



KingsCasfa

KingsCasfa Edição: Santidade

REGULAMENTO JOGO

Esse torneio será baseado nas regras da competição KingsLeague não em regras da modalidade Fut7.

Tempo de partida: 15 minutos.

Quantidade de jogadores por time em campo: 7 (6 jogadores de linha + 1 goleiro).

Diferencial:

Modo de Jogo: A partida se iniciará com apenas um jogador de cada lado (1x1), além do goleiro. A cada minuto, outro jogador entra em campo até que o formato 7x7 seja alcançado. Cada Banco de reservas terá um auxiliar que liberará a entrada dos jogadores.

Shoot Out: Será iniciado um cronometro de 5 segundos com o jogador saindo com a bola do meio de campo em confronto direto com o goleiro. Necessário no mínimo 2(dois) toques na bola. Caso exceda o tempo, o shoot será invalidado. O goleiro **deve manter pelo menos um pé sobre a linha do gol até o jogador adversário tocar na bola**. Caso se adiante antes da batida, a cobrança será repetida.

Início da partida: O início será dado com a bola ao centro do campo e com os jogadores definidos pelas equipes para o confronto 1x1, com cada um dos jogadores saindo da linha do gol.

Pênalti da Presidente: (recomendado)

- Todo time tem direito a um pênalti do presidente por jogo que deve ser usado entre os minutos 05 até o minuto 12 do jogo.
- O presidente deve ser uma menina que deve conter o número mínimo de assinaturas para poder chutar o pênalti, essa menina deve ser apresentada juntamente com a lista de atletas de cada grupo.
- A utilização do Pênalti NÃO é OBRIGATÓRIA.
- A presidente DEVE estar junto aos jogadores no banco de reservas.
- Todas as equipes durante os jogos terão um auxiliar do grupo de jovens jucasfa ao lado de seus bancos de reserva, quando a equipe quiser utilizar o penalti da presidente, solicitar a esse auxiliar, que o mesmo entrará em contato com o arbitro. NA PROXIMA SAIDA DE BOLA O ARBITRO FARÁ A PAUSA DO JOGO PARA COBRANÇA DO PENALTI.
- O penalti deve ser batido sem enrolação e sem “catimba”.(cabível punição)
- O cronometro será pausado e a Presidente terá 45 segundos, do tempo da pausa até o tempo da batida.Caso exceda será invalidado e punido, classificado como “catimba”.



KingsCasfa

Gol 2x: A partir do minuto 12 do tempo de jogo, o arbitro parará o jogo, voltará a bola ao meio de campo, TODOS os jogadores voltarão a linha de seus respectivos gols e assim que o arbitro der o apito iniciará a disputa para a bola.

Os respectivos times correrão ao centro em disputa da bola, assim dando continuidade à partida, com gols valendo 2x até o minuto 15, assim dando fim à partida.

Ex:

(Sem contar o goleiro que ficará no gol durante os 15 minutos de partida)

00:00-01:00 - 1x1

01:00-02:00 - 2x2

02:00-03:00 - 3x3

03:00-04:00 - 4x4

04:00-05:00 - 5x5

05:00-15:00 - 6x6

05:00-12:00 - Espaço para pênalti presidente

12:00-15:00 - Gol 2x



KingsCasfa

REGRAS BÁSICAS

1. FORMATO DA PARTIDA

1. A partida terá **12 minutos corridos**, com pausa para início do 2x e para os pênaltis da presidente. Após isso, serão jogados mais **3 minutos corridos**, totalizando **15 minutos**.
2. **Quando o cronômetro bater 15 minutos, a partida será encerrada**, não importando os eventos subsequentes.
3. O jogo se inicia com a **bola ao centro** e disputa entre os jogadores no formato descrito na aba **Diferencial(modos de jogo)**.
4. A equipe que fizer mais gols/pontos vence.
5. Em caso de empate nos jogos eliminatórios, a decisão será feita por **Shoot Out alternados** até que se conheça o vencedor.
6. **O cronômetro não será paralisado**, exceto por decisão da arbitragem em casos de força maior ou nos casos descritos no **item 1**.
7. Quando uma equipe tomar um gol a reposição será feita no centro do campo com o jogador tendo que achar o passe.(EX: se for 1x1 o jogador que fará reposição DEVE passar para o goleiro para continuidade do jogo)
8. Quando uma equipe tomar um gol a reposição será feita no centro do campo com o jogador tendo que achar o passe.(EX: se for 1x1 o jogador que fará reposição DEVE passar para o goleiro para continuidade do jogo, no 2x2 pode passar para o companheiro de equipe e assim em diante).

