



# REGULAMENTO DO XVII TORNEIO NACIONAL DE FUTEBOL SOCIETY DO MINISTÉRIO PÚBLICO

## REGULAMENTO GERAL

### DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

*(atualizado em 03/08/2018)*

Este regulamento é o conjunto das disposições que regem o **XVII TORNEIO NACIONAL DE FUTEBOL SOCIETY DO MINISTÉRIO PÚBLICO** e obriga os que com ele tenham relações a sua total obediência.

#### 1. ORGANIZAÇÃO

O XVII Torneio Nacional de Futebol Society do Ministério Público será realizado pela Associação do Ministério Público do Rio Grande do Sul - AMPRS, com apoio da CONAMP, tendo a organização técnica da Luiz Basso Produções e Eventos.

#### 2. OBJETIVO

O XVII Torneio Nacional de Futebol Society do Ministério Público tem por objetivo promover o conagraçamento entre os membros do Ministério Público brasileiro.

#### 3. PERÍODO DE REALIZAÇÃO

De 15 a 18 de novembro de 2018, na cidade de Porto Alegre, com o início das partidas previsto para as 9 horas do dia 15 de novembro de 2018.

#### 4. PARTICIPANTES

Poderão participar do Torneio as Associações Estaduais do Ministério Público, bem como as Associações do Ministério Público da União. Os atletas necessariamente deverão ser integrantes do Ministério Público de uma das esferas acima, em situação ativo-inativa





(Promotores, Procuradores, Subprocuradores, em atividade ou aposentados) **comprovada mediante apresentação da carteira funcional.**

## **5. INSCRIÇÃO**

As inscrições definitivas para o XVII Torneio Nacional de Futebol do Ministério Público deverão ser efetivadas **no período de 09/07/18 a 10/08/18**, devendo as equipes interessadas manifestar intenção de participar do evento, em caráter definitivo, até aquela data limite, com o intuito de facilitar a Associação organizadora na montagem da estrutura necessária para a realização do torneio.

## **6. LIMITAÇÕES NA INSCRIÇÃO**

Cada delegação somente poderá inscrever uma equipe por categoria, limitada ao número de 20 (vinte) atletas por equipe e respeitados os critérios de idade para cada categoria, previstos neste regulamento, devendo cada associação enviar a lista definitiva de atletas até a data de 30/09/2018.

## **7. LOCAL**

O XVII Torneio Nacional de Futebol Society do Ministério Público será realizado no Centro de Treinamento Presidente Hélio Dourado do Grêmio Foot-Ball Porto Alegrense, situado na Estrada do Conde, 8500, na cidade de Eldorado do Sul-RS, CEP 92990-000.

## **8. DAS EQUIPES E CATEGORIAS**

8.1 - As equipes serão constituídas observando-se as seguintes categorias:

8.1.1 - SÊNIOR;

8.1.2 - SUPERMASTER;

8.1.3 - MASTER;

8.1.4 - FORÇA LIVRE.

8.2 - As categorias serão definidas por ano de nascimento, o que deverá ser rigorosamente observado. Os atletas poderão inscrever-se livremente em até duas categorias, desde que respeitado o requisito relativo ao ano de nascimento, salvo as exceções previstas neste regulamento para essa regra.

8.3 - No caso da inscrição de atleta em mais de uma categoria e havendo coincidência nos horários de realização de jogos de categorias nas quais o atleta esteja inscrito, o



mesmo deverá ser substituído por um reserva. Os horários dos jogos não serão alterados em decorrência dessas coincidências. O atleta só poderá ser inscrito em no máximo duas categorias, exceto os goleiros.

8.4 - Poderão inscrever-se na categoria SÊNIOR atletas nascidos até o ano de 1965, inclusive aqueles que completem 53 anos de idade até o dia 31/12 de 2018 ou idade superior. Cada associação poderá inscrever até 03 (três) atletas com 50 anos completos até 31/12 de 2018.

8.5 - Poderão inscrever-se na categoria SUPERMASTER atletas nascidos até o ano de 1973, inclusive aqueles que completem 45 anos de idade até o dia 31/12 de 2018 ou idade superior.

Cada associação poderá inscrever até 03 (três) atletas com 42 anos completos até 31/12 de 2018.

8.6 - Poderão inscrever-se na categoria MASTER atletas nascidos até o ano de 1983, inclusive, aqueles que completem 35 anos de idade até o dia 31/12 de 2018 ou idade superior. Cada associação poderá inscrever até 03 (três) atletas com idade igual ou superior a 32 anos completos até 31/12 de 2018.

