



Copa TI Rio de Futebol Masculino



Regulamento & Regras



Índice

Introdução	3
Regulamento	4
Regras	12



Introdução

A Copa TI Rio de Futebol Masculino é uma das iniciativas do Sindicato das Empresas de Informática (TI Rio) para estimular a interação entre as empresas do setor de tecnologia. O torneio – que é sucesso garantido entre as organizações - chega a sua décima edição consecutiva em 2018. A competição já contou com a participação de mais de 200 times ao longo dos anos. Só na última edição, a disputa contabilizou a inscrição de 30 empresas, batendo o recorde de participantes em uma única edição.

A competição também tem seu lado fraternal, cumprindo o importante papel de fortalecer a relação entre as empresas associadas e incentivar a confraternização através do esporte. Além disso, a Copa é reconhecida por seu aspecto social, devido a tradicional doação de cestas básicas feita pelas empresas participantes do torneio, que são entregues a instituições carentes apadrinhadas pelo TI Rio.





Regulamento

I – Finalidades

Artigo 1º - A Copa TI Rio de Futebol Masculino tem por finalidade congrega e promover ações motivacionais nas empresas através da prática sadia do esporte, preservando o espírito fraterno, ético, cordial e educado entre os participantes.

II – Período de realização

Artigo 2º - Os jogos serão realizados no campo Topo do Rio, localizado na Rua Conselheiro Saraiva, 20 Cobertura, Centro do Rio de Janeiro, em datas e horários a serem divulgados pela equipe organizadora. A competição terá início no mês de abril (data ainda a ser definida).

Parágrafo Único - A Organização da Copa poderá remarcar jogos alterando datas e localidades (jogos adiados, etc.) comunicando aos representantes das equipes envolvidas.

III – Equipes participantes

Artigo 3º - Poderão participar da Copa TI Rio de Futebol Masculino, as equipes qualificadas e regularmente inscritas, obedecendo-se os prazos estabelecidos pela Organização da Copa e cumprindo os critérios estabelecidos neste Regulamento.

Parágrafo 1º - Toda equipe participante deverá obrigatoriamente eleger um representante que será o contato com a Organização da Copa.

Parágrafo 2º - Para participar da competição a empresa deverá estar em dia com as Contribuições junto ao TI Rio.





IV – Inscrições dos atletas

Artigo 4º - Cada equipe deverá inscrever um mínimo de 8 (oito) atletas e o máximo de 15 (quinze), além de 1 (um) representante.

Parágrafo 1º - A relação nominal (Ficha de Inscrição) dos atletas e do representante deverá ser enviada para o e-mail inscricoes@ti.rio até a data estabelecida pela Organização da Copa;

Parágrafo 2º - O atleta só poderá atuar em uma equipe por edição;

Parágrafo 3º - Só poderão ser inscritos atletas que tenham vínculo com as empresas patrocinadoras da equipe; Entenda-se como vínculo: Empregados, estagiários, prestadores de serviço, sócios e acionistas da empresa.

Parágrafo 4º - No ato de inscrição os atletas devem declarar-se em boas condições físicas e médicas para disputar a Copa TI Rio de Futebol Masculino, e apresentar atestado médico liberando-o para a prática desportiva.

Parágrafo 5º - O representante da equipe só poderá atuar como jogador caso a equipe tenha menos de 15 atletas.

Artigo 5º - Além dos documentos exigidos para inscrição na Copa TI Rio de Futebol Masculino, cada equipe deverá fazer doação de uma cesta de alimentos contendo os seguintes itens: suco de garrafa, biscoito cream craker ou maisena, gelatina, macarrão parafuso (não pode ser macarrão infantil), molho de tomate, creme de leite, leite condensado, aveia, farinha láctea, óleo, leite em pó, sardinha, papel higiênico e detergente. Os donativos deverão ser entregues na Sede do TI Rio, localizada na Rua Buenos Aires, 68, 32º andar – Centro, em horário comercial, das 9h às 18h.

Artigo 6º - A responsabilidade pela saúde física, mental e emocional dos atletas é única e exclusiva da equipe que estes representam, assim como o atendimento e socorro durante os jogos.

Parágrafo Único - Ficando claro e inequívoco que o TI RIO não tem qualquer responsabilidade pela saúde ou lesões que venham ocorrer com qualquer jogador.

Artigo 7º - O cancelamento e/ou substituição de atletas após sua inscrição na Copa TI Rio de Futebol Masculino, deverá ser encaminhado à Organização e esta decidirá pela aprovação ou não.



V – Jogos

Artigo 8º - Ficam autorizadas a entrar no campo de jogo apenas as pessoas credenciadas: atletas participantes do jogo, com uniforme completo (camisa, short, meia e chuteira) e devidamente documentado, e staff do TI Rio.

