

# REGULAMENTO

**66º Campeonato  
Futebol Minicampo  
2024**



**Brasileiro Série A  
2024**

***HOMENAGEADOS:***

***DENTE DE OURO:***

*ALEXANDRE JOSE QUARANTA AGOPIAN (ROKO)*

***SÊNIOR:***

*JOAO BRAZOLIN NETO (BRAZOLIN)*

***MAGNOS:***

*JOSE LUIZ PEREIRA (CARAVETTI)*

# Sumário

<i>FORMA DE DISPUTA – CAT. DENTE DE OURO</i> .....	1
<i>FORMA DE DISPUTA – CAT. SÊNIOR</i> .....	2
<i>FORMA DE DISPUTA – CAT. MAGNOS</i> .....	3
<i>DAS FAIXAS ETÁRIAS E DIVISÃO DAS CATEGORIAS</i> .....	4
<i>NÚMERO DE ATLETAS E SUBSTITUIÇÕES DURANTE O JOGO</i> .....	4
<i>DO TEMPO DE JOGO</i> .....	5
<i>CRITÉRIO DO W.O., ABANDONO DE JOGO E PUNIÇÕES</i> .....	5
<i>CRITÉRIO DE CLASSIFICAÇÃO</i> .....	6
<i>DOS CARTÕES</i> .....	6
<i>DAS INFRAÇÕES</i> .....	7
<i>DAS REGRAS GERAIS</i> .....	9
<i>PREMIAÇÃO</i> .....	10
<i>COMISSÃO ORGANIZADORA</i> .....	10
<i>UNIFORMES OFICIAIS DA COMPETIÇÃO</i> .....	11
<i>UNIFORMES OFICIAIS DA COMPETIÇÃO</i> .....	12





# 66º CAMPEONATO FUTEBOL MINICAMPO REGULAMENTO GERAL



## FORMA DE DISPUTA – CAT. DENTE DE OURO

Campeonato com 16 equipes divididas em 2 Grupos. Divididos da seguinte forma:

Grupo A – Equipes ímpares conforme sequência do sorteio

Grupo B – Equipes pares conforme sequência do sorteio

Na 1ª FASE, os confrontos ocorrerão entre grupos, ou seja, Grupo A contra Grupo B, a classificação será dentro do Grupo.  
(08 Rodadas)

Os Grupos serão os seguintes

### GRUPO A

SÃO PAULO - WR STEEL ACESSÓRIOS PARA CHURRASQUEIRA  
ATHLETICO-PR - NP SOUZA CONTABILIDADE  
PALMEIRAS - E3 SAÚDE E PERFORMANCE  
FLAMENGO - VINICIUS INFORMÁTICA  
INTERNACIONAL - ATLAS MÓVEIS PLANEJADOS  
GRÊMIO - LÍDER VEÍCULOS  
CUIABÁ - BIO PHORMA  
FLUMINENSE - JIG CORRETORA DE SEGUROS

### GRUPO B

CORINTHIANS - LUMAVI ARTE EM ILUMINAR  
BRAGANTINO - COLÉGIO POLLICARE  
ATLÉTICO-MG - ACTION RH®  
FORTALEZA - RONAN CENTRO AUTOMOTIVO  
BAHIA - KRUSCHEWSKY MARCAS E PATENTES  
CRUZEIRO - NOVART  
VASCO DA GAMA - REDEMÓVEIS  
BOTAFOGO - ADM CITRINO SISTEMAS

Após o término da 1ª FASE, seguindo os critérios de classificação, pontuação e desempate contidos neste regulamento, o 1º colocado de cada Grupo estará classificado para as Quartas de Final, o 8º de cada Grupo estará ELIMINADO e do 2º ao 7º colocado de cada Grupo disputaram o PLAY-OFFS dentro do Grupo, sem sorteio em jogo único. Nesta fase do 2º ao 4º colocado de cada Grupo terão a vantagem do EMPATE. As equipes vencedoras estão classificadas para as Quartas de Final.

Os confrontos serão determinados da seguinte forma:

2º COLOCADO GRUPO A vs 7º COLOCADO GRUPO A  
2º COLOCADO GRUPO B vs 7º COLOCADO GRUPO B  
3º COLOCADO GRUPO A vs 6º COLOCADO GRUPO A  
3º COLOCADO GRUPO B vs 6º COLOCADO GRUPO B  
4º COLOCADO GRUPO A vs 5º COLOCADO GRUPO A  
4º COLOCADO GRUPO B vs 5º COLOCADO GRUPO B

Para as Quarta de Final os confrontos serão realizados em Dois Jogos (Ida e Volta), os confrontos serão determinados por sorteio em pote único. Não haverá vantagem do empate no agregado das 2 partidas.

Os confrontos serão determinados da seguinte forma:

1º COLOCADO GRUPO A vs 1º SORTEADO  
1º COLOCADO GRUPO B vs 2º SORTEADO  
3º SORTEADO vs 4º SORTEADO  
5º SORTEADO vs 6º SORTEADO

Para as SEMIFINAIS os confrontos serão realizados em JOGO ÚNICO, nesta fase os confrontos serão determinados por sorteio em Pote ÚNICO.

