

## **EDITAL DE INSCRIÇÃO DO TORNEIO DO TRABALHADOR – DIA 01º DE MAIO DE 2016**

A ASFUPEMA e o SINDSEMP-MA convidam os trabalhadores do Ministério Público do Estado do Maranhão para participarem do Torneio do Trabalhador, competição de futebol society, a ser realizado dia 01º de maio de 2016, começando as 8:30h, no campo da sede social da ASFUPEMA, na Rua General Arthur Carvalho, nº 600, Mirititua. O período de inscrição será de hoje, dia 27/04/2016 (terça-feira), ao dia 29/04/2016 (sexta), até às 16 horas, na Secretaria da ASFUPEMA, ou pelo E-mail: [asfupema@gmail.com](mailto:asfupema@gmail.com).

O torneio contará com 04 equipes. A inscrição será feita mediante a entrega da Ficha da Equipe em anexo. Cada equipe poderá inscrever até 13 jogadores, podendo inscrever não associados, sendo que, durante o transcorrer de cada partida, em linha, só poderão atuar 02(dois) jogadores e 01 (um) goleiro. A equipe que descumprir essa regra será sumariamente eliminada do torneio.

Caso não haja inscrição de equipes, a comissão organizadora poderá convidar equipes externas, de outros órgãos públicos e entidades.

Serão premiados o campeão, o vice, o artilheiro e o goleiro menos vazado, com troféus e medalhas.

O Conselho Técnico, instancia que deliberará toda a condução do torneio será formado por cada responsável por equipes mais um representante da Diretoria da ASFUPEMA.

O torneio será regido pelo regulamento em Anexo, que deve ser lido por todos.

São Luis, 27 de abril de 2016

Diretoria de Esportes e Lazer - ASFUPEMA

### **FICHA DE INSCRIÇÃO**

NOME DA EQUIPE: \_\_\_\_\_

Responsável pela equipe: \_\_\_\_\_

Cel/whatsapp: \_\_\_\_\_ E-mail: \_\_\_\_\_

NOME DOS JOGADORES	MATRICULA ou RG	FONE
1º		
2º		
3º		
4º		
5º		
6º		
7º		
8º		
9º		
10º		
<b>NÃO ASSOCIADO</b>		
11º		
12º		
13º		

Assinatura do responsável pela equipe: \_\_\_\_\_

Recebido: Data: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

Comissão de Esportes - ASFUPEMA

#### REGULAMENTO

ART. 1º O PRESENTE REGULAMENTO CONTÉM DISPOSIÇÕES NORMATIVAS QUE REGERÃO O TORNEIO INÍCIO DO TRABALHADOR DIA 01/05/2016, DA ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS DA PROCURADORES GERAL DA JUSTIÇA DO MARANHÃO.

ART. 2º O TORNEIO INÍCIO DO CAMPEONATO ASFUPEMA DE FUTEBOL SOÇAITE 2016, TEM COMO OBJETIVO INCENTIVAR A PRÁTICA DO ESPORTE, A INTEGRAÇÃO, O CONGRAÇAMENTO E O FORTALECIMENTO DOS LAÇOS DE AMIZADE DOS ASSOCIADOS.

ART. 3º O TORNEIO INÍCIO DO CAMPEONATO DA ASFUPEMA 2016, SERÁ REALIZADO NO DIA 01 DE MAIO DE 2016 (DOMINGO) A PARTIR DAS 08:30 HS.

ART. 4º PODERÃO PARTICIPAR DO TORNEIO INÍCIO DA ASFUPEMA SOÇAITE 2016, AS EQUIPES FORMADAS POR ATLETAS PERTENCENTES À CATEGORIA E OU CONVIDADOS DE ASSOCIADOS, PORÉM, DURANTE OS JOGOS SOMENTE 03(TRES) JOGADORES FORA O QUADRO DE SÓCIOS PODERÃO ATUAR SIMULTANEAMENTE , OBRIGATORIAMENTE SENDO UM DELES O GOLEIROS.

ART. 5º AS INSCRIÇÃO SERÃO REALIZADAS ATRAVÉS DA RELAÇÃO NOMINAL DE TODOS OS ATLETAS, COM A DEVIDA CONDIÇÃO DAS MESMAS: SÓCIOS FUNCIONÁRIOS, DEPENDENTES, CONVIDADOS E OUTROS.

ART. 6º CADA EQUIPE PODERÁ INSCREVER NO MINIMO 07 E, NO MÁXIMO 13 ATLETAS.

ART. 7º CADA ATLETAS PODERÁ ATUAR SOMENTE POR UMA EQUIPE.

ART.8º CADA EQUIPE PODERÁ TER UM TÉCNICO, QUE SERÁ RESPONSÁVEL PELA MESMA JUNTO À COMISSÃO ORGANIZADORA. COMPETE AINDA AO TÉCNICO, ZELAR PELA DISCIPLINA DE SUA EQUIPE, DANDO BOM EXEMPLO DE CONDUTA, RESPEITO ÀS REGRAS, AOS ÁRBITROS E À COMISSÃO ORGANIZADORA E AOS DEMAIS ATLETAS.

ART. 9º AS EQUIPES DEVERÃO ASSINAR A SÚMULA EM TODAS AS PARTIDAS.

ART. 10º TODAS OS ATLETAS QUE ASSINAREM A SÚMULA DEVERÃO OBRIGATORIAMENTE ENTRAR EM CAMPO, SEM LIMITE DE TEMPO.

