



REGULAMENTO OFICIAL — PÂNICO F.C.

31 1. SOBRE OS JOGOS

Serão realizados 2 (dois) jogos de cada time por sábado, totalizando 4 (quatro) jogos.

Horários:

- 1º jogo: 08:15 às 09:00
- 2º jogo: 09:00 às 09:40
- 3º jogo: 09:45 às 10:25
- 4º jogo: 10:30 às 11:10

Caso o início do jogo atrase por qualquer motivo, o tempo acrescido dependerá da disponibilidade do estabelecimento. Caso o local disponibilize mais alguns minutos, o jogo terminará após o seu tempo normal com o apito do juiz ou por intervenção do estabelecimento, caso não haja tempo extra disponível.

Não haverá intervalo entre o primeiro e o segundo tempo da partida.

2. SOBRE O CAMPEONATO

O time que primeiro completar 40 pontos será o campeão (a rodada termina com o último jogo da semana).

Em caso de empate em pontos, os critérios de desempate serão:

- Confronto direto
- Vitórias
- Saldo de gols
- Gols pró
- Sorteio

Os jogadores titulares terão direito de atuar o total de um dos tempos de cada partida do time.

O jogador que chegar após o horário de início de seu jogo perderá o direito ao seu tempo da partida em questão, podendo entrar em campo somente se algum jogador quiser lhe ceder a vaga e se o líder do time assim permitir, pois o restante do time se esforçou para cumprir o horário e evitar o W.O.

Caso o time esteja faltando jogador e mais de um tenha chegado após o início da partida, o jogador mais atrasado só terá o direito de dividir o horário com o outro atrasado ou se algum outro jogador quiser ceder a vaga. O líder decidirá quanto à participação no jogo.

Nenhum jogador poderá ficar sem atuar o seu tempo de direito por imposição do time ou de seu líder.

Em caso de feriado na sexta ou segunda-feira, não haverá torneio, a menos que todos os times concordem em jogar. Caso o feriado ocorra em outro dia e acarrete grande número de ausências, deverá haver um acordo entre os quatro times para decidir sobre a realização da rodada. Caso um time saiba que não contará com no mínimo 50% dos seus jogadores (sem contar o goleiro), poderá solicitar o adiamento. Casos especiais serão analisados pelos líderes.

Caso o jogador receba, na mesma partida, 2 cartões amarelos, deverá pagar o valor de 1 cartão amarelo (R\$ 2,00) e 1 cartão vermelho (R\$ 7,00), mantendo a contagem dos cartões para suspensão, acrescentando mais 1 amarelo.

Exemplo: se o jogador tiver um amarelo acumulado e receber um amarelo e um vermelho na semana seguinte, ficará suspenso por 1 jogo (vermelho) e ficará com dois amarelos acumulados. Caso receba mais um amarelo posteriormente, ficará suspenso novamente pelo terceiro amarelo.

3. INÍCIO E CONDIÇÕES DAS PARTIDAS

Caso o time tenha elenco suficiente para começar a partida no local, mesmo que não estejam prontos, o jogo deverá começar, os jogadores deverão entrar no decorrer da partida.

Caso tenha menos jogadores que o necessário (quatro contando com o goleiro), perderá por W.O.

Caso ambos os times não estejam prontos ou ainda não tenham chegado, a partida deverá ter o tempo reduzido para o limite de início da próxima.

Caso nenhum time tenha elenco suficiente no horário inicial e, após o horário, apenas um complete o mínimo, o jogo só poderá começar caso o adversário tenha elenco completo (5 jogadores de linha e 1 goleiro) ou aceite jogar com elenco inferior.

O jogo deverá ter obrigatoriamente os tempos estipulados antes do seu começo. Caso o tempo precise ser alterado, deverá ser informado aos dois times.

O jogo deverá sempre terminar por intervenção do árbitro, e nunca por intervenção de terceiros, exceto quando o tempo contratado tiver se encerrado.

4. CARTÕES E DISCIPLINA

O jogador suspenso por cartão vermelho ou pelo terceiro amarelo não precisará estar presente para cumprir a suspensão.

Cartão amarelo:

- Suspensão de 3 minutos fora do jogo.
- O time permanece com um jogador a menos durante os 3 minutos.

Após os três minutos, o jogador poderá retornar ou ser substituído.

Caso o jogador receba outro amarelo enquanto cumpre a punição:

- Antes da bola ser recolocada em jogo: será expulso e não poderá ser substituído.
- Após o reinício: será expulso, podendo ser substituído.

