



**CONSELHO MUNICIPAL DE ESPORTES**

**REGULAMENTO**

**CAMPEONATO MUNICIPAL DE  
AREIA DA AGRICULTURA DE  
FUTEBOL 2011**

**CATEGORIA MASCULINO**

Maio de 2011

Art. 01 - O Campeonato Municipal de Futebol de Areia 2011, é uma competição promovida pela CME – Comissão Municipal de Esportes, e Conselho Municipal de Esportes, patrocinado pela Prefeitura Municipal de Salete, ao mesmo tempo promover o bom relacionamento entre técnicos, atletas e população em geral, proporcionando uma forma de lazer aos desportistas e oportunizar a formação do cidadão na sociedade.

1.2 - Este regulamento será regido pelo regulamento Municipal ou se necessário. Justiça Desportiva. O Campeonato Municipal de Futebol de Areia, sendo que deve ser de todos que estão ligados a ele conhece-lo e deve ser fielmente obedecido por todas as pessoas que estiverem participando, sejam elas como atletas, técnicos auxiliares, massagistas e árbitros etc.

1.3 - A organização do Campeonato Municipal de Areia, é de responsabilidade da CME – Comissão Municipal de Esportes e Conselho Municipal de Esportes e/ou pessoas por lê convidadas, a qual compete dirigir o campeonato conforme as disposições deste regulamento, assegurando todas as condições necessárias para um bom andamento do mesmo.

1.4 - As partidas vão ser realizadas em cinco quadras do município, sendo cada sábado ou domingo em uma localidade. Para o início do campeonato será efetuado o sorteio das comunidades que possuem quadras que são: Ribeirão Platina, Rio Luiz, Ribeirão do Ouro, Ribeirão Cipriano e Ribeirão América.

1.5 - O campeonato terá início dia 11 de Junho, e terá rodada todo sábado ou aos domingos á partir das 13:00 horas.

1.6 - Cada equipe deverá dar um cheque de R\$ 500,00 como garantia, no dia do congresso técnico, junto com a Ficha de Inscrição completa, que será devolvido no final do campeonato, caso não houver nenhuma ocorrência grave.

1.7 - Implicará na perda da garantia a equipe que:

- a) Não comparecer para jogar nenhum atleta, somente com justificativa.
- b) Agredir, tentar agredir ou cuspir no adversário, ofender com palavras qualquer participante do jogo, Comitê Organizador do evento ou público. Por infringir este item o jogador deverá ser expulso do campo de jogo e sofrerá punições adicionais como advertências e ou eliminação da competição, de acordo com o relatório do jogo.
- c) Cometer uma falta grave assim interpretada pelo árbitro.
- d) Demonstrar de forma agressiva por ato ou palavras, discordância das decisões do árbitro e apresentar conduta antidesportiva.
- e) A equipe que não cumprir com as regras do jogo.
- f) Agir de forma fraudulenta, tentando induzir o árbitro ao erro.
- g) Agressão física, consumada aos árbitros, cronometrista, dirigentes, atletas ou membros do Comitê Organizador, mesmo após o encerramento da partida e devidamente comprovada, será punida com a exclusão automática do Campeonato.

**Parágrafo Único: “O futebol é um esporte coletivo de solidariedade”.** A equipe é responsável por seu atleta e sua torcida. Qualquer ato de indisciplina que venha de encontro com os princípios do futebol de areia, de respeito, lealdade e integração, seja por integrante da equipe ou torcedor, os mesmos poderão sofrer sanções do Conselho Disciplinar.

1.8 – A equipe que abandonar o jogo por qualquer motivo e esteja perdendo por uma diferença de 3 ou mais gols, será mantido o escore como final. Caso o escore for qualquer outro, a equipe que permanecer na quadra será a vencedora pelo escore de 3X0, independente de outras ações que venham a ser aplicadas pelo conselho.

1.9 - O atleta que levar dois cartões amarelos, esta suspenso na próxima partida. OBS: O atleta que levar um cartão amarelo e na mesma partida levar um vermelho, automaticamente, será desconsiderado o segundo cartão amarelo que antecedeu o vermelho, considerando para a súmula somente o primeiro cartão amarelo.

1.10 - O atleta que for expulso se for registrado em súmula, será julgado pela comissão organizadora. A comissão organizadora será formada por um representante de cada time participante

1.11 - O quando houver uma expulsão, a equipe vai jogar 2 (dois) minutos com 3 (três) atletas, após a penalidade de 2 (dois) minutos poderá completar novamente sua equipe, com outra atleta.

1.12 – Os atletas, a partir do momento que assinar o compromisso de participar do campeonato, estão assumindo um compromisso de não deixarem a sua equipe na mão. Se isso acontecer, e a sua equipe venha perder a Garantia por esse motivo, esses atletas poderão ser julgados com multas em dinheiro e a suspensão de até um ano sem participar de outros campeonatos promovidos pela CME.

