



PREFEITURA MUNICIPAL DE ARAPIRACA
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E ESPORTE
SUPERINTENDÊNCIA DE ESPORTE

JOGOS DOS SERVIDORES PÚBLICOS MUNICIPAIS

Arapiraca, Outubro de 2018.



JOGOS DOS SERVIDORES MUNICIPAIS DE ARAPIRACA-2018

REGULAMENTO GERAL

CAPÍTULO I

Dos Objetivos

Art. 1º – Integração dos diversos servidores da Prefeitura Municipal de Arapiraca por meio do esporte e lazer.

CAPÍTULO II

Das disposições gerais

Art. 2º – Este regulamento é o conjunto das disposições que regem os **Jogos dos Servidores Municipais de Arapiraca 2018**.

Art. 3º – As equipes que se inscreverem nos **Jogos dos Servidores Municipais de Arapiraca 2018**, serão consideradas conhecedoras deste regulamento e, assim, submeter-se-ão, sem reserva alguma, a todas as consequências que deles possam emanar.

CAPÍTULO III

Da organização, direção e realização.

Art. 4º – A organização, direção e realização dos **Jogos dos Servidores Municipais de Arapiraca 2018**, serão de responsabilidade da Superintendência de Esporte ligada a Secretaria de Educação e Esporte.

§ 1º – Os jogos terão início no dia 11 de novembro, com atividades sempre aos domingos a depender da demanda de jogos, podendo em comum acordo, a realização de rodadas em dias de semana, no período noturno.

§ 2º – A programação oficial dos jogos será divulgada no site da prefeitura: web.arapiraca.al.gov.br através de Nota Oficial emitida pela Coordenação, sendo de responsabilidade das equipes e atletas o dia e hora de seus jogos.

§ 3º – Os jogos serão realizados no CAETI I, localizado na rodovia AL-110 – Sen. Arnon de Melo, Arapiraca – AL.

Art. 5º – Compete a Comissão Organizadora organizar as diretrizes gerais da competição, além de fiscalizar e julgar os casos decorrentes e omissos citados neste documento e no regulamento específico da competição.



CAPÍTULO IV

Da participação

Art. 6º – O atleta só poderá participar se estiver devidamente inscrito em ficha, e com todos os documentos entregues comprovando ser servidor municipal, ou prestador de serviço.

§ 1º – Cada equipe nomeará um Representante, que terá como funções:

- Representar a equipe junto à Coordenação;
- Orientar os atletas de sua equipe para o fiel cumprimento deste Regulamento;
- Convocar os atletas para as partidas de sua equipe.

§ 2º – As equipes devem ser formadas por servidores municipais de Arapiraca e prestadores de serviço das secretarias/órgãos públicos municipais.

§ 3º Cada secretaria poderá inscrever até 3 (três) equipes em modalidades coletivas e individuais (podendo haver junção de secretarias na impossibilidade de quantitativo de servidores para a formação das equipes).

CAPÍTULO V

Das Modalidades

Art. 7º – As modalidades ofertadas nos **Jogos dos Servidores Municipais de Arapiraca 2018** serão:

- Futsal
- Handebol
- Futebol Society
- Natação
- Vôlei (quarteto)
- Jogo de Damas

CAPÍTULO VI

Das inscrições

Art. 8º – As inscrições serão efetuadas na Superintendência de Esportes ligada a Secretaria de Educação por meio da entrega das fichas de inscrição entre os dias **19 e 12 de Novembro de 2018 de 8 às 14 horas** a ficha de inscrição precisa estar devidamente

preenchida obedecendo a todas as exigências inclusive assinaturas exigidas (sem rasura) e acompanhada da cópia dos documentos solicitados.

§ 1º – Os casos de fraude com relação a este artigo serão julgados pela Comissão Organizadora.

Parágrafo único: Somente poderão atuar no Campeonato, servidores e prestadores de serviços da Prefeitura Municipal de Arapiraca-AL, devidamente registrados em ficha.

Obs. Para efeito de comprovação, os servidores deverão apresentar o número da matrícula, e os prestadores de serviços deverão apresentar declaração do órgão em que estejam lotados.

Art. 9º – Será entregue um informativo às secretarias municipais onde constará um calendário com datas e locais dos compromissos listados a seguir:

- Congresso Técnico;
- Entrega da Tabela;
- Abertura;
- Início da competição.

