turno seguinte. Caso o W.O. ocorra no último turno a equipe perderá 01 ponto no próprio turno.

Artigo 6º - Em caso de empate (em pontos ganhos) entre duas ou mais equipes, serão adotados os seguintes critérios de desempate:

- 1º) CONFRONTO DIRETO (somente em jogos dos turnos e sem saldo de gols. Não serão computados jogos das semis e finais dos turnos);
- 2º) MAIOR NÚMERO DE VITÓRIAS;
- 3º) MENOR NÚMERO DE W.Os;
- 4º) MENOR NÚMERO DE GOLS SOFRIDOS;
- 5º) MELHOR SALDO DE GOLS;
- 6º) MENOR NÚMERO DE CARTÕES VERMELHOS;
- 7º) SORTEIO.

PARÁGRAFO PRIMEIRO: Em caso de empate (em pontos ganhos) entre três ou mais equipes, serão adotados os critérios citados anteriormente tirando-se uma equipe por vez, e voltando ao primeiro critério após cada eliminação ou classificação.

CAPÍTULO III - FORMAS DE DISPUTA:

CATEGORIA PRINCIPAL

Artigo 7º - A 1ª fase do campeonato da Categoria Principal, será disputada em 03 (três) Fases (*Turnos, Semifinal e Final*) da seguinte forma, a saber:

Fase 01 (Turnos)

As 05 (cinco) equipes jogarão entre si, todas contra todas em 03 (três) Turnos. Em cada turno, as cinco equipes melhores classificadas disputarão uma segunda fase, conforme abaixo:

Semi Final: EQUIPE 2ª COLOCADA X EQUIPE 3ª COLOCADADA
Final: EQUIPE 1ª COLOCADA X VENCEDOR Semifinal

PARÁGRAFO PRIMEIRO: Na partida Semifinal de cada turno a equipe 2ª Colocada terá vantagem do empate no tempo normal. Na partida Final de cada turno as equipes entrarão rigorosamente empatadas. Em caso de empate no tempo normal haverá disputa de pênaltis, sendo 5 alternados. Persistindo o empate, haverá cobranças alternadas (1x1) até que se obtenha o vencedor.

PARÁGRAFO SEGUNDO: Caso a equipe 1ª Colocada tenha vencido seus 04 jogos e somado 12 pontos, será declarada, automaticamente, campeã do respectivo turno sem que ocorra partidas de Semifinal e Final.

Fase 02 (Semifinal)

A fase Semifinal será disputa em apenas uma partida por confronto.

Estarão classificadas para as fases Semifinal da Copa Sírio 2016, as seguintes equipes, conforme abaixo:

1. Equipe campeã do Primeiro Turno;
2. Equipe campeã do Segundo Turno;
3. Equipe campeã do Terceiro turno;
4. Equipe 1ª colocada na classificação geral (12 partidas dos 03 turnos).

PARÁGRAFO PRIMEIRO: Caso os 04 itens acima sejam cumpridos por 04 equipes diferentes, haverá sorteio para os confrontos da Fase Semifinal, sem que nenhuma equipe tenha vantagem sobre a outra. Em caso de empate no tempo normal, haverá disputa de pênaltis, sendo 5 alternados. Persistindo o empate, haverá cobranças alternadas (1x1) até que se obtenha o vencedor.

PARÁGRAFO SEGUNDO: Caso uma equipe cumpra 02 dos 04 itens acima, estará automaticamente classificada para a Fase Final. As outras duas equipes disputarão uma Semifinal, conforme o PARÁGRAFO PRIMEIRO.

PARÁGRAFO TERCEIRO: Caso uma equipe cumpra 03 dos 04 itens acima, estará automaticamente classificada para a Fase Final, disputando a mesma com a vantagem do empate no tempo normal.

PARÁGRAFO QUARTO: Caso uma equipe cumpra os 04 itens acima será declarada, automaticamente, campeã da Copa Sírio 2016, sem a necessidade de disputar as Fases Semifinal e Final.