Artigo 9º - Em todos os jogos estarão presentes o árbitro e o Delegado do TI Rio, sendo que o Delegado poderá assumir a condição de árbitro na falta do mesmo.

Parágrafo Único – O Delegado do TI Rio é a autoridade máxima nos jogos, cabendo a ele todas as decisões que se façam necessárias para o bom andamento das partidas.

Artigo 10º - A Organização, o árbitro e o Delegado do TI Rio possuem prerrogativas para paralisar e/ou adiar a realização de uma partida, sendo que o árbitro e o delegado só exercerão esta prerrogativa no local do jogo.

Artigo 11º - O representante de cada equipe se compromete a apresentar pessoalmente, ao delegado da

partida, o mínimo de 04 atletas para dar início ao jogo e estes deverão assinar a súmula e apresentar documento de identificação antes de entrarem em campo. O atleta que chegar após o início da partida poderá participar da disputa pelo seu time, porém antes de entrar em campo é necessário que se dirija até o delegado da partida para assinar a súmula e apresentar o documento de identificação.

Artigo 12º - As bolas para os jogos serão fornecidas pela Organização, o uso de outras bolas deverá ser decidido no local pelo Delegado do TI Rio e na ausência deste pelo árbitro da partida.

Artigo 13º - Caso haja coincidência das cores dos uniformes das equipes, haverá um sorteio para decidir quem usará o colete.

Artigo 14º - As arbitragens estão a cargo da Organização da Copa TI Rio de Futebol Masculino.



VI – WO

Artigo 15º - Cabe ao delegado do jogo declarar o WO por atraso e/ou falta de jogadores, sendo que o prazo de espera, em função de atraso de uma equipe ou por conta de condições climáticas, ou por qualquer outro motivo que surja, não exceda 15 minutos (tempo este que começa a ser contado a partir do horário definido para início da partida).

Razões para a aplicação do WO:

I - A equipe que não der condições de jogo será considerada perdedora por WO;

II - A equipe que realizar a partida sem que o atleta esteja devidamente inscrito será considerada perdedora por WO.

Parágrafo Único - A equipe que cometer WO será eliminada da competição.

VII – Da forma de disputa

Artigo 16º - A forma de disputa dependerá do número de equipes inscritas e será informada durante a reunião de abertura do Campeonato.



VIII – Premiação

Artigo 17º - Ficam instituídos os seguintes prêmios:

Campeão - Troféu e 16 medalhas;

Vice-Campeão - Troféu;

*Artilheiro – Placa de Homenagem;

Conquista o título de artilheiro da Copa TI Rio de Futebol Masculino, o atleta que fizer o maior número de gols durante a competição. Em caso de empate, o critério adotado passa ser a equipe que ocupou a melhor posição na tabela. E mesmo depois disso tudo, se o empate permanecer como, por exemplo: dois participantes do mesmo time com a mesma quantidade de gols, a decisão ficará por conta do atleta que tiver jogado menos partidas.

*Defesa menos vazada (prêmio para o Goleiro) – Placa de Homenagem

Conquista o título de melhor goleiro da Copa TI Rio de Futebol Masculino, o atleta que apresentar as menores médias de gols sofridos por partida. Em caso de empate, o critério adotado passa a ser a equipe que ocupou a melhor posição na tabela.

Havendo equipes com mais de um atleta na função de goleiro, caberá ao representante do time indicar qual o atleta atuou em mais jogos na posição.

IX – Súmula e punições

Artigo 18º - O árbitro ou o Delegado do TI RIO entregará a súmula até 7 (sete) dias após o jogo. Parágrafo Único - A Organização da Copa publicará antes do próximo jogo da equipe, a classificação, os resultados dos jogos e as penalidades dos atletas.

Artigo 19º - As equipes participantes da Copa TI Rio de Futebol Masculino ao realizarem sua inscrição comprometem-se que seus atletas não utilizam qualquer tipo de doping e que serão adeptos ao Fair Play.





X – Disposições gerais

Artigo 20º - As equipes participantes da Copa TI Rio de Futebol Masculino ao realizarem sua inscrição devem garantir que os atletas inscritos possuam vínculos com as respectivas empresas, cabendo às mesmas apresentarem em todas as fases a seguinte documentação:

Empregados – Relação da GFIP, onde identifique o nome dos funcionários, ou ainda a carteira do plano de saúde oferecido pela empresa.

Estagiários – Apresentação do Termo de Compromisso de Estágio (TCE).

Prestadores de Serviço – Contrato de prestação de serviço ou nota fiscal de prestação de serviço.

Sócios e acionistas da empresa – Contrato Social ou Estatuto Social.