8.7 - Poderão inscrever-se na categoria “FORÇA LIVRE” atletas de qualquer idade.

8.8 - Os goleiros estão livres ao limite de idade fixado nos itens anteriores, à exceção dos inscritos na categoria SENIOR que deverão ter idade limite prevista para os atletas de linha da categoria SUPERMASTER, observada a idade limite da exceção prevista.

8.9 - O goleiro inscrito nas categorias “MASTER”, “SUPERMASTER” e “SÊNIOR”, com idade inferior a 35, 45 e 53 anos respectivamente, não será permitido avançar além da linha do meio de campo, sendo vedadas ações que resultem em ação ofensiva em direção ao gol, como por exemplo: cobrança de tiros livres, arremesso lateral, escanteio, finalizações ao gol, cabeceios, etc. Ao goleiro inscrito na situação prevista neste item do regulamento, não interferem as exceções tratadas nos itens 8.4, 8.5 e 8.6 deste regulamento.

8.10 - Dos atletas de linha inscritos nas hipóteses de exceção ao critério etário estabelecido para cada categoria (itens 8.4, 8.5 e 8.6), somente um de cada vez poderá estar em campo durante o desenvolvimento das respectivas partidas, devendo ser identificado de modo especial.



## **9. DAS INSCRIÇÕES**

9.1 - As Associações deverão fazer a inscrição das equipes prevendo o nome de todos os atletas, data de nascimento, CPF e matrícula funcional, classificados por categoria, de 9/07/18 a 10/08/18 por meio do site da AMPRS.

9.2 - A taxa de inscrição será cobrada da seguinte forma: uma categoria **R\$ 5.800,00** (cinco mil e oitocentos reais); duas categorias **R\$ 8.100,00** (oito mil e cem reais); três categorias **R\$ 9.300,00** (nove mil e trezentos reais); quatro categorias **R\$ 9.800,00** (nove mil e oitocentos reais).

## **10. DO CONSELHO ARBITRAL**

10.1 - O Conselho Arbitral será composto por 7 (sete) membros, sendo um Associado da AMPRS, escolhido pelo Presidente da entidade, um coordenador técnico (representante da empresa organizadora) e cinco representantes de associações diferentes, sendo uma de cada região do Brasil, indicados e definidos no dia do Congresso Técnico, os quais necessariamente deverão ser membros do Ministério Público. O representante da parte envolvida em qualquer um dos processos ou recursos não poderá ter direito a voto, apenas a argumentar ou realizar a defesa.

10.2 - Este Conselho será responsável, durante a competição, pela solução das questões disciplinares omissas.

10.3 - O Conselho Arbitral não poderá alterar as normas contidas no presente regulamento.

## **11. DOS GRUPOS E DA FORMA DE DISPUTA.**

11.1 - A forma de disputa de cada categoria será definida pela organização, conforme o número de equipes inscritas em cada categoria.

11.2 - Na composição dos grupos será observada, preferencialmente, a divisão em chaves, de modo a limitar o número de jogos, em razão do curto espaço de tempo, observando-se as respectivas categorias.

11.3 - Na composição dos grupos será observada, preferencialmente, a posição de cabeças-de-chave, as quais serão formadas pela Associação organizadora do evento, pelos últimos campeão, vice-campeão e terceiro colocado das competições anteriores, bem como pelos melhores colocados em ranking a ser elaborado com base nos resultados dos torneios anteriores.



11.4 - Visando à formação de chaves equilibradas e de nível semelhante, poderá haver sorteio dirigido, com base no ranking acima referido.

11.5 - Para efeito de determinação do ranking supramencionado, considerar-se-á a classificação obtida por cada equipe nos torneios anteriores, com a seguinte pontuação: campeã: 4 (quatro) pontos; vice-campeã: 2 (dois) pontos; terceira colocada: 1 (um) ponto. Os resultados dos últimos quatro anos terão sua pontuação contada em dobro.

## **12. DA PREMIAÇÃO**

12.1 - A Associação organizadora premiará as equipes vencedoras com troféus e medalhas, da seguinte forma:

12.1.1 - Equipe campeã, vice-campeã e terceira classificada na categoria SÊNIOR;

12.1.2 - Equipe campeã, vice-campeã, terceira classificada na categoria SUPERMASTER;

12.1.3 - Equipe campeã, vice-campeã, terceira classificada na categoria MASTER;

12.1.4 - Equipe campeã, vice-campeã, terceira classificada na categoria FORÇA LIVRE;

12.1.5 - Artilheiro e goleiro menos vazado de cada categoria.