Fase 03 (Final)

A fase Final será disputada em apenas uma partida. Caso nenhuma equipe possua vantagem do empate no tempo normal e havendo empate no tempo normal, haverá disputa de pênaltis, sendo 5 alternados. Persistindo o empate, haverá cobranças alternadas (1x1) até que se obtenha o vencedor.

CATEGORIA VETERANOS

A 1ª fase do campeonato da Categoria Veteranos, será disputada em 03 (três) Fases (*Turnos, Semifinal e Final*) da seguinte forma, a saber:

Fase 01 (Turnos)

As 05 (cinco) equipes jogarão entre si, todas contra todas em 03 (três) Turnos. Em cada turno, as três equipes melhores classificadas disputarão uma segunda fase, conforme abaixo:

Semi Final: EQUIPE 2ª COLOCADA X EQUIPE 3ª COLOCADADA
Final: EQUIPE 1ª COLOCADA X VENCEDOR Semifinal

PARÁGRAFO PRIMEIRO: Na partida Semifinal de cada turno a equipe 2ª Colocada terá vantagem do empate no tempo normal. Na partida Final de cada turno as equipes entrarão rigorosamente empatadas. Em caso de empate no tempo normal haverá disputa de pênaltis, sendo 5 alternados. Persistindo o empate, haverá cobranças alternadas (1x1) até que se obtenha o vencedor.

PARÁGRAFO SEGUNDO: Caso a equipe 1ª Colocada tenha vencido seus 04 jogos e somado 12 pontos, será declarada, automaticamente, campeã do respectivo turno sem que ocorra partidas de Semifinal e Final.

Fase 02 (Semifinal)

A fase Semifinal será disputa em apenas uma partida por confronto.

Estarão classificadas para as fases Semifinal da Copa Sírio 2016, as seguintes equipes, conforme abaixo:

1. Equipe campeã do Primeiro Turno;
2. Equipe campeã do Segundo Turno;
3. Equipe campeã do Terceiro turno;
4. Equipe 1ª colocada na classificação geral (12 partidas dos 03 turnos).

PARÁGRAFO PRIMEIRO: Caso os 04 itens acima sejam cumpridos por 04 equipes diferentes, haverá sorteio para os confrontos da Fase Semifinal, sem que nenhuma equipe tenha vantagem sobre a outra. Em caso de empate no tempo normal, haverá disputa de pênaltis, sendo 5 alternados. Persistindo o empate, haverá cobranças alternadas (1x1) até que se obtenha o vencedor.

PARÁGRAFO SEGUNDO: Caso uma equipe cumpra 02 dos 04 itens acima, estará automaticamente classificada para a Fase Final. As outras duas equipes disputarão uma Semifinal, conforme o PARÁGRAFO PRIMEIRO.

PARÁGRAFO TERCEIRO: Caso uma equipe cumpra 03 dos 04 itens acima, estará automaticamente classificada para a Fase Final, disputando a mesma com a vantagem do empate no tempo normal.

PARÁGRAFO QUARTO: Caso uma equipe cumpra os 04 itens acima será declarada, automaticamente, campeã da Copa Sírio 2016, sem a necessidade de disputar as Fases Semifinal e Final.

Fase 03 (Final)

A fase Final será disputada em apenas uma partida. Caso nenhuma equipe possua vantagem do empate no tempo normal e havendo empate no tempo normal, haverá disputa de pênaltis, sendo 5 alternados. Persistindo o empate, haverá cobranças alternadas (1x1) até que se obtenha o vencedor.

CATEGORIA MASTERS

A 1ª fase do campeonato da Categorias Masters, será disputada em 02 (duas) Fases (*Turnos e Final*), da seguinte forma, a saber:

Fase 01 (Turnos)

As 04 (quatro) equipes jogarão entre si, todas contra todas em 02 (dois) Turnos em sistema de ida e volta, completando 06 (seis) jogos por equipe por turno. Em cada turno, as três equipes melhores classificadas disputarão uma segunda fase, conforme abaixo:

Semi Final: EQUIPE 2ª COLOCADA X EQUIPE 3ª COLOCADADA

Final: EQUIPE 1ª COLOCADA X VENCEDOR Semifinal

PARÁGRAFO PRIMEIRO: Na partida Semifinal de cada turno a equipe 2ª Colocada terá vantagem do empate no tempo normal. Na partida Final de cada turno a equipe 1ª Colocada terá vantagem do empate no tempo normal.