Artigo 21º - Uma equipe é passível de punição por parte da Organização da Copa, por conta de atitudes inconvenientes, antidesportivas, não cordiais ou qualquer outra em dissonância com espírito de congregação da Copa TI Rio de Futebol Masculino, por parte de qualquer

pessoa ligada às equipes, estando estas registradas ou não junto à Copa TI Rio de Futebol Masculino.

Artigo 22º - As penalidades serão aplicadas de acordo com a súmula e o relato do Delegado do TI Rio e serão decididas pela Organização da Copa.

Artigo 23º - A Organização do campeonato é a instância máxima e única, não cabendo qualquer tipo de recurso ou apelo às suas decisões.

Artigo 24º - À equipe inscrita caberá a responsabilidade dos exames e assistência médica a seus atletas, antes, durante e depois das partidas.

Artigo 25º - O TI Rio não se responsabilizará por acidentes e lesões ocorridos com participantes da Copa TI Rio de Futebol Masculino, ou por estes ocasionados a terceiros, antes, durante e depois das partidas.

Artigo 26º - O presente Regulamento Geral isenta de responsabilidade quer seja civil, penal dentre outras, toda a equipe da Organização da Copa, como também do TI Rio e de seus representantes, de quaisquer atos ou fatos



praticados dentro ou nas imediações do local onde serão realizados os jogos.

Artigo 27º - As equipes e os atletas respondem pelas despesas de transporte de ida e volta ao local dos jogos, além das despesas médicas e hospitalares decorrentes de quaisquer acidentes que porventura venham a sofrer antes, durante ou depois dos jogos.

Artigo 28º - Por este instrumento os atletas, equipes, árbitros e outros envolvidos na Copa TI Rio de Futebol

Masculino, cedem todos os direitos de imagem permitindo o livre uso dos nomes e fotografia, não tendo direito a receber qualquer renda auferida.

Artigo 29º - Todos os participantes são considerados conhecedores do regulamento e regras e concordam com os mesmos.

Artigo 30º - As interpretações e casos omissos no presente Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora do campeonato.







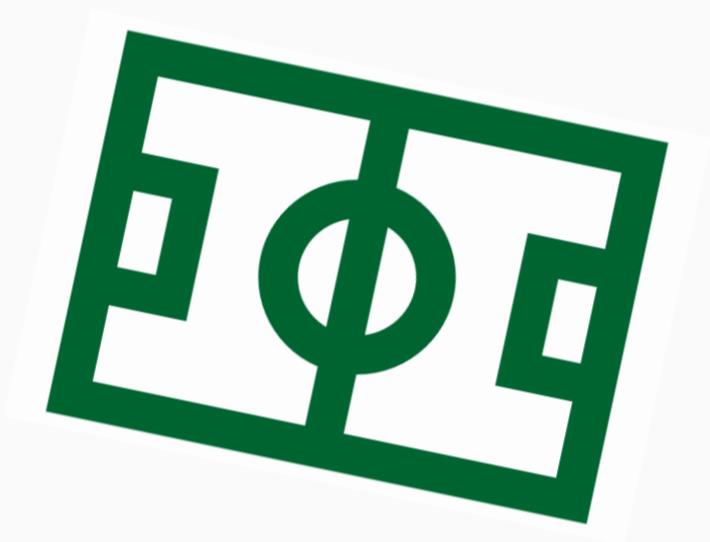
Regras Oficiais

1 – Tempo de jogo:

25 minutos cada período, com 5 minutos de intervalo.

2 – Início da partida:

Far-se-á um sorteio com os capitães para a escolha das posições das equipes ou a saída de bola.



3 – Regras básicas:

3.a - Número de Atletas:

- Uma partida deve ser disputada por duas equipes compostas de (6) atletas em cada uma, onde um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.
- O time será considerado apto para começar a partida com um mínimo de (4) atletas. Se este mínimo não for atingido a equipe será derrotada por WO. Vale ressaltar que caso uma equipe inicie a partida com (4) atletas e no decorrer da disputa tenha um atleta expulso, o time será derrotado, automaticamente, por WO. A regra será aplicada mesmo que o time em questão esteja vencendo em campo.
- Condições de jogo: Todo atleta inscrito que tenha entregue o seu atestado médico dentro do prazo estipulado pela Comissão Organizadora da Copa TI Rio de Futebol Masculino.



3.b - Recuo de Bola:

O goleiro poderá pegar o recuo de bola feito pelo jogador de sua equipe com as mãos apenas quando feito com a cabeça, assim como as cobranças de lateral não podem ser agarradas com as mãos pelo goleiro, sob penalidade de falta (tiro livre direto) na risca da grande área.

3.c - Validação de gol:

O gol será considerado válido, caso a bola ultrapasse inteiramente a linha de fundo entre os postes e o travessão de sua meta.

Nenhum gol pode ser validado diretamente de arremesso do goleiro ou chute de dentro da sua área, ainda que a bola toque no solo fora da área de meta, mesmo com a participação do goleiro adversário, este postado dentro de sua própria área de meta.