Parágrafo único: Qualquer informação geral do evento e com relação a datas e outros compromissos serão informados através de boletim oficial entregue com antecedência aos responsáveis de cada equipe.

CAPÍTULO VII

Das formas de disputa e classificação

Art. 10º – As formas de disputas a serem adotadas na competição em cada modalidade, serão estabelecidas no congresso técnico e publicadas oficialmente, levando-se em consideração o número de equipes inscritas, o período de realização e a disponibilidade de local.

Parágrafo único: Caso a forma de disputa estipulada no congresso técnico, após verificação da comissão organizadora, colocar em risco o bom andamento administrativo dos Jogos, o mesmo será revisto sem a obrigatoriedade da presença das entidades inscritas e informado com antecedência em boletim oficial do evento junto com a forma de disputa de cada categoria.

CAPÍTULO VIII

Da arbitragem

Art. 11º – As equipes de arbitragem designadas para **Jogos dos Servidores Municipais de Arapiraca 2018** serão escaladas pela comissão organizadora e, em hipótese alguma, poderão ser vetadas pelos participantes.

CAPÍTULO IX

Das penalidades

Art. 12º – A equipe que não comparecer ao local da competição na hora marcada, além de ser considerada perdedora por não comparecimento, deverá apresentar justificativa assinada pelo secretário responsável em até 24 horas após o horário da partida, que será analisada e, a critério da comissão organizadora, poderá a equipe, sofrer as seguintes penalidades:

a) Pagar uma multa no valor de R\$ 30,00 pela ausência da partida se a justificativa não foi considerada plausível pela Comissão Organizadora.

b) Ter o pedido de inscrição indeferido para os próximos **Jogos dos Servidores Municipais de Arapiraca**, na respectiva categoria e sexo;

c) Ser desclassificada do evento caso seja visível o seu beneficiamento com a própria ausência;

Parágrafo primeiro: Caberá somente no 1º jogo da rodada, tolerância de 10 minutos. Se a equipe atrasar injustificadamente, será considerada infratora, sendo enquadrada na alínea “c” deste artigo.

Parágrafo segundo: Somente serão permitidas no banco de reservas pessoas diretamente relacionadas na súmula, inscritas na relação nominal e uniformizadas, ou seja, não será permitido o uso de chinelos ou trajes que não seja o convencional. O atleta somente poderá usar bermuda colante por baixo do calção de jogo, se a mesma for de cor igual à do calção.

Parágrafo terceiro: O W x O será considerado o maior placar da chave.

Art. 13º – Em caso de danos verificados nas instalações esportivas cedidas para os jogos e sendo possível identificar o causador, o responsável arcará com as despesas.

Parágrafo único: O atleta seja ele de qual for a modalidade que for pego e comprovado o uso de bebida alcoólica ou uso qualquer outro tipo de droga alucinógena será



automaticamente excluído da competição, e a secretaria de origem do atleta será comunicada de forma oficial para a tomada das providências, se necessário.

Art. 14º – Os casos omissos no presente regulamento serão resolvidos pela comissão organizadora dos **Jogos dos Servidores Municipais de Arapiraca 2018**.

CAPITULO X

Dos uniformes

Art. 15º - Os uniformes são de inteira responsabilidade de cada equipe, que deverão utilizar uniforme padrão. A padronização obrigatória se refere às camisas e shorts.

REGULAMENTO ESPECÍFICO – FUTEBOL SOCIETY

I – DAS INSCRIÇÕES DE ATLETAS:

Art. 1º – Cada equipe deverá inscrever no mínimo 10 (dez) atletas e no máximo 15 (quinze) atletas. Depois de iniciado o campeonato só será permitido a inscrição de atletas nas equipes nas próximas fases.

Parágrafo Primeiro: Somente poderão atuar no Campeonato, funcionários e prestadores de serviços da Prefeitura Municipal de Arapiraca-AL, devidamente registrados em ficha.

Parágrafo Segundo: Cada atleta deverá se apresentar devidamente uniformizado para o jogo usando camisa numerada, através da qual ele ficará registrado na competição, calção e meião, não sendo permitido o uso de camisas, meião ou calções diferentes daqueles do uniforme padrão de sua equipe. O não acatamento do disposto neste artigo impossibilitará que o atleta participe da partida. O não acatamento do disposto neste Artigo possibilitará que recurso(s) seja(m) impetrado(s) por qualquer equipe que se sinta prejudicada por tal ato.

Parágrafo Terceiro: Os atletas somente poderão atuar nas partidas, calçados com tênis específicos para a prática do futebol Society.