PARÁGRAFO SEGUNDO: Caso a equipe 1ª Colocada tenha vencido seus 06 jogos e somado 18 pontos, será declarada, automaticamente, campeã do respectivo turno sem que ocorra partidas de Semifinal e Final.

Fase 02 (Final)

As duas equipes campeãs de cada turno estarão classificadas para a Fase Final. As equipes entrarão na fase Final rigorosamente empatadas, e a disputarão em uma única partida, sendo declarada campeã a equipe que vencer a partida.

PARÁGRAFO PRIMEIRO: Em caso de empate no tempo normal, haverá decisão por disputa de pênaltis, sendo 5 alternados. Persistindo o empate, haverá cobranças alternadas (1x1) até que se obtenha o vencedor.

PÁRAGRAFO SEGUNDO: Caso uma equipe seja campeã dos dois turnos, a final será disputada entre esta equipe contra a equipe que obtiver mais pontos na Classificação Geral, dentre as outras três equipes. A equipe campeã dos dois turnos terá a vantagem do empate no tempo normal. Caso a equipe adversária vença a partida, haverá uma segunda partida, onde as duas equipes entrarão rigorosamente empatadas, e a disputarão em uma única partida, sendo declarada campeã a equipe que vencer a partida. Em caso de empate o desempate ocorrerá conforme o PARÁGRAFO PRIMEIRO acima.

CATEGORIA SUPERMASTERS

A 1ª fase do campeonato da Categorias Supermasters, será disputada em 02 (duas) Fases (*Turnos e Final*), da seguinte forma, a saber:

Fase 01 (Turnos)

As 04 (quatro) equipes jogarão entre si, todas contra todas em 02 (dois) Turnos em sistema de ida e volta, completando 06 (seis) jogos por equipe por turno. Em cada turno, as três equipes melhores classificadas disputarão uma segunda fase, conforme abaixo:

Semi Final: EQUIPE 2ª COLOCADA X EQUIPE 3ª COLOCADADA

Final: EQUIPE 1ª COLOCADA X VENCEDOR Semifinal

PARÁGRAFO PRIMEIRO: Na partida Semifinal de cada turno a equipe 2ª Colocada terá vantagem do empate no tempo normal. Na partida Final de cada turno a equipe 1ª Colocada terá vantagem do empate no tempo normal.

PARÁGRAFO SEGUNDO: Caso a equipe 1ª Colocada tenha vencido seus 06 jogos e somado 18 pontos, será declarada, automaticamente, campeã do respectivo turno sem que ocorra partidas de Semifinal e Final.

Fase 02 (Final)

As duas equipes campeãs de cada turno estarão classificadas para a Fase Final. As equipes entrarão na fase Final rigorosamente empatadas, e a disputarão em uma única partida, sendo declarada campeã a equipe que vencer a partida.

PARÁGRAFO PRIMEIRO: Em caso de empate no tempo normal, haverá decisão por disputa de pênaltis, sendo 5 alternados. Persistindo o empate, haverá cobranças alternadas (1x1) até que se obtenha o vencedor.

PÁRAGRAFO SEGUNDO: Caso uma equipe seja campeã dos dois turnos, a final será disputada entre esta equipe contra a equipe que obtiver mais pontos na Classificação Geral, dentre as outras três equipes. A equipe campeã dos dois turnos terá a vantagem do empate no tempo normal. Caso a equipe adversária vença a partida, haverá uma segunda partida, onde as duas equipes entrarão rigorosamente empatadas, e a disputarão em uma única partida, sendo declarada campeã a equipe que vencer a partida. Em caso de empate o desempate ocorrerá conforme o PARÁGRAFO PRIMEIRO acima.