- Obs 1: Quando isto ocorrer à partida deve ser reiniciada com tiro de meta em favor da equipe adversária.
- Obs 2: O goleiro se torna um jogador “normal”, de linha, quando estiver fora da sua área.

3.d - Regras diversas:

- Laterais e escanteios devem ser cobrados com as mãos.
- Toda falta é direta (tiro livre) com ou sem barreira.
- Cobranças de tiro inicial, tiro de meta, tiro livre, laterais e escanteios devem ser feitas em 5 segundos, sob pena de reversão. No caso de tiro de meta, será revertido em lateral.
- Toda vez que a bola bater na rede de proteção superior do campo, ocorrerá um lateral para a equipe que não estava de posse da bola no centro do campo.
- Cobrança de tiro de meta deverá ser feita apenas pelo goleiro e sempre com as mãos. Quando das cobranças a bola não poderá atingir a área de meta adversária sem que antes toque no solo ou em qualquer atleta.





4 – Punições

- Cartão Amarelo: o jogador é advertido.
- Cartão Azul: o atleta é eliminado da partida, podendo ser substituído por outro jogador após 02 minutos. (Controle do tempo fica a cargo do juiz e do delegado da partida).
- Cartão Vermelho: eliminação do atleta da partida em questão, sem a possibilidade de substituição e suspensão da próxima partida.

Importante: A 5ª (quinta) falta praticada pelo mesmo jogador o eliminará da partida (entrará outro jogador).

4.a - Observação:

Dependendo da gravidade da sua expulsão da partida, caberá a comissão organizadora da Copa TI Rio de Futebol Masculino julgar se o mesmo será eliminado de mais de uma partida ou até mesmo do campeonato.



4.b - Suspensão automática de 01 partida:

- 3 cartões amarelos ou 2 cartões azuis ou ainda 1 vermelho

Importante: O acúmulo de cartões não zera para as fases seguintes do campeonato. Em outras palavras, a contagem de cartões para efeito da suspensão automática contará da 1ª partida até a final.

Todo o jogador estando ou não uniformizado é passível de ser advertido depois de tempo de jogo pelo árbitro ou delegado, mesmo se este jogador já estiver cumprindo uma punição.

5- Vantagem

Este é o item mais importante das Regras Oficiais, o qual o árbitro tem a obrigação de fazer cumprir, dando oportunidade para que nunca seja beneficiado o infrator. Entretanto, uma vez aproveitada ou não a vantagem, caberá ao árbitro assinalar ou não na simula e o mesmo deverá advertir o infrator na primeira paralisação.



6 – Posição de treinadores, jogadores reservas e substituições

Os jogadores dos times, assim como as pessoas envolvidas no evento deverão ficar do lado de fora do campo de jogo, atrás das grades de proteção, sendo o gramado território exclusivo daqueles que participam ativamente da partida.

As substituições deverão sempre passar pela autorização do “Delegado” e serem feitas sempre e apenas pelo meio do campo, na chamada zona de substituição. Isto obedecendo à regra de que “1º o jogador sai e depois outro entra”, sempre pelo mesmo local. Sob pena de advertência com o cartão amarelo.

As substituições são ilimitadas e volantes, não havendo necessidade de paralisação do jogo, sendo restritas aos atletas registrados em súmula.

Qualquer um dos atletas poderá trocar de posição com o goleiro, incluindo reservas, desde que autorizado pela Arbitragem e com a bola fora de jogo.

7 – Responsabilidades das empresas

O árbitro exigirá que o atleta ou membro da comissão técnica retire qualquer objeto que, a seu ver, possa causar danos a si ou aos demais, tais como colar, brinco, piercing, anéis, alianças, inclusive imagens ou textos que façam apologia contrária à moral do Esporte. Não sendo obedecido, impedirá sua participação.

O atleta pode jogar de óculos apropriados para o esporte, porém a responsabilidade é do mesmo por qualquer acidente e deve constar em súmula. É importante ressaltar que todos os atletas deverão comparecer com uniforme completo (camisa, short, meia e chuteira).

Ressalva: Toda e qualquer ocorrência fora deste conteúdo de regras, caberá ao “delegado e a arbitragem” dirimir da melhor forma possível, para que não haja nenhuma influência em benefício ou malefício as equipes e a comissão organizadora.

Lembramos que toda empresa é responsável por atos e atitudes não só dos atletas envolvidos na competição, mas também da sua torcida.



Sindicato das Empresas de Informática do Estado do Rio de Janeiro

Copa TI Rio de Futebol Masculino

Entre em contato

inscricoes@ti.rio

(21) 3974-5000

[Facebook.com/TirioOficial](https://www.facebook.com/TirioOficial)