Cartão vermelho:

- Expulsão imediata.
- O time não poderá substituir o jogador.
- Suspensão automática para a próxima partida.

O jogador que tiver conduta agressiva desproporcional com árbitro, goleiro ou outro jogador poderá sofrer punição adicional pela diretoria e/ou líderes, mesmo que não haja punição em campo aplicada pelo árbitro.

5. GOLEIROS

O goleiro sorteado para um time poderá atuar por outro time (desde que não esteja enfrentando o seu próprio time), caso seja solicitado e tenha disponibilidade/disposição.

O goleiro sorteado deverá atuar sempre que estiver presente no seu time, não sendo permitido revezamento com jogadores de linha por imposição do time.

É proibido qualquer jogador de linha atuar por outro time, mesmo que seja no gol.

6. TRANSFERÊNCIAS

Após a metade do campeonato, haverá uma janela de transferências entre os times.

Funcionamento:

- Cada líder levantará os jogadores interessados.
- O número máximo de transferências de um time será a soma dos candidatos dos outros três times.

Caso ultrapasse esse número, haverá sorteio.

Exemplo:

- Time A – 3 jogadores
- Time B – 1 jogador
- Time C – 1 jogador
- Time D – 6 jogadores

O time D deverá sortear 5 jogadores para negociação.

OBS: Nenhuma equipe é obrigada a negociar, apenas se o jogador solicitar a negociação.

7. REGRAS DE JOGO (W.O.)

4 jogadores ou menos (contando o goleiro): derrota por W.O. (0x2).

Número mínimo de jogadores de linha: 4.

Caso um jogador seja expulso e o time fique abaixo do mínimo:

- O jogo será encerrado
 - Se o placar for superior a 2x0, será mantido
 - Caso contrário, será registrado 2x0
-

8. PARTICIPAÇÃO NO GRUPO

O Pânico F.C. contará com:

- 48 jogadores de linha
- 4 goleiros

Podendo sofrer alterações conforme decisão da maioria.

9. PAGAMENTOS

Sócio contribuinte:

- R\$ 30,00 por mês (jan–dez = R\$ 360,00)
- Entrada permitida até junho (pagamento proporcional obrigatório Jan-Jun = R\$ 180,00)

Após junho, novos participantes só poderão participar mediante pagamento integral para eventos por pessoa.

Sócio jogador:

- R\$ 40,00 por mês
- Para eventos é necessário está pago o ano todo (Jan-Dez), caso não tenha jogado todos os meses, paga como contribuinte para completar o ciclo.

Multas:

- Cartão amarelo: R\$ 2,00
- Cartão vermelho: R\$ 5,00

Inadimplentes:

- Não poderão participar dos eventos

Uniforme não devolvido:

- Multa de R\$ 10,00 por semana a contar da data limite informada no grupo de informações.

Churrasco final:

- 4º lugar: R\$ 20,00 por jogador.
 - 3º lugar: R\$ 15,00 por jogador.
 - 2º lugar: R\$ 10,00 por jogador.
 - Campeão: isento
-

10. NOVOS SÓCIOS

Entrada mediante indicação de sócio efetivo.

O jogador ficará em lista de espera até surgir vaga.

O indicador será o fiador, que:

- Não pode ser inadimplente.
- Responderá por eventuais dívidas.

Critérios de entrada:

1. Lista de espera;
 2. Ex-sócios;
 3. Presença nos jogos;
-

11. AUSÊNCIAS

Falta informada:

- Multa de R\$ 2,00.

Falta não informada:

- Multa de R\$ 5,00.

Limites:

- 10 faltas totais.
- 6 faltas sem aviso → perda da vaga.

OBS: As faltas são contadas por jogo.

12. UNIFORMES

Uso obrigatório de uniforme completo:

- Camisa;
- Short;

- Meia;;

Exceções apenas com autorização do time adversário.

13. RESPONSABILIDADES DOS LÍDERES

- Controle e distribuição de uniformes;
 - Registro de faltas e cartões;
 - Comunicação com a diretoria;
 - Gestão de inadimplência;
 - Solicitação de cortes;
 - Informar suspensões por cartão aos seus jogadores;
 - Contabilizar e informar sobre suspensão de jogadores adversários no grupo dos líderes.
-

14. DISPOSIÇÕES FINAIS

Todos os itens poderão ser revisados conforme necessidade, mediante decisão conjunta dos líderes e da diretoria.