2. CONDIÇÕES PARA PARTICIPAÇÃO

1. **Somente poderão jogar atletas que tiveram as assinaturas pré-definidas.**
2. Todos os atletas **DEVEM** comparecer com documento com foto.
3. A equipe deverá conter **no mínimo 7 jogadores** devidamente uniformizados e cumprindo as regras do regulamento.
4. **Obrigatório uniforme completo:** shorts, camisa e meião.
5. O goleiro **DEVE** ter a **camisa de cor diferente** do resto da equipe para diferenciação.
6. **Cada time deve ter um capitão**, que **OBRIGATORIAMENTE** usará uma faixa no braço direito durante as partidas. Caso o capitão saia do jogo, outro jogador deve assumir a função e utilizar a braçadeira.
7. **Os times DEVEM** estar na beira do campo **5 minutos antes do início do jogo**.
8. **Caso ambos os times não compareçam, a partida será considerada derrota dupla, sem pontos para nenhuma equipe.**



3. REGRAS DE JOGO.

3.1. Infrações e Condutas Proibidas:

1. **É proibido jogar descalço.**
2. **É proibido o uso de chuteiras com travas.** Apenas tênis de futsal ou chuteiras de Society são permitidas.
3. **Recomenda-se** o uso de caneleiras
4. **É proibido o uso de acessórios**, como bonés, chapéus, anéis e colares.
5. **Qualquer forma de desrespeito não será tolerada**, cabendo punição com cartões.
6. **Agressões físicas ou verbais resultarão na DESCLASSIFICAÇÃO imediata da equipe.** Esta regra se aplica não só aos jogadores, mas também à **torcida**.
7. **Jogadores que simularem faltas ou retardarem o reinício do jogo poderão ser advertidos.**
8. **Não serão toleradas reclamações posteriores às partidas.**
9. Durante a partida, **somente o capitão pode abordar o árbitro.** Caso outro jogador entre em contato com a arbitragem, caberá advertência.
10. **Os jogadores de linha NÃO podem pegar a bola com as mãos.** Se fizerem isso, será marcado toque e possível advertência ao jogador.

3.2. Bola em Jogo e Execução de Lances:

1. **Laterais DEVEM** ser cobrados com as duas mãos na bola, partindo de cima da cabeça, e com os dois pés tocando o solo. Caso contrário, será dado reversão e posse de bola ao time adversário.
2. **Escanteios DEVEM** ser cobrados com os pés.
3. **Os laterais, faltas, escanteios e arremessos de meta têm tempo máximo de 5 segundos após a autorização do árbitro.** Caso o tempo seja excedido, a posse de bola será revertida para o adversário.
4. **Se a bola atingir o teto, a posse será concedida ao time adversário**, por meio de lateral ou escanteio.
5. **A barreira em cobranças de falta deve respeitar a distância de 7 passos da bola**, definida pelos árbitros.
6. **Não haverá impedimento.**

3.3 Regras para Substituições

1. **Substituições são ilimitadas**
2. As substituições DEVEM ser feitas apenas com a autorização e auxílio do auxiliar de banco.



3.4 Regras para o Goleiro

1. **O goleiro não pode agarrar a bola após um recuo feito com os pés.** Caso isso ocorra, será dado um tiro livre indireto para a equipe adversária.
2. **O goleiro não pode sair da área com a bola nas mãos.** Caso aconteça, será marcada falta a favor do adversário.
3. **O goleiro pode segurar a bola com as mãos por no máximo 5 segundos.** Caso ultrapasse o tempo, será concedido um tiro livre indireto ao adversário no local onde estava a bola.
4. A reposição de bola após a saída de fundo deve ser feita no modo de arremesso de meta.
5. **Após defesa com as mãos, o goleiro deve repor a bola rapidamente (máximo de 5 segundos).** Se demorar, receberá advertência verbal e, em caso de reincidência, será concedido tiro livre indireto para o adversário.
6. O goleiro poderá sair da área, porém somente até o meio de campo.
7. Caso saia da área o goleiro será restrito ao jogo somente com os pés, caso haja toque de mão será passivo de punição com cartão.

