

REGULAMENTO GERAL DE COMPETIÇÕES

CAPITULO I

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º- O presente Regulamento Geral de Competições, aqui denominado de RGC, é um conjunto de regras estabelecidas pelas Comissões, as quais conduzirão os campeonatos de Futsal e Society.

Art. 2º- Os campeonatos serão promovidos pelo SEEBMA e têm como objetivo incentivar o conagraçamento dos bancários e associados, promovendo, por meio do esporte: saúde, bem estar, entretenimento, integração e confraternização.

Art. 3º- Os campeonatos da SEEBMA estão divididos em duas modalidades, sendo elas FUTSAL e FUTEBOL SOCIETY, e serão realizados anualmente na seguinte ordem:

- a- O campeonato de Futsal acontecerá no primeiro semestre e terá como homenageado o ex-presidente DAVI SÁ DE BARROS, pelos seus serviços prestados ao Sindicato.
- b- O campeonato de Futebol Society acontecerá no segundo semestre.

Art. 4º- As competições serão conduzidas pelas seguintes comissões:

- a- Comissão de Representantes de Equipes (CRE);
- b- Comissão Organizadora (CO);
- c- Comissão de Julgamento em Primeira Instância (CJ);
- d- Diretoria Executiva (DE)- funcionará como Comissão de Julgamento em Segunda Instância.

Art. 5º- A Comissão de Representantes de Equipes é formada pelos representantes das equipes juntamente com o Coordenador Sociocultural. A esta compete:

- I- Reunir-se em congresso técnico antes do início de cada competição para deliberar sobre as mudanças neste regulamento.

Art. 6º- A Comissão Organizadora é formada pelo Coordenador Sociocultural, e pela pessoa que representar a empresa contratada para coordenar os campeonatos. A esta compete:

- I- Elaborar regulamento e fazer alterações quando homologado pela CRE;
- II- Elaborar tabela e alimentar o sistema de scouts;

- III- Manter em condições aceitáveis o local para realização das partidas, assim como os materiais essenciais para realização dos jogos em perfeita condições;
- IV- Analisar os pedidos de adiamento e/ou antecipação de jogos ou rodadas solicitados pelos representantes;

Art. 7º- A Comissão de Julgamento em Primeira Instância é formada por 03 (três) membros indicados pelo Coordenador Sociocultural. A esta compete:

- I- Elaborar as pautas de julgamento e convocar as partes nos julgamentos em primeira instância;
- II- Fazer cumprir as normas estabelecidas neste Regulamento;
- III- Aplicação do Código Disciplinar Esportivo ou outras normas previstas neste RGC.

Art. 8º- Comissão de Julgamento em Segunda Instância é formada pelos diretores executivos do sindicato. A esta compete:

- I- Julgar em segunda e última instância as decisões proferidas pela Comissão de Julgamento em primeira instância, bem como deliberar sobre qualquer assunto alheio aos campeonatos.

Art. 9º- Os campeonatos obedecerão ao disposto neste Regulamento, Código disciplinar Esportivo, CBJD, CBFS, Estatuto e Regimento Interno do Sindicato.

Art. 10º- Os participantes inscritos no Futsal e no Futebol Society são obrigados a respeitar as decisões deste regulamento e as demais normas estabelecidas pelo SEEBMA.

Parágrafo único- Entende-se como participante:

- a- O atleta;
- b- O representante;
- c- O fisioterapeuta da equipe;
- d- A comissão técnica
- e- O preparador físico da equipe;
- f- E todos que estejam vinculados de forma clara com a equipe.