## **13. DO TORNEIO SEGUINTE**

Até o encerramento do Torneio deverá ser definida a Associação organizadora do próximo torneio.

## **14. REGRAS**

Serão utilizadas subsidiariamente as regras oficiais da “Confederação de Futebol Sete do Brasil” em vigor, próprias do Futebol Society, com as alterações previstas neste regulamento.

## **15. ADAPTAÇÕES ÀS REGRAS OFICIAIS**

### **15.1 - CATEGORIAS**

As previstas no “item oito” deste regulamento.

### **15.2 - DURAÇÃO DAS PARTIDAS**

As partidas das categorias FORÇA LIVRE e MASTER terão a duração de dois tempos de 25 minutos, com 5 minutos de intervalo entre cada tempo. Nas categorias SUPERMASTER e SENIOR as partidas terão a duração de dois tempos de 20 minutos, com intervalo de 10 minutos entre cada tempo de jogo.



### 15.3 - SISTEMA DE PONTUAÇÃO PARA CLASSIFICAÇÃO GERAL DAS EQUIPES DURANTE A FASE DE CLASSIFICAÇÃO (PRIMEIRA FASE)

Vitória – 3 pontos

Empate – 1 ponto

Derrota - 0 ponto

### 15.4 - MODELO DE DISPUTA A PARTIR DA SEGUNDA FASE.

A partir da segunda fase a forma de disputa será confronto direto eliminatório. Em caso de empate serão cobradas 03 (três) penalidades máximas alternadas, e após uma a uma até que haja um vencedor.

### 15.5 - CRITÉRIOS DE DESEMPATE

15.5.1 - Em caso de empate na classificação da primeira fase serão adotados os seguintes critérios:

a) Confronto direto;

b) Número de vitórias;

c) Maior saldo de gols;

d) Gols Average;

e) Menor número de gols sofridos;

f) Menor pontuação no número de cartões disciplinares, considerando a pontuação dos cartões: vermelho – 03 pontos, azul – 02 pontos e amarelo – 01 ponto;

g) Sorteio.

### 15.6 - OUTRAS REGULAMENTAÇÕES

15.6.1 - É vedado o uso de chuteiras com travas, permitindo-se tão somente a utilização de tênis específico para a prática de futebol society.

15.6.2 - As delegações poderão inscrever um técnico, um auxiliar e até 20 (vinte) jogadores por categoria, incluídos o(s) goleiro(s).

15.6.3 - Cada equipe poderá utilizar no campo de jogo o número de 08 (oito) atletas, um dos quais será o goleiro. Para início ou continuação da partida, o número mínimo de atletas é de 04 (quatro) atletas.

15.6.4 - Os horários de jogos devem ser rigorosamente observados, com tolerância de 15 (quinze) minutos, sob pena de a equipe que não cumprir o horário ser considerada perdedora por W.O. Este prazo deverá ser cumprido para que não provoque atraso na realização dos jogos subsequentes. A equipe que provocar o W.O. será eliminada do torneio, considerando-se todos os seus jogos, inclusive os já realizados, com o placar



equivalente ao maior placar já realizado, por essa equipe, em outro jogo. Ou seja, se a equipe perdeu por 6 X 2 no jogo anterior, o resultado passa a ser por 6 X 2, para a equipe adversária envolvida no WO, acompanhando sempre a Equivalência dos resultados.

15.6.5 - Caso uma equipe, em qualquer categoria, no decorrer do Torneio, fique reduzida a número de atletas inferior a 4 (quatro) jogadores, incluindo o goleiro, será eliminada do torneio, considerando-se todos os seus jogos, inclusive os já realizados com o placar de Equivalência dos resultados (conforme item 15.6.4 acima), evitando causar prejuízo aos demais competidores.

15.6.6 - As situações que gerarem prejuízo a qualquer equipe em decorrência do W.O., serão resolvidas pela comissão descrita no item 17, de ofício ou mediante requerimento da equipe interessada, inclusive com a hipótese de aplicação de sanção pecuniária à Associação que, sem motivo relevante, a critério da Comissão Julgadora do XVII Torneio Nacional, der causa a ocorrência de W.O. O valor máximo da sanção pecuniária será correspondente ao valor da inscrição efetuado pela Associação infratora.