1.13 – Serão classificadas para quartas de finais as 08 equipes com maior número de pontos. Ou 4 (quatro) melhores de cada chave.

1.14 - Em caso de empate no número de pontos, os critérios de desempate serão os seguintes:

- a) Maior número de vitórias;
- b) Menor número de Cartões (amarelo p. 01 – vermelho p. 02)
- c) Menor número de gols sofridos;
- d) Saldo de Gols (Gols marcados ( - ) menos Gols sofridos)
- e) Confronto direto;
- f) Sorteio;

Art. 38.º – Os pontos ganhos, serão auferidos de acordo com a seguinte tabela:

- a) Vitória: 03 pontos
- b) Empate: 01 ponto
- d) Derrota: 00 ponto

**Parágrafo Único:** Para as equipes que comparecerem na abertura solene uniformizada (Camisa) e com o número mínimo de 05 (cinco) atletas, serão computados 03 (três) ponto.

## **Art. 02 – INÍCIO E DURAÇÃO DA PARTIDA**

No início do jogo, a escolha do lado do campo e posse de bola será feita através de sorteio pelo 1º árbitro na presença dos capitães das duas equipes. A equipe que vencer o sorteio tem a opção da escolha do lado do campo ou do pontapé inicial, ficando a perdedora com a opção remanescente.

2.1- O jogo tem 2 (dois) períodos de 15 (Quinze) minutos de tempo corrido cada na 1º fase, três tempos de 12 minutos na segunda fase sem intervalos.

2.2- Na segunda fase os jogos serão eliminatórias, se continuar empatados no final da partida, serão cobrados 3 (três) pênaltis para cada equipe, se continuar empatados, um cobrador de cada equipe, até que aja um vencedor.

## **Art. 03 – FORMAÇÃO DAS EQUIPES**

Cada equipe poderá inscrever no máximo 12 atletas sendo que a idade mínima é de 14 anos.

3.1 – O jogo é disputado entre duas equipes, com 5 (cinco) jogadores cada, incluindo o goleiro. Não há limite de substituição e o atleta que sair, poderá retornar ao jogo, desde que não esteja expulso. Na substituição, não é necessário avisar o árbitro. O substituto deverá entrar na quadra somente na altura da zona de substituição depois que o jogador a ser substituído tenha saído da quadra.

3.2 – O jogador que ingressar no campo de jogo antes que o jogador substituto saia, será advertido pelo árbitro do jogo com o cartão amarelo. Se reincidir nesta infração, receberá o cartão vermelho e não poderá permanecer no banco de reservas.

3.3 – Para que a partida tenha início, ambas as equipes têm que apresentar na quadra um mínimo de 4 (quatro) jogadores com o goleiro devidamente identificados em súmula.

3.4 – As partidas terão hora marcada para o início, sendo que será dado dez minutos de tempo caso alguma equipe se atrasar na primeira partida de cada rodada. Após a primeira partida se houver atraso perderá os pontos por W O valerá 3 X 0, e poderá perder a garantia caso não houver justificativa.

3.5 – Para a equipe continuar no campeonato, terá que dar outro cheque de R\$ 500,00 de garantia. Se a equipe não for penalizada durante o campeonato, ao final da competição recebera o cheque de garantia de volta.

3.6 – É terminantemente proibido o uso de calçados ou qualquer equipamento ou acessórios semelhante. Quando autorizados pelos árbitros.

#### **Art. 04 – TIRO LIVRE DIRETO E INDIRETO**

4.1 – Indireto: Nas cobranças de lateral e tiro de mete, sempre deverá ser em dois toques.

Direto: Nos tiros diretos, todos os atletas deverão postar-se fora da área obedecendo a linha do cone, entre a linha da bola e as duas traves.

4.2 – Se a bola for jogada diretamente contra seu próprio gol, na cobrança dos tiros livres ou reinício de jogo, será cobrado um tiro de canto a favor da equipe adversária mesmo que toque no goleiro.

4.3 – O jogador que efetuar a cobrança de um tiro livre ou reposição de bola em jogo, não poderá tocar duas vezes consecutivas na bola. Se infringir esta regra, o infrator será punido com a cobrança de um tiro livre onde ocorreu a infração.

4.4 – Faltas recebidas no campo de defesa do infrator, serão cobradas com tiro livre sem barreira e todos os jogadores deverão portar-se fora da área até que a falta seja cobrada.

4.5 – Faltas recebidas no campo de ataque do infrator, deverá ser cobradas no local da infração com tiro direto.

4.6 – Havendo irregularidade na cobrança de tiro livre, os infratores sofrerão as seguintes penalidades.

**EQUIPE INFRATORA:** Invadir a área – O atleta invasor será penalizado com cartão amarelo. Na reincidência da equipe, o infrator receberá o cartão vermelho.