CAPÍTULO IV - HORÁRIOS, ÁRBITROS, TEMPO DE JOGO, SUBSTITUIÇÕES, UNIFORMIZAÇÃO:

Artigo 8º - As partidas serão realizadas nas datas e horários referentes à tabela, sendo o prazo mínimo de 20 dias de antecedência para solicitação de mudança de jogos para datas vagas, e 10 dias de antecedência para troca de datas que já tenham jogos marcados, através de proposta enviada pelo capitão requerente, com concordância de todas as partes envolvidas e da Diretoria. Cada equipe poderá alterar somente 01 (um) jogo por semestre. Caso a equipe não altere nenhuma partida no primeiro semestre, não terá direito a 02 (duas) alterações no segundo semestre.

PARÁGRAFO PRIMEIRO: Sendo necessário, incluir-se-ão jogos adicionais nas rodadas normais, para ajuste de calendário.

PARÁGRAFO SEGUNDO: Caso a solicitação seja feita para uma data vaga com data anterior à data da partida, não serão necessários os 20 dias e, sim, os 10 dias de antecedência.

Artigo 9º - A Diretoria e/ou Coordenadoria poderá suspender a realização de uma rodada por motivo de chuva (em função das condições do gramado, a fim de preservá-lo) ou por qualquer outro motivo, a qualquer momento antes do início da rodada ou durante a mesma.

PARÁGRAFO ÚNICO: Caso uma partida seja interrompida na sua duração com mais de 2/3 do tempo jogado, o resultado será mantido e oficializado. Caso não tenham sido jogados 2/3 da partida, a mesma será remarcada e reiniciada a partir do momento em que foi interrompida, jogando-se o restante do jogo, apenas os jogadores com as respectivas assinaturas na súmula da partida interrompida. Caso a interrupção ocorra por falta de quórum de, pelo menos, uma das equipes e em qualquer tempo, será considerado **W.O.** contra a(s) equipe(s) que não tiver(em) quórum.

Artigo 10º - O tempo regulamentar das partidas será de 03 x27' (três tempos de vinte e sete minutos), com dois intervalos de 5' (cinco minutos) para todas as Categorias, exceto a Categoria Supermasters que será de 03 x 17' (três tempos de dezessete minutos).

Artigo 11º - As equipes poderão fazer tantas substituições quanto desejarem, sendo permitida a volta de um jogador substituído.

PARÁGRAFO PRIMEIRO: Todos os jogadores da Categoria Veteranos que não tiverem uma equipe definida na Categoria Principal farão parte de um BANCO DE JOGADORES e poderão jogar por qualquer equipe da Categoria Principal.

PARÁGRAFO SEGUNDO: Todos os jogadores da Categoria Masters que não tiverem uma equipe definida na Categoria Veteranos farão parte de um BANCO DE JOGADORES e poderão jogar por qualquer equipe da Categoria Veteranos.

PARÁGRAFO TERCEIRO: Todos os jogadores da Categoria Supermasters que não tiverem uma equipe definida na Categoria Masters farão parte de um BANCO DE JOGADORES e poderão jogar por qualquer equipe da Categoria Masters.

Artigo 12º - Os jogadores deverão apresentar-se em campo, devidamente uniformizados, com camisas numeradas, calções, meias e chuteiras, sendo que para os jogos realizados na quadra de futebol society será proibida a utilização de chuteiras com trava. O atleta que não estiver com seu uniforme completo (cor e modelo de camisa, cor de calção e cor de meias), fica impedido de jogar.

Artigo 13º - Os horários dos jogos serão os seguintes:

	3 ^{as} , 4 ^{as} , 5 ^{as} e 6 ^{as} feiras às 20:45hs; (WO às 21:01hs)
Sábados:	1º jogo 14:00hs; (WO às 14:16hs)
	2º jogo 16:00hs (WO às 16:16hs)
Domingos:	1º jogo 08:00hs; (WO às 08:16hs)
	2º jogo 09:15hs; (WO às 09:31hs)
	3º jogo 11:00hs. (WO às 11:16hs)

Artigo 14º - Haverá uma tolerância de 15' (quinze minutos), tendo em vista o horário acima estipulado. A equipe que não estiver presente em campo no horário do jogo, com um número mínimo de 7 (sete) jogadores devidamente uniformizados e com as suas assinaturas registradas na súmula, perderá o jogo por W.O. O árbitro da partida terá total autonomia para aplicar o W.O. nos horários acima. **“Horários considerados pelo relógio do gol da Academia”**.

