

ATA DE REUNIÃO DA SESSÃO TÉCNICA

Ata da Sessão Técnica 1º Semestre realizada em 21 de janeiro de 2025, às 19h na sede da AREVEFI, com a presença dos diretores das equipes que abaixo assinam, e em conformidade com o **Art. 1º** do Regulamento Geral de 2025, **DECIDE:**

✓ **Início dia 22 DE FEVEREIRO**

- I. **Categoria 40 anos** / ano base 1985 – Com inscrição liberada de até 05 atletas (34 anos /ano base 1986)
 - a. Poderá inscrever **06 atletas de outros municípios ou Estrangeiros;**
 - b. Limite de **03** atletas Ex-Profissionais, incluindo Ex-profissionais Estrangeiros;
 - c. **Os atletas Estrangeiros e os vindos de outros Municípios (exceto Santa Terezinha de Itaipu) deverão atuar obrigatoriamente por 03 jogos da 1ª Fase do campeonato.**
- II. Os jogos serão realizados, aos **SÁBADOS, FERIADOS NACIONAIS** e, durante a semana, no horário das 19h45min, neste caso, nos campos **PÚBLICOS** e com iluminação, isentando assim as equipes das despesas relacionadas à taxa de iluminação.
- III. Em qualquer fase, que acontecer de 03 três equipes for mandante, o representante do campo será comunicado e irá decidir quais equipes tem a prioridade de jogar. INCLUSIVE EM JOGOS ELIMINATORIOS das categorias
- IV. No sorteio dos jogos, durante as Sessões Técnicas, **SERÃO DIVULGADOS APENAS OS CONFRONTOS.** O local dos jogos, dias e horários serão definidos até A QUARTA-FEIRA de cada semana, visando assim uma **PARIDADE DE JOGOS ENTRE AS EQUIPES.**
- V. **ATLETAS ESTRANGEIROS E ATLETAS VINDOS DE OUTROS MUNICÍPIOS (exceto o município de Santa Terezinha-PR) SÃO OBRIGADOS A APRESENTAR A CARTEIRA DE IDENTIDADE COM VALIDADE ATUALIZADA, JUNTAMENTE COM A CARTEIRINHA DE ASSOCIADO DA AREVEFI, EM TODOS OS JOGOS. Obs. FICA EXPRESSAMENTE PROIBIDO QUALQUER ATLETA APRESENTAR XEROX DESSES DOCUMENTOS.**
- VI. Os atletas **ESTRANGEIROS E OS VINDOS DE OUTROS MUNICÍPIOS,** exceto os residentes em Foz do Iguaçu, e no município de Santa Terezinha de Itaipu-PR, deverão **ATUAR OBRIGATORIAMENTE por 03 jogos NA FASE.** Não sendo constatada a sua presença nos jogos, através da assinatura em Súmula, o atleta estará automaticamente suspenso da competição, competindo ao dirigente da equipe, o controle de jogos do atleta, ficando sob a sua responsabilidade
- VII. A equipe que tiver mando de jogo em instalações de terceiros deverá entregar na sede da AREVEFI, antes do início da 1ª rodada do campeonato (**10 de fevereiro**), a autorização do proprietário e/ou responsável pelo campo para a realização do jogo, não sendo apresentado, acatará o designado pela AREVEFI
- VIII. **COMPETE AO DIRIGENTE DA EQUIPE, Informar ao proprietário do campo sobre a realização dos jogos;**
- IX. As equipes **sem o mando de campo** pagarão uma taxa de manutenção **R\$ 100,00 (cem reais).** Esse valor deverá pago sempre quando a equipe for mandante ou Visitante do jogo.
- X. **Fica definido que até a 3ª rodada como prazo final** para que todos os atletas regularizem a documentação para confecção da carteirinha com um custo de **R\$ 15,00,** apartir da **4ª rodada em diante somente terá condições de jogo atletas devidamente regularizados.**
- XI. Para esse 1º Semestre a taxa de inscrição será isentada, somente para os dirigentes que estiverem presentes e assinar o termo de entrega do Regulamento Geral
- XII. **TAXA DE ARBITRAGEM – as equipes participantes serão isentadas PARCIALMENTE de alguns jogos do pagamento da arbitragem, após termino desta isenção parcial as equipes deverão pagar a taxa de arbitragem normalmente no valor de R\$ 240,00 por jogo de cada equipe.**

a) FORMA DE DISPUTA

- ✓ **Classificação da 1ª Fase** = Servira apenas para definição dos confrontos dos jogos mata-mata até a final, obedecendo sempre que a equipe de melhor campanha que seu adversario jogue a 2ª partida em sua casa, exceto a final
- Classificação da Geral** = Servira apenas para a definição do campo onde sera realizado a final, nesse caso conta-se todos os pontos inclusive os jogos das semifinais.
- ✓ **1ª Fase** – Sera disputada por **12 EQUIPES** onde jogam todos contra todos classificando-se para as 4ª de finais as 08 melhores equipes.
- ✓ **2ª Fase – 4ª de Finais** – jogos de **ida e volta,** com o mando de campo da equipe que obteve a melhor campanha na **1ª fase.**

- ✓ **3º Fase – Semifinais** – jogos de **ida e volta**, com o mando de campo da equipe que obteve a melhor campanha na **1ª fase**.
- ✓ **4º Fase – Final Jogo Único** – para efeito de mando de campo na Final sera observado a **classificação Geral** da equipe que obteve a melhor campanha, **neste caso soma-se todos os pontos inclusive dos jogos das semifinais**.
- ✓ **NÃO HAVERÁ A DISPUTA DO 3º LUGAR e de acordo com o Parágrafo Primeiro** – O 3º Lugar em todas as categorias será a equipe perdedora das semifinais que obteve a melhor campanha somando os pontos em todas as fases anteriores, inclusive a semifinal.