CAPITULO II

DAS CATEGORIAS

Art. 11- Nos campeonatos de Futsal e Futebol Society as equipes serão divididas por categorias da seguinte forma:

- I- Categoria livre:**
 - a- Caixa Forte;
 - b- Banco do Brasil;
 - c- Bradesco Completo;

- d- Bradesco Prime;
- e- Basa.
- f- Itaú

II- Categoria máster:

- a- Caixa Forte;
- b- Basa Bradesco;
- c- Banco do Brasil;
- d- BNB/CEF

III- Categoria cinquenta:

- a- Caixa Forte;
- b- Bradesco Completo
- c- Basa.
- d- Extracaixa/BNB

CAPITULO III

DAS INSCRIÇÕES DE ATLETAS

Art. 12- As equipes poderão inscrever até 30 (trinta) atletas em todas as categorias, incluindo 03 (três) goleiros.

I- Na categoria máster o atleta/linha precisa ter a idade mínima de 40 (quarenta) anos a completar no ano da competição

a- Será permitido um atleta/linha de 39 (trinta e nove) anos completo até o início da competição.

b- Os goleiros poderão ter a idade de 35 (trinta e cinco) anos a completar no ano da competição.

II- Na categoria cinquenta o atleta/linha precisa ter a idade mínima de 49 (quarenta e nove) anos e o goleiro 40 (quarenta) anos. Todas essas idades precisam estar completas até o início do campeonato independentemente de qual categoria tenha iniciado a competição.

Art. 13- Das inscrições dos goleiros.

I- O goleiro pode ser de fora da categoria bancária, desde que não tenha vínculo com equipes profissionais. E será denominado de goleiro convidado.

II- O goleiro convidado em nenhuma hipótese deverá se inscrever como jogador de linha.

III- Não será permitida a participação de atleta que tenha vínculo profissional mesmo que o atleta não esteja atuando como tal. Nessa situação para que o atleta possa participar da competição é necessário que reverta à situação para categoria de amador.

Art. 14- A inscrição da equipe deverá estar assinada pelo representante do time e junto ao pedido deverá está anexada a relação nominal dos participantes com o respectivo banco de origem o número de matrícula sindical. Além disso, é necessário sinalizar na

relação a seguintes opções: bancário, ex-bancário, dependente e goleiro convidado quando for o caso.

Art. 15- O pedido de inscrição deverá ser protocolado no departamento de esportes até o dia 23 de agosto de 2024.

Art. 16- O prazo limite para que o atleta esteja inscrito e apto para participar da partida, será de 72 (setenta e duas) horas antes do jogo.

Art. 17- É permitido à equipe inscrever atleta de outros bancos, desde que o mesmo não esteja inscrito por qualquer outro banco.

Art. 18- O atleta que tenha sido relacionado em uma equipe, mas que ainda não tenha assinado a súmula poderá ser inscrita em outra equipe, desde que se desvincule da equipe atual e cumpra o prazo de inscrição estabelecido neste regulamento.

Art. 19- O atleta que assinar a súmula por alguma equipe mesmo que não tenha participado da partida será considerado para todos os efeitos como participante. E caso o atleta venha ser excluído daquela relação. Não poderá mais voltar para equipe de origem e nem ser inscrito por outra equipe.

Art. 20- A equipe poderá fazer substituição ou inscrever atleta até o final da fase do primeiro turno da respectiva categoria que deseje inscrever.

Art. 21- A equipe pode inscrever atletas em condições denominadas de cotas, observando os seguintes critérios:

§1º- Na categoria livre poderão ser inscritos até 10 (dez) atletas ex-bancários, sendo que desse total, 05 (cinco) vagas podem ser distribuídas nas seguintes cotas:

- I- Dependentes;
- II- Funcionários do SEEBMA
- III- Filhos de bancários;
- IV- Filhos de aposentados contribuintes ativos do sindicato.

a- Independentemente da cota escolhida, somente 04 (quatro) atletas poderão estar em campo ao mesmo tempo.