PARÁGRAFO PRIMEIRO: A equipe que perder duas partidas por W.O. será, automaticamente, eliminada da competição e todas suas partidas anteriores, do(s) respectivo(s) turno(s) em que houve o(s) W.O.(s), terão o resultado de **1x0 (um gol a zero)** para o adversário, mantendo-se, somente, os gols e cartões destas partidas.

PARÁGRAFO SEGUNDO: Caso uma equipe seja eliminada por W.Os. antes do término da primeira fase, os jogadores desta equipe com um percentual de presença igual ou superior a 70,00% (setenta por cento), serão distribuídos para as outras equipes conforme decisão da Diretoria e Coordenação.

Artigo 15º - Durante a realização da partida somente o árbitro, os Coordenadores, o Diretor de Futebol e o representante terão acesso à súmula. Os árbitros e seus auxiliares serão considerados investidos de suas funções até 24h (vinte e quatro horas) após o encerramento da partida.

Artigo 16º – Todos os jogadores em sua respectiva Categoria (baseado na idade) deverão jogar, no mínimo, um tempo de 27' (um tempo de vinte e sete minutos), sendo que a equipe que não cumprir esta regra, perderá os pontos da partida, além de 01 (um) ponto na classificação do turno e, conseqüentemente, geral.

PARÁGRAFO PRIMEIRO: Caso o jogador abra mão de seu direito, através de sua assinatura no verso da súmula, fica suspensa a punição à equipe.

PARÁGRAFO SEGUNDO: Os atletas que não obtiverem um percentual de presença na Primeira Fase (*Turnos*) de, no mínimo, 50,00% (cinquenta por cento) não poderão participar das partidas das Fases seguintes (Semifinal e Final), exceto por lesões comprovadas e aceitas pela Diretoria e Coordenação. Atletas que não são da Categoria, por ex Masters no Veteranos, estão isentos da regra.

PARÁGRAFO TERCEIRO: Serão aceitas inscrições ao longo do ano, sempre respeitando o Artigo 17º, até o limite de 23 jogadores por equipe, por Categoria. A partir do momento que todas as equipes de uma Categoria tiverem 23 atletas as inscrições não serão mais aceitas, podendo o associado desfrutar dos jogos recreativos.

Artigo 17º – Nenhum atleta poderá mudar de equipe após o início do Campeonato; somente quando houver a anuência da Diretoria, de todos os Capitães e Coordenadores da categoria, no intervalo entre um turno e outro.

Artigo 18º - Os atletas que estiverem impedidos de atuar, por sanções disciplinares, terão os seus nomes relacionados e entregues ao representante, sendo que uma cópia dessa relação ficará fixada no quadro de avisos do campo de futebol.

Artigo 19º - Os atletas que atuarem como goleiros fora de sua(s) categoria(s) não poderão tocar na bola no campo de ataque de sua equipe, devendo o árbitro marcar tiro livre indireto no local em que o goleiro tocar na bola.

PARÁGRAFO PRIMEIRO: Gol de goleiro será válido, caso o mesmo finalize antes do meio de campo.

PARÁGRAFO SEGUNDO: Serão aceitos goleiros de fora do Clube, sempre respeitando as idades das categorias, conforme o Artigo 3º. Os goleiros associados poderão jogar em outras categorias, independente de sua idade, exceção feita ao goleiro **Rafael Crespo**, que não poderá atuar na Categoria Masters.

CAPÍTULO V - DAS PENALIDADES IMPOSTAS AOS ATLETAS:

Artigo 20º - As penalidades impostas aos atletas pela Comissão Disciplinar serão aplicadas conforme o que se segue:

PARÁGRAFO PRIMEIRO: O atleta que durante o campeonato for advertido com 09 (nove) cartões amarelos ou 04 (quatro) cartões vermelhos, estará automaticamente eliminado da competição.