ART. 11º PARA O INÍCIO DE UMA PARTIDA, CADA EQUIPE TERÁ QUE SE APRESENTAR COM SEUS ATLETAS DEVIDAMENTE UNIFORMIZADOS COM:

A - CAMISAS IDÊNTICAS E NUMERADAS OU COLETES

B - CALÇÕES E MEIÕES IDÊNTICOS

C - CHUTEIRAS DO TIPO SOCIETY (SEM TRAVAS)

ART. 12º NENHUM EQUIPE PODERÁ PERMANECER EM CAMPO COM O NÚMERO INFERIOR A 04 (QUATRO) ATLETAS.

ART. 13º A DURAÇÃO DAS PARTIDAS NA PRIMEIRA FASE SERÁ DE 16 (DEZESSEIS) MINUTOS COM DOIS TEMPOS DE 08 (OITO) MINUTOS, COM A TROCA DE LADO DE CAMPO APÓS O PRIMEIRO TEMPO, SENDO QUE NAS SEMINAIS O TEMPO SERÁ DE 10 MINUTOS CORRIDOS, E A FINAL, SERÁ DE 20 MINUTOS O TEMPO TOTAL DA PARTIDA

PARAGRÁFO ÚNICO: CASO AS PARTIDAS TERMINEM EMPATADAS, HAVERÁ COBRANÇA DE 01 PENALIDADE MÁXIMA PARA CADA EQUIPE, SE AINDA ASSIM PERMANECER O EMPATE SERÁ COBRADA PENALIDADE CONSECUTIVAS POR CADA EQUIPE, ATÉ QUE SE CONHEÇA O VENCEDOR.

ART. 14º O INÍCIO DOS JOGOS DEVERÁ OCORRER NO HORÁRIO MARCADO EM TABELA, OU NO MÁXIMO EM ATÉ 15 MINUTOS PARA O PRIMEIRO JOGO, ALÉM DO HORÁRIO MARCADO EM TABELA. CASO ALGUMA EQUIPE NÃO COMPAREÇA AO LOCAL DO JOGO NO HORÁRIO DETERMINADO EM TABELA, A PARTIDA SERÁ CONSIDERADA POR WXO.

PARAGRÁFO ÚNICO: NÃO HAVERÁ TOLERÂNCIA DE ATRASO PARA O INÍCIO DOS JOGOS SUBSEQUENTES, DEVERÁ COMEÇAR RIGOROSAMENTE NO HORÁRIO ESTIPULADO NA TABELA PODENDO INCORRER EM WX0 PARA O TIME INFRATOR.

ART. 15º O TORNEIO INÍCIO DA ASFUPEMA 2016, SERÁ DISPUTADO POR 04 (QUATRO) EQUIPES, AS QUAIS SE ENFRENTARÃO TODAS CONTRA TODAS, NA 1ª FASE, SENDO QUE AO FINAL DESSA FASE, A PRIMEIRA COLOCADA ENFRENTARÁ A QUARTA COLOCADA, A SEGUNDA COLOCADA ENFRENTA A TERCEIRA, NAS SEMIFINAIS, E AS VITORIOSAS FAZEM A FINAL.

ART. 16º A FINAL SERÁ COMPOSTA PELAS EQUIPES VENCEDORAS, NA EVENTUALIDADE DE EMPATE NA PARTIDA FINAL, SERÃO COBRADAS 04 PENALIDADES MÁXIMAS ALTERNADAMENTE, PERSISTINDO O EMPATE 01 (UMA) COBRANÇA A CADA EQUIPE ALTERNADAMENTE ATÉ SE CONHECER O VENCEDOR.

PARÁGRAFO ÚNICO: NÃO HAVERÁ PARTIDA PARA DISPUTA DO TERCEIRO LUGAR, SERÁ CONSIDERADO OS MELHORES CRITÉRIOS TÉCNICOS: SALDO DE GOLS E CARTÕES RECEBIDOS, EM CASO DE EMPATE NOS CRITÉRIOS, HAVERÁ SORTEIO ENTRE AS DUAS EQUIPES.

ART. 17º CABE O ÁRBITRO E AO MESÁRIO OU COORDENADOR CONTROLAR AS IRREGULARIDADES EM CAMPO.

ART. 18º O CARTÃO AMARELO RECEBIDO PELO ATLETA, NÃO SERÁ CUMULATIVO, SENDO VÁLIDO SOMENTE PARA A PARTIDA EM DISPUTA.

ART. 19º O CARTÃO VERMELHO EXCLUI O ATLETA DA PARTIDA SUBSEQUENTE, SALVO O CASO DE AGRESSÃO FÍSICA OU O NÍVEL DA AGRESSÃO VERBAL, DEVENDO SER ANALISADA PELOS REPRESENTANTES DAS EQUIPES, PARA TOMADA DE UMA DECISÃO.

ART; 20º FICAM INSTITUÍDOS OS SEGUINTE PRÊMIOS:

A – CAMPEÃO – TROFÉU OURO

B – VICE – TROFÉU - PRATA

C - 3º LUGAR – TROFÉU BRONZE

D – ARTILHEIRO - MEDALHA

E - GOLEIRO MENOS VAZADO - MEDALHA

ART. 21º SOMENTE O REPRESENTANTE DE CADA EQUIPE PODERÁ INTERPOR RECURSOS JUNTO À COMISSÃO ORGANIZADORA/CONSELHO TÉCNICO DO TORNEIO INÍCIO DA ASFUPEMA.

ART. 22º COMPETE À ORGANIZAÇÃO INTERPRETAR AS DISPOSIÇÕES DESTE REGULAMENTO, JUNTO COM OS REPRESENTANTES DAS EQUIPES, BEM COMO DECIDIR SOBRE EVENTUAIS DÚVIDAS E OMISSÕES QUE SURGIREM NA SUA EXECUÇÃO.

SÃO LUIS(MA) 27 DE ABRIL DE 2016

DIRETORIA DE ESPORTES E LAZER - ASFUPEMA