§2º- Nas categorias: máster e cinquentão poderão ser inscritos até 10 (dez) atletas ex-bancários, sendo que desse total, 06 (seis) vagas podem ser distribuídas nas mesmas cotas do parágrafo anterior.

a- Independentemente da cota escolhida, somente 04 (quatro) atletas poderão estar em campo ao mesmo tempo na categoria máster.

b- Independentemente da cota escolhida, somente 05 (cinco) atletas poderão estar em campo ao mesmo tempo na categoria cinquenta.

CAPITULO IV

DAS EQUIPES

Art. 22 – Todos os participantes devem se identificar ao mesário 15 (quinze) minutos antes da hora marcada para início da partida.

§1º - A identificação será feita mediante a apresentação de qualquer documento de fé pública com foto, desde que seja original.

§2º - Os participantes poderão assinar a súmula a qualquer momento da partida. Devendo assinar por extenso e legível o nome na súmula do jogo.

§3º – Não há limites para a realização de substituição de atleta durante o transcorrer de da partida, isto é, o atleta poderá sair e voltar ao jogo.

§4º - Ao que se referem às pessoas do Caput, as mesmas só poderão permanecer no banco de reserva devidamente uniformizado de forma que o identifiquem.

Art. 23 – Os uniformes dos atletas deverão ser padronizados e compostos por: camisa, calção, meiões, chuteira society ou tênis para o futsal quando este for o caso.

I- Não será permitido usar uniforme de outra agremiação. E a equipe terá o prazo de 15 (quinze) dias após o seu primeiro jogo para registrar nas camisas uma das opções abaixo, sendo que esse registo será obrigatório:

a – nome da equipe;

b – logotipo da equipe;

c – nome abreviado da equipe;

d – iniciais da equipe.

II- O atleta poderá usar coxeira, tornozeleira e joelheira de qualquer cor.

III- Não será permitido o uso de chuteira oficial ou outro calçado com travas.

IV- Camisas e sungas térmicas podem ser usadas em qualquer cor, assim como as tornozeleiras podem ser usadas por cima do meio.

V- O goleiro não pode usar uniforme de outra equipe, seja ela profissional ou amadora.

VI- Os atletas serão identificados por numeração livre, desde que não haja repetição de numeração. Além disso, o atleta poderá assinar a súmula com numeração alternada.

VII- A camisa do goleiro poderá ter a numeração livre, desde que não haja repetição de numeração.

VIII- É facultado o uso das caneleiras.

IX- O atleta capitão da equipe deverá ser identificado pelo uso da braçadeira.

X- Havendo coincidência dos uniformes a equipe visitante usará coletes fornecidos pela organização do campeonato.

Art. 24 – Os números das camisas não poderão ser colocados com esparadrapo ou qualquer outro material que descole das camisas no decorrer da partida.

Art. 25 – Qualquer atleta que estiver trajando uniforme incompleto, camisa, meião ou calção diferente dos demais atletas ou calçado inapropriado e não regularizar a situação após ser notificado pelo árbitro ou mesários, poderá levar à equipe a perda de pontos após julgamento.

Parágrafo único– As irregularidades relacionadas no Caput não serão consideradas para efeito de perda de pontos caso venha ser identificada/reclamada após o termino da partida.

CAPITULO V

DA ARBITRAGEM

Art. 26 – Ficará a cargo do SEEB-MA, apresentar bola em condições de jogo ao árbitro antes do início da partida. Só o árbitro pode avaliar se a bola está ou não em condições de jogo. Em caso de extravio proposital da bola causado por qualquer participante, a equipe do participante será responsabilizada e deverá fazer a substituição da mesma por uma bola com características semelhantes (mesmos padrões de qualidade).

Art. 27 – A indicação dos árbitros e mesários será feita pelas comissões.

Art. 28 – A arbitragem das partidas ficará a cargo dos árbitros pertencentes à Associação Maranhense de Árbitros de Futsal e Futebol (AMAFUSA) aprovado pela Comissão Organizadora.

§1º - Compete ao SEEB-MA, e aos representantes de equipes, zelar pela segurança dos árbitros, seus auxiliares e dos participantes.