PARÁGRAFO SEGUNDO: Para a segunda fase do Campeonato (a partir da fase Semifinal), serão anistiados todos os cartões amarelos, mantendo-se as suspensões decorrentes de cartões amarelos e/ou vermelhos.

PARÁGRAFO TERCEIRO: PENALIDADES;

a) 05 (cinco) cartões amarelos:

Pena - Suspensão por 01 (um) jogo na categoria.

b) Cartão vermelho:

Pena - Suspensão automática por 01 (um) jogo na categoria.

c) Ofender moralmente a árbitro, auxiliar, adversário ou companheiro de equipe, com gestos ou palavras (após expulsão):

Pena - Suspensão de 02 (dois) jogos na categoria, em caso de réu primário;

Pena - Suspensão de 03 (três) jogos na categoria, na reincidência;

Pena - Suspensão de 05 (cinco) jogos na categoria, na segunda reincidência.

d) Assumir atitudes anti-desportivas; manifestar-se de forma ofensiva contra ato ou contra integrante da Comissão Disciplinar, representante, Diretores, Coordenadores ou espectadores independente de estar ou não disputando a partida;

Pena - Suspensão de 02 (dois) jogos na categoria em caso de réu primário;

Pena - Suspensão de 03 (três) jogos na categoria, na reincidência;

Pena - Suspensão de 05 (cinco) jogos na categoria, na segunda reincidência.

e) Manifestar-se de forma agressiva, mas sem chegar às vias de fato (empurrar, peitar, jogar água, entre outros) a árbitro, auxiliar, representante, adversário ou companheiro de equipe (após expulsão):

Pena - Suspensão de 03 (três) jogos na categoria em caso de réu primário;

Pena - Suspensão de 05 (cinco) jogos na categoria, na reincidência;

Pena - Suspensão de 07 (cinco) jogos na categoria, na segunda reincidência.

f) Cuspir ou agredir árbitro, auxiliar ou representante, durante ou após a partida:

Pena - Suspensão de 125 (cento e vinte e cinco) dias, em todas as categorias, em caso de réu primário;

Pena - Suspensão de 180 (cento e oitenta) dias em todas as categorias, na reincidência;

Pena - Suspensão de 250 (duzentos e cinquenta) dias em todas as categorias, na segunda reincidência.

g) Cuspir ou agredir adversário ou companheiro de equipe, durante ou após a partida:

Pena - Suspensão de 100 (cem) dias, em todas as categorias, em caso de réu primário;

Pena - Suspensão de 150 (cento e cinquenta) dias em todas as categorias, na reincidência;

Pena - Suspensão de 200 (duzentos) dias em todas as categorias, na segunda reincidência.

h) Revidar agressão de adversário ou companheiro de equipe:

Pena - Suspensão de 40 (quarenta) dias, em todas as categorias, em caso de réu primário;

Pena - Suspensão de 60 (sessenta) dias em todas as categorias, na reincidência;

Pena - Suspensão de 80 (oitenta) dias em todas as categorias, na segunda reincidência.

i) Revidar agressão de árbitro, auxiliar ou representante:

Pena - Suspensão de 30 (trinta) dias, em todas as categorias, em caso de réu primário;

Pena - Suspensão de 45 (quarenta e cinco) dias em todas as categorias, na reincidência;

Pena - Suspensão de 60 (sessenta) dias em todas as categorias, na segunda reincidência.

j) Participar de continuação de briga sem ter sido agredido:

Pena - Suspensão de 90 (noventa) dias, em todas as categorias, em caso de réu primário;

Pena - Suspensão de 135 (cento e trinta e cinco) dias, em todas as categorias, na reincidência;

Pena - Suspensão de 180 (cento e oitenta) dias, em todas as categorias, na segunda reincidência.

l) Perder bola(s) intencionalmente:

Pena - Suspensão de 01 (um) jogo na categoria, mais pagamento de R\$ 150,00 por bola perdida, em caso de réu primário;

Pena - Suspensão de 02 (dois) jogos na categoria, mais pagamento de R\$ 150,00 por bola perdida, na reincidência;