4. SISTEMA DE PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

1. A contagem de pontos na fase de grupos será:

- Vitória = 3 pontos
- Empate = 1 ponto
- Derrota = 0 ponto

2. Critérios de desempate entre duas equipes na fase de grupos:

- Maior número de vitórias;
- Confronto direto;
- Saldo de gols;
- Menor número de gols sofridos;
- Menor número de cartões (amarelo: 1 ponto, vermelho: 2 pontos);
- Sorteio.

3. Caso um time atrase, será decretado W.O., e o time adversário receberá vitória por 3 pontos.

4. Critérios de desempate entre duas equipes na fase de eliminatórias:

- Em caso de empate em jogos de eliminatória, serão cobrados Shoot out alternadamente até que se conheça o vencedor.

(EX: se o primeiro jogador de seu time errar e o jogador do outro time marcar, será dada vitória para o outro time em qualquer rodada das alternadas seja ela a primeira ou a décima.)



5. PUNIÇÕES E ADVERTÊNCIAS

1. Os participantes que receberem 3 cartões amarelos serão suspenso do próximo jogo e o jogador que receber 1 vermelho estará automaticamente suspenso do torneio.(OBS: os cartões não zeram em nenhuma etapa da competição)
2. Substituições são ilimitadas, mas devem ser feitas apenas com autorização dos árbitros auxiliares.
3. Caso o capitão saia do jogo por substituição, expulsão ou outro motivo, outro jogador deve assumir a função e usar a braçadeira obrigatoriamente.

4. PENALIDADE ESPECIAL: "Pênalti da Presidente"

5. Cada equipe terá direito a **1 pênalti do presidente por partida**, podendo ser cobrado entre os **minutos 5 e 12 do jogo**, conforme as regras descritas na aba **Diferencial(Pênalti da Presidente)**.
6. **Caso a jogadora escolhida para o pênalti do presidente sofra qualquer imprevisto, o time perderá o benefício.** Somente UMA jogadora pode ser escolhida, e essa decisão é definitiva até o final do torneio.

7. ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM

1. Para que tenhamos um jogo amigável, amistoso, justo e que tenha como fim nossa fraternidade e uma competição saudável entre os grupos, pedimos para que respeitem as decisões da arbitragem dentro de campo.
2. A arbitragem será composta por:
 - 2 árbitros de campo formados na área de educação física.;
 - 2 auxiliares de banco (Um para cada equipe);
 - 2 auxiliares de campo. Que terão a função de ficar atrás do gol para caso haja algum lance duvidoso de bola em cima da linha, será de responsabilidade dos auxiliares;
 - 3 mesários, responsáveis pelo cronometro, placar, fiscalização da documentação dos atletas e súmula do jogo.



REGULAMENTO TORCIDA

- É terminamente proibido a entrada e o consumo de bebidas alcoólicas, cigarro, cigarro eletrônico, nargilé etc.
- Tendo em vista que, o torneio estará ocorrendo durante feriado de carnaval; jogadores e torcida que estiverem caracterizados com adesivos temporários de atlética ou itens que remetam ao feriado carnal, serão solicitados para que tirem e caso contrário serão barrados.
- O respeito e a evangelização dos jovens é a base do nosso evento. Portanto fica estritamente proibido o ato de agressões físicas e verbais com qualquer pessoa. Sendo o grupo passivo de eliminação.
- Proibido a entrada de apito, instrumentos de percussão e “lança confetes”.
- Os troféus não serão distribuídos, ou seja, o grupo pode acumular premiações (o mesmo grupo podendo levar mais de um troféu para casa).

CRITÉRIOS PARA MELHOR TORCIDA

Animação	Decoração	União
Respeito	Criatividade	Provas antecipadas

REGULAMENTO DAS CHEERLEADERS

- Duração: 3 min no máximo;
- Proibido músicas indecentes ou com palavras de baixo calão;
- Proibido qualquer tipo de dança vulgar;
- As músicas para apresentações devem ser enviadas antecipadamente, até dia 27/02. **(Não serão aceitos PEN-DRIVES).**
Caso não seja enviada a música, será entendido que o grupo não irá se apresentar;
- Proibido roupas inapropriadas (Ex: saias curtas, roupas decotadas ou curtas; em geral vestimentas que vão contra a virtude da modéstia);
- Ritmos ou batidas de funk são estritamente proibidos;
- **A apresentação das Cheerleaders são EXCLUSIVAMENTE para as meninas. Sendo assim, os rapazes, não podem compor a coreografia.**