§2º - Os árbitros deverão se apresentar para o exercício de suas funções devidamente uniformizado e sóbrio.

Art. 29 – A partida não deixará de ser realizado pelo não comparecimento do árbitro, caso isso ocorra, as equipes em comum acordo escolherão pessoa idônea para condução da mesma.

Art. 30 – Não será permitido a qualquer equipe vetar o árbitro indicado para dirigir a partida, a não ser em estado irregular mencionado no §2º do artigo 28 deste regulamento.

Parágrafo único – As irregularidades podem ser denunciadas pelo representante da equipe que tenham assinado a súmula do jogo, levando-se o problema até o mesário e o mesmo comunicar ao árbitro, o qual tomará as providências cabíveis.

Art. 31 – O representante ou capitão da equipe poderá solicitar ao árbitro ou ao mesário que faça anotações na súmula de jogo em qualquer momento da partida de qualquer irregularidade que venha ferir o regulamento da competição. Em caso de recusa do

árbitro ou do mesário, o reclamante deverá solicitar a qualquer diretor/membro das comissões ou substituto que faça cumprir sua exigência.

Art. 32 – Cabe ao árbitro e ao mesário controlar o número de faltas por tempo de cada equipe, ocasionando tiro direto, caso chegue ao número estipulado de 07 (sete) mais 01 (uma).

Art. 33 – Após a realização da partida o árbitro deverá elaborar seu relatório técnico e disciplinar, encaminhando à Comissão de Julgamento dentro de 48 (quarenta e oito) horas, dando um parecer sobre eventual irregularidade que servirá para elucidar o fato no julgamento.

CAPITULO VI

DA REDUÇÃO DE ATLETAS

Art. 34 – Se durante a partida uma equipe ficar reduzida a menos de 06 (seis) atletas em campo no decorrer da partida, a mesma será encerrada pelo árbitro, tendo como consequência as sanções abaixo, sem prejuízo de outras sanções cabíveis.

I- Se redução dos atletas for da equipe que estiver vencendo, os pontos serão atribuídos à equipe adversária com o placar de 01x00 (um a zero), sendo anotado o gol ao capitão da equipe que estiver registrado em súmula.

II- Caso a redução dos atletas ocorra durante empate, os pontos da partida serão atribuídos à equipe que não deu causa a redução.

III- Se a redução dos atletas for da equipe que estiver perdendo, então será mantido o placar do jogo no momento do encerramento.

IV- Se a redução dos atletas ocorrer por parte das duas equipes, ambas serão declaradas perdedoras, sendo punidas com a perda de 02 (dois) pontos na tabela.

§1º- Seja qual for à situação aplicada dos incisos anteriores, em nenhuma hipótese os cartões distribuídos durante a partida serão extintos, entretanto, somente a equipe que deu causa a redução dos atletas terão os gols da partida anulados para todos os fins.

§2º- Em nenhuma das situações dos incisos anteriores devem ser aplicado o WxO, salvo se ficar comprovado que equipe deu causa a redução agiu de má-fé.

CAPITULO VII

DA ESPECIFICIDADE

Art. 35 – Das especificidades do society:

a- É facultada a cobrança do lateral com as mãos ou pés, independentemente da forma da cobrança será considerada tiro livre indireto;

b- É facultada a cobrança do tiro de meta e do tiro de canto com as mãos ou com os pés, contudo quando for cobrado com os pés e o resultado culminar em gols será considerado válido;

- c- Todas as infrações diretas ou indiretas serão acumulativas para o número de faltas, conforme art. 35 deste regulamento;
- d- Dois lances acumulam o número de faltas;
- e- A distância da barreira será de 07 (sete) metros;

§1º - Cada equipe iniciará a partida com 08 (oito) atletas, incluindo o goleiro, e o número mínimo de atletas para que seja iniciada a partida será de 06 (seis) atletas, em todas as categorias.