Pena - Suspensão de 03 (três) jogos na categoria, mais pagamento de R\$ 150,00 por bola perdida, na segunda reincidência.

m) Jogar de forma irregular conscientemente:

Pena - Suspensão de 02 (dois) jogos na categoria, em caso de réu primário;

Pena - Suspensão de 03 (três) jogos na categoria, na reincidência;

Pena - Suspensão de 05 (cinco) jogos na categoria, na segunda reincidência.

n) Capitão que permitir, propositadamente, que algum atleta jogue de forma irregular:

Pena - Suspensão de 03 (três) jogos na categoria em caso de réu primário;

Pena - Suspensão de 05 (cinco) jogos na categoria, na reincidência;

Pena - Suspensão de 07 (cinco) jogos na categoria, na segunda reincidência.

o) Independentemente de todas as penalidades julgadas pela Comissão Disciplinar, os casos mais graves poderão ser encaminhados à Diretoria Executiva para sanções disciplinares.

PARÁGRAFO QUARTO: O atleta que for agredido, conforme o item “g”, que não revidar a agressão, passará, automaticamente, sua suposta pena, conforme o item “h”, ao agressor, por ex:

Atleta “A” agrediu o Atleta “B” conforme o item “g”.

Caso “B” revide a agressão, “B” será punido conforme o item “h”.

Caso “B” não revide a agressão, “A” receberá a pena conforme item “g”, somada à pena conforme item “h”.

PARÁGRAFO QUINTO: O atleta será considerado reincidente conforme os grupos que seguem:

- itens “c” e “d” do **Artigo 20º**;
- item “e” do **Artigo 20º**;
- itens “f”, “g”, “h”, “i”, “j” do **Artigo 20º**;
- item “l” do **Artigo 20º**;
- itens “m”, “n” do **Artigo 20º**;

PARÁGRAFO SEXTO*: Para os itens “f”, “g”, “h”, “i”, “j”, “l”, “m” e “n” o atleta será considerado reincidente através de seu próprio histórico dos últimos 03 anos.

PARÁGRAFO SÉTIMO: Os atletas que invadirem o campo de futebol com intuito de tumulto, serão punidos pela **Diretoria e Coordenadores**, levados para sindicância do Clube e julgados pela **Comissão Disciplinar**.

PARÁGRAFO OITAVO: O Departamento de Esportes se desobrigará da comunicação ao Capitão ou atleta sobre cartões e/ou punições impostas à sua equipe.

PARÁGRAFO NONO: Todas as suspensões por dias corridos, não contarão durante a interrupção do Campeonato.

Ex: Fechamento do campo para reforma.

Também só contarão enquanto o atleta estiver ligado ao clube, pagando a taxa de futebol em dia, e enquanto o Campeonato da respectiva categoria estiver em andamento. Caso o atleta seja suspenso do Clube sua pena não será interrompida do futebol, seguindo normalmente os itens acima mencionados.

PARÁGRAFO DÉCIMO: Estarão proibidos de jogar os atletas que estiverem engessados e/ou os atletas que forem considerados estar sem condições de jogo pelos seus respectivos **Capitães e/ou Coordenadores e/ou Diretores**.

Ex: Atletas embriagados.

Artigo 21º - DISPOSIÇÕES GERAIS:

- I)* O capitão de cada equipe poderá informar-se na Secretaria Esportiva sobre eventuais cartões amarelos, vermelhos e suspensões dos seus atletas;
- II)* O atleta que não assinou a Declaração de Saúde, ou não realizou sua inscrição para o campeonato, não poderá participar do campeonato;
- III)* Qualquer alteração no regulamento deverá ter a anuência da **Diretoria**;
- IV)* Os casos omissos a este regulamento, serão julgados pela **Comissão Disciplinar**;
- V)* Os casos extraordinários, serão julgados pela Diretoria.

DIRETORIA COPA SÍRIO 2020

MICHEL MOUACCAD
Vice-Presidente Esportivo

MARCOS T. ASHCAR
Diretor de Esportes

DEPARTAMENTO DE FUTEBOL DE CAMPO ADULTO