d) Em caso de empate entre dois ou mais atletas na disputa pela ARTILHARIA, o troféu será entregue ao atleta de maior idade entre os concorrentes na categoria

e) Será escolhido como o melhor Goleiro, o atleta da equipe perdedora das Semifinais que sofreu o menor número de gols, neste caso soma-se todos os gols em jogos realizados da 1ª fase até a semifinal, e Em caso de empate entre dois ou mais atletas na disputa, o troféu será entregue ao atleta de maior idade entre os concorrentes na categoria, tendo como base o goleiro titular das equipes envolvidas

b) VANTAGEM DAS EQUIPES NOS CONFRONTOS ELIMINATORIOS

- ✓ Nos confrontos de Eliminatórios **SERA OBSERVADO O SALDO DE GOLS ENTRE AS EQUIPES**, classificando-se a proxima fase a equipe de melhor saldo
- ✓ Quando houver dois empates nos jogos eliminatórios (ex. 1x1 no primeiro jogo, e 3x3 no segundo jogo) ou empates em saldos de gols (ex. 3x1 no primeiro jogo, e 2x0 no segundo) a decisão vai para as penalidades máximas 5x5.
- ✓ **Sempre que uma Partida Eliminatória** tiver que ser decidida nas penalidades máximas, as mesmas poderão ser cobradas por todos os atletas que assinaram a sumula da partida antes do término da partida, (nesse caso a penalidade não precisa ser necessariamente cobradas pelos atletas que terminam a partida)

c) Equipes confirmadas

	EQUIPE	DIRIGENTE RESPONSÁVEL	ASSINATURA / VISTO
1	V8	PAULO FERNANDO DE JESUS	
2	JARDIM SÃO PAULO	CARLOS ALEXANDRE	
3	APARECIDINHA		
4	U.E DOZE DE OUTUBRO	CLAYTON WEIZEMANN	
5	PORTO MEIRA	APARECIDO DA LUZ CORREA	
6	FGM	RONI MACIEL	
7	CIDADE NOVA	JOÃO STELTES	
8	FLAMENGO E.C	RADAMES NOBILE	
9	MEDIFOZ F.C	MARCOS FREITAS	
10	ABC	EVERTON LUIZ DOS SANTOS	
11	TIBAGI	MAGNO	
12	ALIADOS	LUIZ SIDNEI SARTORI	



Associação Recreativa e Esportiva de Atletas Veteranos de Foz do Iguaçu

2ª FASE - 4ª de Finais / 1ª partida - DATA E LOCAL A SER DEFINIDA

HORA	MANDANTE	PLACAR	VISITANTE	LOCAL	JG
-	8º Colocado do Grupo A DEFINIR	X	1º Colocado do Grupo A DEFINIR	A DEFINIR	1
-	7º Colocado do Grupo A DEFINIR	X	2º Colocado do Grupo A DEFINIR	A DEFINIR	2
-	6º Colocado do Grupo A DEFINIR	X	3º Colocado do Grupo A DEFINIR	A DEFINIR	3
-	5º Colocado do Grupo A DEFINIR	X	4º Colocado do Grupo A DEFINIR	A DEFINIR	4

4ª de Finais / 2ª partida - DATA E LOCAL A SER DEFINIDA

HORA	MANDANTE	PLACAR	VISITANTE	LOCAL	JG
-	1º Colocado do Grupo A DEFINIR	X	8º Colocado do Grupo A DEFINIR	A DEFINIR	1
-	2º Colocado do Grupo A DEFINIR	X	7º Colocado do Grupo A DEFINIR	A DEFINIR	2
-	3º Colocado do Grupo A DEFINIR	X	6º Colocado do Grupo A DEFINIR	A DEFINIR	3
-	4º Colocado do Grupo A DEFINIR	X	5º Colocado do Grupo A DEFINIR	A DEFINIR	4

3ª FASE - Semifinais / 1ª partida - DATA E LOCAL A SER DEFINIDA

HORA	MANDANTE	PLACAR	VISITANTE	LOCAL	JG
-	Vencedor do JG - 04 A DEFINIR	X	Vencedor do JG - 01 A DEFINIR	A DEFINIR	5
-	Vencedor do JG - 02 A DEFINIR	X	Vencedor do JG - 03 A DEFINIR	A DEFINIR	6

Semifinais / 2ª partida - DATA E LOCAL A SER DEFINIDA

HORA	MANDANTE	PLACAR	VISITANTE	LOCAL	JG
-	Vencedor do JG - 01 A DEFINIR	X	Vencedor do JG - 04 A DEFINIR	A DEFINIR	5
-	Vencedor do JG - 03 A DEFINIR	X	Vencedor do JG - 02 A DEFINIR	A DEFINIR	6

4ª FASE - FINAL JOGO ÚNICO - DATA E LOCAL A SER DEFINIDA

HORA	MANDANTE	PLACAR	VISITANTE	LOCAL	JG
-	Vencedor do JG - 05 A DEFINIR	X	Vencedor do JG - 06 A DEFINIR	A DEFINIR	7

Handwritten signature in blue ink.

Handwritten signature in blue ink.

Handwritten signature in blue ink.

Handwritten signature in blue ink.

Handwritten signature in blue ink.