CRITÉRIOS PARA CHEERLEADERS

Figurino	Sincronia	Coreografia
Ritmo e Musicalidade	Criatividade	



KingsCasfa

Provas Antecipadas

1° Prova Antecipada

- *Kings Day:*

Todos os integrantes que jogarão o torneio, juntamente com o grupo, devem participar da missa do sábado à noite, anterior ao evento (01/02);

Deve ser tirada uma foto ao final da Missa com o Padre e postr nos storys, marcando o @jucasfa;

A Missa deve ser impreterivelmente, no dia anterior ao torneio (sábado 01/03) e após às 18:00. Isso porque, assim, o grupo estará cumprindo o preceito dominical.

2° Prova Antecipada

- *Santa Flâmula:*

Cada grupo deve criar sua própria flâmula; colocando elementos que compõe o grupo (ex.: cor, Santo Intercessor, símbolo, etc.)

A flamula servirá para composição do Q.G de seu grupo!!

3° Prova Antecipada

- *Golaço solidário:*

O grupo deve se reunir para arrecadar material escolar e levar ao evento, ganhando pontos para avaliação da melhor torcida.

Os jogadores e a presidente separadamente devem obrigatoriamente levar um caderno brochura E um kit lápis de cor novos ou em boa condição, para apoiar a ação promovida pelo SESC apoiada pelo grupo de jovens JUCASFA. Caso não seja arrecadado os materiais descritos na regra pelo grupo, **o mesmo responsável não concorrerá ao troféu de melhor torcida.**

(OBS: Quanto mais materiais arrecadados mais pontuação do critério torcida será contabilizado!



KingsCasfa

Torneio de Pebolim

Regras:

1. As equipes são formadas obrigatoriamente por duplas de meninas do mesmo grupo;
2. Cada dupla deve escolher qual lado quer jogar, entre ataque e defesa, não podendo trocar no meio da partida;
3. A bola se inicia no centro da área de jogo, sendo jogada por um dos árbitros da partida;
4. A cada gol, o jogo é reiniciado com a bola sendo jogada no centro novamente;
5. **Ganha quem marcar 7 gols primeiro ou marcar mais gols dentro de 10 minutos corridos;**
6. Caso a jogadora segure a bola impedido com que o jogo possa fluir, será marcado falta e a bola será repostada novamente no meio de campo;
7. Caso a jogadora segure a bola mais de uma vez, impedindo o andamento do jogo, será desclassificada;
8. Não é permitido colocar a mão dentro da área de jogo, podendo ser desclassificada caso aconteça;
9. A reposição de bola deve ser feita apenas pelos árbitros da partida, ocasionando em uma advertência caso uma participante reponha a bola;
10. Caso alguma jogadora da dupla distraia a adversária, agrida verbalmente ou fisicamente a mesma, a dupla será desclassificada do torneio.



KingsCasfa

CHAVEAMENTO GRUPOS

Time 1 JUPF + PJ +PJD	Time 2 JAC + JUPAM + PJ	Time 3 JUSC	Time 4 JUASC
Time 5 JAJ-ACAP	Time 6 JUEC	Time 7 JADAS + PJ	Time 8 JBS + JUCAC
Time 9 SPC + PJ	Time 10 JUPES + FAV	Time 11 JLJ	Time 12 JUJA

Quartas A - Primeiro Lugar Chave A x Segundo Lugar Chave B

Quartas B - Primeiro Lugar Chave B x Segundo Lugar Chave A

Quartas C - Primeiro Lugar Chave C x Segundo Lugar Chave D

Quartas D - Primeiro Lugar Chave D x Segundo Lugar Chave C

Semi final A - Quarta A x Quartas C

Semi final B - Quartas B x Quartas D



KingsCasfa

CHAVEAMENTO DA FASE DE GRUPOS



FASE DE GRUPOS

GRUPO A	GRUPO B
 JUPF + PJ + PJD	 JAC + JUPAM + PJ
 JAJ-ACAP	 JUEC
 SPC + PJ	 JUPES + FAV
GRUPO C	GRUPO D
 JUSC	 JUASC
 JADAS + JUCAF	 JBS + JUCAC
 JLJ	 JUJA

KINGSCASFA

- SANTIDADE EDITION -