§2º - Desde a edição do campeonato de 2012 está proibida a participação de terceirizados.

Art. 36 – As partidas do campeonato serão realizadas na sede recreativa do sindicato no campo 01 e 02, nos sábados e domingos, salvo quando houver necessidade de outro dia da semana.

Parágrafo único- As partidas terão duração da seguinte forma:

- a- Categoria livre terá duração de 70 (setenta) minutos divididos em dois períodos de 35 (trinta e cinco) minutos, com intervalo de 10 (minutos). Além disso, terá 02 (dois) minutos técnicos nos primeiros 15 (quinze) minutos de cada período.
- b- Categorias, máster e cinquentão, terá duração de 60 (sessenta) minutos divididos em dois períodos de 30 (trinta) minutos, com intervalo de 10 (minutos). Além disso, terá 02 (dois) minutos técnicos nos primeiros 15 (quinze) minutos de cada período.
- c- O início das partidas deverá ocorrer sempre nos horários determinado na tabela, tendo tolerância máxima de 15 (quinze) minutos apenas no primeiro jogo de cada campo.
- d- Após a tolerância prevista no inciso anterior, a equipe que não adentrar em campo para a realização da partida será declarada como perdedora por WxO com aplicação de toda pena deste regulamento referente ao WxO.
- e- As partidas que terminarem empatadas que não houver o benefício do empate, o vencedor será conhecido através das cobranças de pênaltis. Serão 05 (cinco) cobranças para cada lado de forma alternada, se ainda sim continuar empatado haverá cobrança de 01 (um) pênalti para cada equipe até que se conheça o vencedor.

Art. 37 – Das especificidades do futsal:

A ser inserido.

CAPITULO VIII

DAS INFRAÇÕES E IRREGULARIDADES

Art. 38 – As infrações disciplinares e os casos omissos serão julgados pelas Comissões de Julgamentos, a luz deste Regulamento, CDE, CBJD, CBFS, Estatuto e Regimento Interno, conforme competência de cada comissão.

Art. 39 – A equipe que colocar atleta irregular para jogar estará sujeito à punição mediante recurso. Podendo perder os pontos para o adversário após julgamento.

I- Entende-se como atleta irregular:

- a- Carteira do sindicato vencida ou sem fotografia;
- b- Não uniformizado corretamente depois de notificado pela equipe de arbitragem;
- c- Não sindicalizado quando bancário;
- d- Bancário de outro estado;
- e- Ex-bancário de outro estado;
- f- Atleta que tenha vínculo profissional;
- g- Outras situações que contrariem este regulamento.

Parágrafo único- Independentemente da anotação em súmula de uma possível irregularidade é imprescindível que a equipe interessada entre com recurso junto a Comissão de Julgamento em Primeira Instância para fazer valer seu direito, conforme prazo estabelecido no Código Disciplinar Esportivo do SEEB-MA.

Art. 40 – Como forma de auxiliar as equipes, qualquer membro das comissões tendo conhecimento de alguma irregularidade deverá comunicar ao árbitro sobre os fatos para que possa ser regularizada a pendência evitando assim a concretização da irregularidade.

§2º – Independentemente de a irregularidade ter sido sanada ou não, o árbitro deverá narrar os fatos em seu relatório para auxiliar na elucidação da questão.

Art. 41 – Os atletas advertidos com cartão amarelo cumprirão 02 (dois) minutos cronometrados fora do campo/quadra de jogo. Isso se aplica também aos atletas do banco de reservas.

Parágrafo único- A equipe não poderá colocar outro atleta em campo/quadra para substituir o atleta que estiver cumprindo os 02 (dois) minutos de punição.

Art. 42 – Os atletas advertidos com três cartões amarelos ficarão impedidos de participar da partida subsequente, independentemente de ter sido transferido para outra equipe, e a cada nova série a suspensão será acrescida de mais 01 (uma) partida isto é, três cartões 01 (um) jogo, seis cartões 02 (dois) jogos, e assim sucessivamente.