**EQUIPE EXECUTORA:** Invadir a área – reverterá a falta com cobrança de lateral local mais próximo da infração.

#### **Art. 05 – PENALIDADE MÁXIMA**

A penalidade máxima será marcada quando a infração for cometida dentro da área de pênalti da equipe infratora. A cobrança será efetuada a uma distância de 9m do centro do gol através de um tiro direto.

5.1 – O jogador encarregado da cobrança de penalidade máxima deverá cobrá-la em movimento contínuo.

5.2 – Na penalidade máxima, o goleiro deverá postar-se sobre a linha do gol, podendo mover-se lateralmente, antes que a bola seja chutada.

## **Art. 06 – TIRO DE META E REPOSIÇÃO DE BOLA EM JOGO**

6.1 – Quando um dos jogadores da equipe atacante tocar a bola pela linha de fundo, o goleiro poderá iniciar a partida da sua área com as mãos, tendo 5 (cinco) segundos para isso. Se o goleiro atrasar a reposição da bola em jogo, a equipe será penalizada com cobrança de Tiro Livre Direto Da Linha Imaginatória Do Meio DA Quadra.

## **Art. 07 – TIRO DE CANTO**

7.1 – O tiro de canto ocorrerá quando um jogador tocar a bola pela linha de fundo de seu campo de defesa. O tiro de canto será cobrado com os pés e o local de cobrança será dentro do campo, no máximo, 0,50m da bandeirinha com a trave do gol. Os jogadores adversários deverão estar no mínimo 5m do local da cobrança. Um gol “**poderá**” ser consignado diretamente de um tiro de canto.

## **Art. 08 – AREA DE JOGO**

8.1 – **Áreas de Pênalti** - Quatro bandeirolas de cor amarelas são colocadas na zona livre a 9m de cada canto para delimitar as áreas de pênalti. Duas linhas imaginárias, paralelas. As linhas de fundo e unindo as bandeirolas duas a duas, definem as áreas de pênalti. A posição de cobrança de penalidade máxima é no centro destas linhas.

8.2 – **Escanteio e Meio-campo** – Há bandeirolas de cor vermelha em cada canto e na zona livre na altura do meio-campo. A linha imaginária que une as bandeirolas centrais, divide o campo ao meio.

8.3 – O mastro das bandeirolas tem 1.50m de altura, sendo 1m acima da areia. Sua extremidade não pode ser pontiaguda.

## **Art. 09 – LATERAL**

9.1 – O jogo recomeça do ponto onde a bola saiu, e o lateral deverá ser cobrado com as mãos.

9.2 – Da cobrança de um lateral não poderá ser consignado um gol diretamente sem que a bola toque em algum atleta de linha. Se bater no goleiro e entrar será tiro de meta.

## **Art. 10 – EQUIPE DE ARBITRAGEM**

10.1 – Os árbitros dirigem a partida do início ao fim posicionando-se dentro da quadra. Eles dividem a quadra em duas áreas de atuação delimitadas por uma linha imaginária correspondendo a uma das diagonais do campo. Durante a partida, as decisões dos árbitros são definitivas.

10.2 – O cronometrista é responsável por controlar o cronômetro que marca o tempo de jogo devendo acioná-lo através de apito ou buzina.

10.3 – Quem encerra cada tempo regulamentar é o cronometrista. Aos árbitros caberá, ao ouvir o apito ou buzina de ar, apitar e oficializar o final do tempo.

**Parágrafo Único** – Como exceção, se a bola já tiver sido chutada, o árbitro deverá esperar a conclusão do lance que ocorreu antes do aviso sonoro, para dar por encerrado o período ou a partida. Além disso se for necessária a cobrança de um tiro ou penalidade máxima que tiver ocorrido antes do aviso sonoro do cronometrista, ela deverá ser concluída antes que o jogo ou período seja encerrado oficialmente.

## **Art. 11 – QUEM PODE PARTICIPAR**

11.1 – Atletas que trabalham ou moram nas comunidades.

12.2 – A comunidade que não participar do Campeonato, os atletas desta comunidade poderá jogar em outra comunidade.

12.3 – Responsável pelos gandulas é a comunidade onde será realizada a rodada. A comunidade é responsável pelas bolas.

## **Art. 12 – PREMIAÇÃO**

Primeiro Lugar: Troféu, Medalhas e 50 KG de Frango.

Segundo Lugar: Troféu, Medalhas e 35 KG de Frango.

Terceiro Lugar: Troféu, Medalhas e 25 KG de Frango

Quarto Lugar: Troféu e 15 KG de Frango.

Troféu para artilheiro e Goleiro menos vazado.

## **Art. 13 – OBJETIVO**

O objetivo deste campeonato é fazer a integração e movimentação das comunidades, levando o esporte como item para a união de todos.

**Boa Sorte a todos e bom campeonato!**