II – DAS PARTIDAS:

Art. 2º – As partidas serão regidas de acordo com as Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Futebol 7 Society, sendo o tempo de jogo dividido em 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos cada, com intervalo de 05 (cinco) minutos.

Parágrafo Primeiro – Para início da partida a equipe poderá começar com um número máximo de 07 (sete) jogadores, e um número mínimo de 05 (cinco) jogadores, sendo um obrigatoriamente o Goleiro. Caso algum atleta chegue atrasado poderá assinar a súmula e ganhar condições de jogo. A equipe que ficar reduzida a 04 (quatro) atletas (incluindo o goleiro) dentro do campo, será considerada perdedora por W x O, permanecendo apenas o placar técnico da partida acrescidos de 2(dois) gols.

Parágrafo Segundo – Somente a comissão organizadora, poderá adiar a realização da partida, em caso de necessidade comprovada.

Parágrafo Terceiro – A equipe que não se apresentar em condições de jogo, dentro do campo, no horário marcado na tabela, será considerada perdedora por W x O. Lembrando que a tolerância de 10 minutos é apenas para o primeiro jogo da tabela, os demais não haverá tolerância.



Parágrafo Quarto – A equipe que perder por W x O, pelo não comparecimento ao local do jogo e sem justificativa apresentada, observando a tolerância do Parágrafo 3º deste artigo, será eliminada automaticamente da competição.

Parágrafo Quinto – A equipe que abandonar o campo de jogo por qualquer motivo será considerado um W x O.

Parágrafo Sexto – Caso as cores dos uniformes sejam semelhantes, o árbitro da partida fará um sorteio, no qual o perdedor usará por empréstimo, coletes, ou mudará o uniforme se assim desejar.

Parágrafo Sétimo – Se o jogo for interrompido e suspenso por força maior, após seu início, sem interferência das equipes envolvidas, e já tiverem decorrido 2/3 (dois terços) ou mais do tempo total de jogo, o placar técnico até então será mantido, encerrando – se a partida, observando 30 (trinta) minutos de espera. Se decorridos menos de 2/3 (dois terços) do tempo total de jogo, será determinada nova data para complementação do tempo restante, considerando a continuidade da súmula, ou seja, somente os atletas inscritos no mesmo jogo naquela oportunidade terão condições de jogo.

III – DAS PREMIAÇÕES:

Art. 3º – Ficam instituídos os seguintes prêmios.

- CAMPEÃO – Troféu e Medalhas;
- VICE CAMPEÃO – Troféu e Medalhas;
- ARTILHEIRO – Medalha
- MELHOR GOLEIRO – Medalha;

IV – DAS PENALIDADES E PUNIÇÕES:

Art. 4º – Ficam instituídas as seguintes penalidades para infrações disciplinares por parte de atletas, técnicos e massagistas ou qualquer outra pessoa registrada na equipe:

02 CARTÕES AMARELOS, SUSPENSÃO DE 01 JOGO

01 CARTÃO VERMELHO, SUSPENSÃO DE 01 JOGO

Parágrafo Primeiro: Um cartão não anula os outros cartões. Ex: um atleta que receber na mesma partida o 2º amarelo e 1º vermelho, sendo todos da 1ª série, cumprirá 02 jogos. Os atletas não serão punidos com o mesmo cartão no mesmo jogo.



Parágrafo Segundo: As punições serão feitas de acordo com os relatórios dos oficiais de arbitragem, os casos omissos a este regulamento serão julgados através da comissão disciplinar.

Parágrafo Terceiro: Todas as pessoas devidamente registradas são passíveis de punição estando ou não dentro da quadra, basta estar em qualquer praça esportiva para se tornar passível de punição a qualquer momento.

Parágrafo Quarto: O atleta que receber a aplicação do CARTÃO VERMELHO ficará ainda sujeito a julgamento pela Coordenação, que decidirá pela sua permanência ou não no Campeonato, como também em participações de competições futuras.

Parágrafo Quinto: A equipe que colocar em jogo qualquer atleta em situação irregular e a mesma tenha vencido ou empatado o jogo, terá a seu ponto(s) ganho(s) anulado, repassando 03 (três) pontos ganhos para o adversário, mantendo o restante do jogo. Caso a equipe infratora perca o jogo, perderá mais 2 (dois) pontos (não revertidos ao adversário). Se a irregularidade ocorrer na Fase Final, a equipe será eliminada da Copa, não ganhando nenhuma premiação.