Parágrafo único – Os cartões amarelos serão zerados na mudança de fase. O conceito de fase está definido no artigo 49 deste regulamento.

Art. 43 – O atleta que receber o cartão vermelho sairá imediatamente da área destinada ao jogo, além de ficar suspenso da partida subsequente, o cartão terá efeito cumulativo, de modo que a partir do recebimento do segundo cartão haverá acréscimo de um jogo, ou seja, 02 (dois) cartões 02 (dois) jogos, 03 (três) cartões 03 (três) jogos. Em nenhuma hipótese haverá anistia do cartão vermelho.

Art. 44- O convidado que estiver cumprindo suspensão não deverá entrar no sindicato durante o período que estiver suspenso naquela categoria. O descumprimento deste dispositivo após o convidado ser notificado, levará a equipe na qual esta inscrita a perde de 02 (dois) pontos na tabela de classificação.

Art. 45 – Quando o atleta for punido e a pena não puder ser cumprida na competição que deu origem, a penalidade se estenderá até o próximo campeonato, ou seja, society para futsal e vice versa.

CAPITULO IX

DO ADIAMENTO OU SUSPENSÃO DA PARTIDA

Art. 46 – A comissão organizadora poderá suspender, antecipar ou adiar uma partida ou toda a rodada dos jogos.

Art. 47 – Em campo o árbitro é a autoridade competente para decidir se existi motivo relevante ou de força maior para o adiamento, a interrupção ou a suspensão de uma partida.

I – Neste caso, o árbitro deverá emitir o relatório narrando à ocorrência de todas as circunstâncias, incluindo os responsáveis do adiamento, interrupção ou suspensão quando for o caso.

§1º - Entre outros motivos que possam levar o adiamento, interrupção ou a suspensão de jogo ou da rodada estão:

- a- Mau tempo, o qual torne a partida impraticável;
- b- conflitos ou distúrbios graves em campo.

§2º - Nos casos previstos no parágrafo anterior a partida será interrompida pelo tempo de 30 (trinta) minutos e definitivamente suspensa se os motivos que deram causa não cessarem.

§3º - Quando a partida for definitivamente suspensa pelo motivo previsto na alínea “b” do parágrafo primeiro, assim se procederá:

a – se a equipe estiver ganhando, e ela for a responsável por dá causa a suspensão, essa será declarada perdedora pelo escore de 1x0 (um a zero) e gol será atribuído ao capitão da equipe adversária, porém, se a equipe que deu causa estava perdendo, prevalecerá o resultado constante no placar no momento da suspensão.

b – se a partida estiver empatada, a equipe que tiver dado causa a suspensão será declarada perdedora pelo escore de 1x0 (um a zero) e gol será atribuído ao capitão da equipe adversária.

§4º - A partida suspensa conforme alínea “a” do parágrafo primeiro deste artigo voltará a ser realizada integralmente se não tiver ocorrido dos terços de tempo do jogo. Nesse caso a Comissão Organizadora designará uma nova data para rodada ou jogo.

§5º - Quando por motivo relevante ou de força maior houver a necessidade de realizar jogos em local, data e horário diferentes do apontado na tabela, a Comissão Organizadora avisará com antecedência os interessados.

§6º- Caso seja remarcado uma nova data para dar continuidade à partida, só poderá participar do jogo aqueles atletas que tenham assinado a súmula na data da partida que foi suspensa ou interrompida, não cabendo interpretar se o atleta poderia ou não ter assinado naquela data.

CAPITULO X

DA IMPUGNAÇÃO DA VALIDADE DA PARTIDA

Art. 48 – A equipe que se julgar prejudicada poderá recorrer por escrito junto à Comissão de Julgamento no prazo de 48 (quarenta e oito) horas a contar do término da partida, com petição que contenha razões claras da impugnação.