15.6.7 - Os atletas poderão participar até de duas categorias, desde que respeitado o requisito do ano de nascimento. Exceto o goleiro (que será liberada quantidade de categorias).

15.6.8 - Serão utilizados os seguintes cartões disciplinares:

**CARTÃO AMARELO** – O atleta advertido deve deixar o campo de jogo pela zona de substituição, podendo ser imediatamente substituído por outro jogador, permanecendo no banco de reservas, podendo retornar após 02 minutos cronometrados de bola em jogo, quando for informado e receber autorização do árbitro. (três cartões amarelos suspendem da partida seguinte);

**CARTÃO AZUL** – O atleta é excluído do campo de jogo, devendo deixar o campo de jogo pela zona de substituição, não podendo retornar nem permanecer no banco de reservas, e seu substituto deve aguardar por 02 minutos cronometrados de bola em jogo, até receber autorização do árbitro para recompor sua equipe. (dois cartões azuis suspendem da partida seguinte);

**CARTÃO VERMELHO** – O atleta é expulso do campo, devendo deixar o campo de jogo, não podendo retornar nem permanecer no banco de reservas, e a equipe ficará o restante da partida com um jogador a menos, não sendo permitida a substituição do expulso. O atleta ficará suspenso automaticamente do jogo seguinte de sua equipe e poderá sofrer outras sanções disciplinares, conforme item 10.2, deste regulamento.



15.6.9 - A partir da sétima falta coletiva (exclusive) cometida em cada período será anotada uma penalidade máxima, a favor da equipe adversária.

15.6.10 – Cada equipe terá direito a 1(um) tempo técnico de um minuto em cada tempo de jogo.

15.6.11 – A equipe que provocar o W.O. deverá entregar à organização um documento com sua justificativa. O documento deverá ser entregue por escrito até 24 horas após o ocorrido à organização da competição, com fundamentação e assinatura do responsável pela delegação. No caso de não realizá-lo, não poderá inscrever a equipe dessa categoria, no ano subsequente da competição. Esta justificativa será avaliada pelo conselho arbitral.

#### 15.7 – TIROS E ARREMESSOS

15.7.1 – O reinício de jogo pelo goleiro será com arremesso manual de dentro de sua área.

15.7.2 – A reposição de bola lateral será com arremesso manual.

15.7.3 – O tiro de canto será realizado com os pés a partir da área de escanteio. Será considerado gol na cobrança diretamente ao gol no tiro de canto.

15.7.4 – Não serão validados gols com as mãos por arremesso de qualquer espécie.

15.7.5 – A distancia a ser respeitada em todos os tiros é de 5 metros.

15.7.5 – Toda cobrança deve ser executada em no máximo 5 segundos. Caso ultrapasse esse tempo, a bola será revertida ao seu adversário.

### 16. ARBITRAGEM

A organização do evento se encarregará de contratar os árbitros capacitados para dirigir as partidas.

### 17. CASOS OMISSOS

17.1 - Caberá à Comissão Julgadora do XVII Torneio Nacional de Futebol Society do Ministério Público, presidida pelo Presidente da Comissão do XVII Torneio, e composta por mais quatro membros de Associações inscritas na respectiva categoria (membros do Ministério Público), convidados pelo Presidente da Comissão e que não tenham interesses envolvidos na causa, analisarem e julgarem todos os assuntos relativos ao evento não previstos nestas disposições gerais, ressalvadas as questões disciplinares que serão julgadas pelo Conselho Arbitral, cabendo ao primeiro o voto de desempate.



17.2 - Caso haja na causa interesse da AMPRS, o representante desta não poderá proferir voto no julgamento.

## **18 - DAS CONSIDERAÇÕES SUPLEMENTARES**

18.1 - Depois de iniciada uma partida, caso venha a ser suspensa, será levada em consideração somente o relatório do primeiro árbitro e delegado. A decisão será tomada pelo conselho arbitral.

18.2 - O cumprimento de suspensão automática é de responsabilidade exclusiva de cada equipe, independente de comunicação oficial.

18.3 - Somente poderão permanecer no banco de reservas os atletas que estiverem inscritos na súmula, o técnico e seu auxiliar, além de dois dirigentes e um funcionário para suporte. Estes também deverão apresentar sua carteira de identificação para permanecer no banco de reservas.

18.4 – A responsabilidade da troca de uniformes, no caso de choque de cores e modelos, é da equipe situada à esquerda da tabela.