IV – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS:

Art. 5º: À equipe inscrita caberá a responsabilidade dos exames e assistência médica a seus atletas, antes, durante e depois das partidas. A coordenação não se responsabilizará por acidentes ocorridos com participantes da competição, ou por estes ocasionados a terceiros, antes, durante e depois das partidas.

Art. 6º: Toda equipe tem o direito de RECURSO contra irregularidade observada durante a realização da competição, impetrado pelo Representante Oficial da Equipe após a partida.

Parágrafo Primeiro: A Coordenação publicará as punições impostas aos atletas envolvidos em relatórios dos oficiais de arbitragem. As decisões da Coordenação serão irrevogáveis.

Parágrafo Segundo: Toda comunicação com as equipes será feita através do grupo de Whatsapp, criado com o propósito de mediar as informações disponíveis para as equipes inscritas.

V – DA FORMA DE DISPUTA:

Art. 7º. A competição será disputada em 03 (três) fases: Classificatória, Semifinal e Final. A fase classificatória será feita no formato de pontos corridos, na fase semifinal as 2 (duas)



melhores equipes de cada chave terão acesso a disputa e os vencedores desta fase terão acesso a Final.

Parágrafo único: Caso 02 (duas) ou mais equipes cheguem ao final da primeira fase com o mesmo número de pontos ganhos, será usado o seguinte critério para conhecer o classificado:

- 1º-Maior número de vitórias;
- 2º-Maior saldo de gols;
- 3º-Maior número de gols marcados;
- 4º-Menor número de gols sofridos;
- 5º-Maior número de cartões vermelhos;
- 6º-Maior número de cartões amarelos;
- 7º-Sorteio.

Parágrafo único: Nas fases de semifinal e final, caso o jogo termine empatado no tempo normal, o vencedor será conhecido através de uma cobrança de penalidade em 03 (três) séries, persistindo o empate a cobrança passará a ser alternada, em uma série, até que seja conhecido o vencedor.

DETALHES DAS REGRAS

01 – TIRO DE META: deverá ser cobrado pelo goleiro com as mãos ou com os pés.

02 – DEVOLUÇÃO PARA O GOLEIRO: Poderá devolver para o goleiro quantas vezes for necessário, mas o mesmo não poderá recebê-la com as mãos, a não ser que seja uma devolução involuntária.

03 – LATERAL E ESCANTEIO: O lateral deverá ser cobrado com as mãos ou os pés, podendo ser cobrado para o goleiro desde que o mesmo não o receba com as mãos, já o escanteio deverá ser somente com os pés e terá 05 (cinco) segundos para a cobrança do mesmo.

04 – FALTAS COLETIVAS: Cada equipe poderá cometer no jogo 09 (nove) faltas coletivas, com direito a barreira. A partir da 10ª (décima) falta será cobrado na marca de 9 metros.



06 – CARTÕES DISCIPLINARES: O atleta que for advertido com Cartão Vermelho estará expulso da partida e a equipe terá que ficar com um atleta a menos por 02 (dois) minutos cronometrados ou até tomar um gol, podendo a partir disso repor outro atleta em campo.

07 – SUBSTITUIÇÃO DE ATLETAS: Não precisará parar o jogo para fazer a substituição e deverá ser feita na linha demarcatória de substituição, porém o atleta que vai ser substituído, poderá sair por qualquer parte do campo.



REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTSAL

Art. 1º. A modalidade de Futsal será realizada de acordo com as regras oficiais da FIFA, adotada pela Confederação Brasileira de Futebol de Salão (CBFS), salvo o estabelecido neste Regulamento.

Art. 2º. Cada equipe poderá inscrever 15 (quinze) atletas.

Art. 3º. Os **Jogos dos Servidores Municipais de Arapiraca** serão disputados conforme as normas:

3.1 As partidas terão 02 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos corridos, sendo parado o cronômetro apenas com o pedido de tempo de 01 (um) minuto e com o intervalo de 03 (três) minutos.

3.2. O sistema de pontuação será:

Vitória – 03 pontos;

Empate – 01 ponto;

Derrota – 00 ponto.