§1º - Havendo comprovação de combinação de resultados entres as equipes, estas estarão passivas de punições conforme a fase em que estiver disputando após julgamento.

- a- Na fase classificatória a equipe perderá pontos;
- b- Na fase semifinal e final a equipe será eliminada.

§2º - Uma vez confirmada à irregularidade de que trata o parágrafo anterior, os gols e cartões serão anulados para fins estatísticos.

CAPITULO XI

DA FORMA DE DISPUTA

Art. 49 – O campeonato será disputado conforme a especificidade de cada categoria:

§1º - A categoria livre será disputada por 06 (seis) equipes que jogarão entre si em partidas de turno e retorno, conforme as fases abaixo:

I- Fase classificatória serão dois turnos, sendo que ao final desta fase as quatro primeiras equipes avançarão para próxima fase, semifinais.

II- Fase semifinal serão dois turnos, sendo que ao final desta fase as duas equipes que tiverem logrado êxito avançarão para próxima fase, final.

a- Destaca-se que a primeira e segunda colocada terão o benefício do empate nos dois confrontos;

b- Havendo resultados diferentes nos confrontos da semifinal, (vitória e derrota) avançará aquela equipe que tiver o melhor saldo de gols na fase da semifinal, caso sejam iguais o saldo de gols, avançará a equipe que tiver o benefício do empate. As equipes que não tiverem êxito nas semifinais disputarão o terceiro lugar.

III- Fase final será realizada em uma única partida, sem nenhum benefício.

§2º- A categoria máster será disputada por 04 (quatro) equipes que jogarão entre si em partidas de turno e retorno, conforme as fases abaixo:

- I- Fase classificatória serão dois turnos, sendo que ao final desta fase a primeira e a segunda colocada disputarão o título e o terceiro e o quarto decidirão o terceiro lugar.
- II- Fase final será realizada em uma única partida, sem nenhum benefício.

§3º- A categoria cinquenta será disputada por 04 (quatro) equipes que jogarão entre si em partidas de turno e retorno, conforme as fases abaixo:

- I- Fase classificatória serão dois turnos, sendo que ao final desta fase a primeira e a segunda colocada disputarão o título e o terceiro e o quarto decidirão o terceiro lugar.
- II- Fase final será realizada em uma única partida, sem nenhum benefício.

§4º - Para definição de desempate entre 02 (duas) ou mais equipes que tenham o mesmo números de pontos na fase classificatória, serão aplicados os seguintes critérios pela ordem, observando ainda a equipe que tenha recebido WxO:

- I- Maior número de vitória;
- II- Confronto direto, somente quando o empate for entre duas equipes;
- III- Maior saldo de gols;
- IV- Maior gols pró;
- V- Sorteio em dia, hora, e local designado pela Comissão Organizadora;

§5º- A equipe sofre WxO, perderá todas as vantagens dos critérios de desempate na fase em que estiver disputando

§6º- A competição será regida pelo sistema de pontos ganhos, conforme:

- I- Vitória 03 pontos;
- II- Empate 01 ponto.

Art. 50 – A equipe penalizada com WxO perderá os pontos normais da partida em questão que serão repassado ao adversário, além da perda de 02 (dois) pontos na tabela de classificação, na fase em disputa.

- I- A situação do WxO será aplicada nas seguintes situações:
 - a- Para equipe que deixar de comparecer ao jogo no horário determinado na tabela oficial;
 - b- Quando a equipe de forma deliberada abandonar a partida.

§ 1º- Quando a aplicação do WxO for referente a alínea “a” o placar será 01x00 (um a zero) em favor da equipe que se apresentar apta ao jogo, atribuindo-se o gol ao capitão da equipe que esteja registrado na súmula.

§ 2º- Quando a aplicação do WxO for referente a alínea “b” se equipe que deu causa estiver vencendo ou empatando, os pontos da partida em questão serão dados ao adversário e o placar será de 01x00 (um a zero) com gol atribuído ao capitão registrado em súmula, do contrário será mantido o resultado do jogo.

§3º- Quando uma equipe deixar de comparecer em seus jogos programados por duas vezes perderá os pontos do jogo. Será eliminada do campeonato e ainda havendo jogos subsequentes, os pontos serão repassados para os demais adversário de forma automático.

§4º- A equipe beneficiada pelo WxO com atletas cumprindo penalidade de suspensão na respectiva partida, serão consideradas cumpridas para todos os fins de direito. Os atletas da equipe que cometer o WxO que estiverem cumprindo suspensão não terão o benefício da anistia da pena.

CAPITULO XII

DA PREMIAÇÃO

Art. 51 – O SEEB-MA, ofertará a premiação de troféu e medalha para:

- I- Primeiro, segundo e terceiro lugar, quando houver disputa do terceiro lugar;
- II- Defesa;
- III- Artilheiro.

§1º - Concorrem à premiação de melhor defesa, as equipes que estiverem disputando o título, porém quando houver a disputa de terceiro lugar, essas equipes também concorrerão à premiação, mas seja quais forem as concorrentes, é necessário que não tenham sofrido nenhum WxO, caso contrário perderá o direito de concorrer.

I- Havendo empate entre duas ou mais equipes, prevalecerá à equipe mais disciplinada, persistindo o empate a premiação será dada a todos que estão empatadas.

§2º - Artilheiro será aquele atleta que fizer o maior número de gols no campeonato, havendo empate entre dois ou mais atletas, será aquele que mais avançar na competição; permanecendo empatado será aquele que for campeão, caso o empate seja entre os atletas campeões, o troféu será dado ao atleta mais velho.

CAPITULO XIII

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

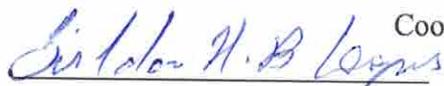
Art. 52 – As competições realizadas pelo SEEBMA são estritamente em caráter amador, não tendo nenhuma ligação legal com qualquer entidade esportiva em âmbito nacional, estadual ou municipal. Por isso, tem regras próprias e os casos omissos serão apreciados pelas respectivas comissões a luz dos regramentos estabelecidos neste regulamento.

Art. 53 – Qualquer alteração neste regulamento após o início das competições somente por meio de decisão unânime da Comissão de Representante de Equipe (CRE).

Art. 54 – Assinam este instrumento o Coordenador de Assuntos Socioculturais do SEEBMA e os representantes das equipes participantes do campeonato.

São Luís (MA), 31 de Julho de 2024.

Edvaldo Ferreira Castro
Coordenador Sociocultural


Repre. Caixa Forte (máster)


Repre. Caixa Forte (Livre)

Repre. Caixa Forte (cinquentão)

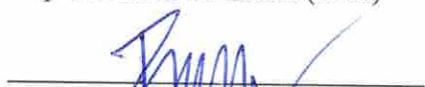

Repre. BNB (máster)

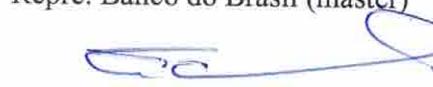

Repre. BNB (cinquentão)


Repre. Itau (livre)

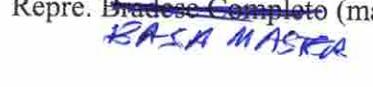
Repre. Banco do Brasil (livre)


Repre. Banco do Brasil (máster)

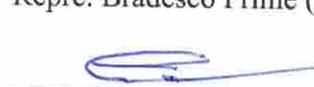

Repre. Bradesco Completo (livre)


Repre. ~~Bradesco Completo~~ (máster)


Repre. Bradesco Completo (cinquentão)


Repre. Bradesco Prime (livre)

Repre. Basa (livre)


Repre. Basa (cinquentão)