3.3. Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, o Regulamento Geral e aos seguintes critérios:

3.4. Camisas padrões;

3.5. Shorts, podendo o goleiro optar em utilizar calça esportiva, sem fecho de metal nos bolsos;

3.6. Tênis e meiões;

Observações:

I) Os goleiros utilizarão colete por cima de suas camisas por serem as camisas da mesma cor e modelo padrão, assim diferenciando dos demais atletas;

Art. 4º. Em caso de empate de um jogo nas fases eliminatórias, o desempate far-se-á com cobranças de 03 (três) tiros livres diretos a gol, executados da marca penal, alternadamente, a serem cobrados pelos atletas que estejam registrados em súmula e que estavam em quadra (no jogo) no final da partida e não tenham sido expulsos. Ainda persistindo o empate, serão



cobrados tantos tiros livres diretos a gol quanto necessários, executado da marca penal, alternadamente, por diferentes alunos/atletas (somente os que estavam em quadra no final da partia) até que haja um vencedor.

Art. 5º. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, contando apenas a espera de 10 minutos do horário inicial na primeira partida, será declarada ausente, aplicando-se o W x O em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo maior placar da chave (fase). Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes e aplicando a multa citada no regulamento geral.

Art. 6º. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate será pelos seguintes critérios e em ordem sucessiva de eliminação:

- 6.1. Confronto direto entre as equipes;
- 6.2. Maior saldo de gols;
- 6.3. Maior número de gols pró – apurado em todos os jogos do grupo na fase;
- 6.4. Menor número de gols contra apurado em todos os jogos do grupo na fase;
- 6.5. Cartões disciplinares.
- 6.6 Sorteio.

Art. 7º. A bola de jogo será a bola adotada oficialmente pela CBFS nas categorias correspondentes.

Art. 8º. Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos atletas.

Art. 9º. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada, para ter condição de participação.

Art. 10º. A Comissão Técnica da equipe poderá ser composta por até 02 pessoas, a saber:

- Técnico;
- Auxiliar Técnico



Art. 11º. A entrada dos jogadores na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e liberada pela equipe de arbitragem/coordenação dos jogos.

Art. 12º. Ficam instituídas as seguintes penalidades para infrações disciplinares por parte de atletas, técnicos e massagistas ou qualquer outra pessoa registrada na equipe:

02 CARTÕES AMARELOS, SUSPENSÃO DE 01 JOGO

01 CARTÃO VERMELHO, SUSPENSÃO DE 01 JOGO

Observações:

I. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática é feita separadamente e por tipologia de cartão, não havendo a possibilidade de o cartão vermelho apagar o amarelo já recebido no mesmo jogo;

II. Para fins do disposto neste item entende-se por jogo seguinte o ocorrente na mesma competição e ano específico correspondente;

III. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa. Os cartões recebidos na Fase Classificatória serão anulados para as fases seguintes, exceto caso o atleta receba o 2º cartão amarelo ou o cartão vermelho no seu último jogo da Fase Classificatória. Assim este atleta deverá, obrigatoriamente, cumprir a suspensão automática no próximo jogo.

Art. 13º. O controle de cartões recebidos independe de comunicação oficial, e será de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição.

Art. 14º. A competição será disputada em 03 (três) fases: Classificatória, Semifinal e Final. A fase classificatória será feita no formato de pontos corridos, na fase semifinal as 2 (duas) melhores equipes de cada chave terão acesso a disputa e os vencedores desta fase terão acesso a Final.

Art. 15º. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Técnica, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais adotadas pela CBFS e o Regulamento Geral.



REGULAMENTO ESPECÍFICO DA NATAÇÃO

Art. 1º – A competição de natação do **Jogos dos Servidores Municipais de Arapiraca** obedecerá às regras oficiais da Federação Internacional de Natação – FINA e da Confederação Brasileira de Desportos Aquáticos – CBDA, observando-se as adaptações deste Regulamento.

Art. 2º – A reunião técnica da modalidade, de participação obrigatória para os representantes, será realizada em data e local previamente estabelecidos pela Comissão Organizadora. A ausência acarretará na eliminação do representante.

Art. 3º – Cada secretaria poderá participar com 6 (seis) atletas, sendo 3 (três) na categoria adulto (até 35 anos) e 3 (três) na categoria máster (a partir de 36 anos), para ambos os sexos.

Art. 4º – Serão realizadas as seguintes provas:

- 25 m livre
- 50 m livre
- 100 m livre

Art. 5º – Os árbitros definidos pela Comissão Organizadora serão responsáveis pela direção da competição.

Art. 6º – Os atletas, ao responderem à chamada no local das provas, deverão identificar-se ao representante da equipe de arbitragem.