Os confrontos serão determinados da seguinte forma:

1º Sorteado vs 2º Sorteado  
3º Sorteado vs 4º Sorteado

Após o término das SEMIFINAIS, os vencedores dos confrontos, disputarão a FINAL e os perdedores disputarão o 3º e 4º. Em caso de empate na SEMIFINAL e FINAL, os vencedores serão definidos por 3 cobranças de pênaltis; persistindo o empate, as cobranças serão alternadas.



# 66º CAMPEONATO FUTEBOL MINICAMPO REGULAMENTO GERAL



## FORMA DE DISPUTA – CAT. SÊNIOR

Campeonato com 18 equipes divididas em 2 Grupos. Na 1ª FASE, os confrontos ocorrerão entre Grupos, ou seja, Grupo A contra Grupo B, a classificação será GERAL. (09 Rodadas)

Os Grupos serão os seguintes

### GRUPO A

INTERNACIONAL - MAX CARTAZ SOLUÇÕES DIGITAIS LTDA  
BOTAFOGO - UCON ENGENHARIA  
JUVENTUDE - VIA FRANGU'S  
CUIABÁ - TAVARES UNIFORMES  
FLAMENGO - MULTIELÉTRICA  
CORINTHIANS - ESPORTE BRASIL  
BRAGANTINO - ODA JAPANESE FOOD  
CRUZEIRO - PRIMOR PERFUMES  
FLUMINENSE - BANC'S COURO

### GRUPO B

BAHIA - R2 AUTO BROKER  
ATLÉTICO-MG - COLÉGIO SUPERIUS  
GRÊMIO - WIT INVEST XP  
SÃO PAULO - D'GRAUS CAFÉ  
VASCO DA GAMA - BLUMENAU ILUMINAÇÃO  
ATHLETICO-PR - CARLINHOS FILTROS E LUBRIFICANTES  
PALMEIRAS - RIOPACK EMBALAGENS  
ATLÉTICO-GO - INSTITUTO BENETI  
CRICIÚMA - MADE MUDAS PAISAGISMO

Após o término da 1ª FASE, seguindo os critérios de classificação, pontuação e desempate contidos neste regulamento, do 1º ao 16º colocados estarão classificados para as Oitavas de Final, o 17º e 18º estarão ELIMINADOS, o confronto desta fase será em jogo único.

Os confrontos serão determinados da seguinte forma:

1º Colocado vs 16º Colocado	5º Colocado vs 12º Colocado
2º Colocado vs 15º Colocado	6º Colocado vs 11º Colocado
3º Colocado vs 14º Colocado	7º Colocado vs 10º Colocado
4º Colocado vs 13º Colocado	8º Colocado vs 9º Colocado

As 8 equipes melhores colocadas terão a vantagem do empate. Os vencedores irão para a Fase de Quartas de Final.

Para as Quarta de Final os confrontos serão realizados em jogo único, os confrontos serão determinados por sorteio, sendo as 4 Equipes melhores classificadas nas 2 Fases anteriores (**CLASSIFICAÇÃO GERAL**) estarão no POTE 1, as outras 4 equipes estarão no POTE 2. As 4 Equipes do Pote 1 terão a vantagem do empate.

Os confrontos serão determinados da seguinte forma:

1º Sorteado do Pote 1 vs 1º Sorteado do Pote 2
2º Sorteado do Pote 1 vs 2º Sorteado do Pote 2
3º Sorteado do Pote 1 vs 3º Sorteado do Pote 2
4º Sorteado do Pote 1 vs 4º Sorteado do Pote 2

Após o término das Quartas de Final, Vencedores de cada confronto estarão classificados para as Semifinais.

Para as SEMIFINAIS os confrontos serão realizados em Jogo único, nesta fase os confrontos serão determinados por sorteio em Pote ÚNICO.

Os confrontos serão determinados da seguinte forma:

1º Sorteado vs 2º Sorteado
3º Sorteado vs 4º Sorteado

Após as SEMIFINAIS, os times vencedores disputarão a FINAL, e o 3º colocado será determinado pela equipe que enfrentou o campeão na fase SEMIFINAL.

Em caso de empate no placar agregado das partidas SEMIFINAL e FINAL, os vencedores serão definidos por 3 cobranças de pênaltis; persistindo o empate, as cobranças serão alternadas.



# 66º CAMPEONATO FUTEBOL MINICAMPO REGULAMENTO GERAL



## FORMA DE DISPUTA – CAT. MAGNOS

Campeonato com 14 equipes divididas em 2 Grupos. Na 1ª FASE, os confrontos ocorrerão entre Grupos, ou seja, Grupo A contra Grupo B, a classificação será GERAL. (07 Rodadas)

Os Grupos serão os seguintes

### GRUPO A

PALMEIRAS - COLÉGIO VEM SER  
ATLÉTICO-MG - CUPIM XADREZ CASA DE CARNES  
BRAGANTINO - FERNANDES, MARQUES & TAVARES  
BOTAFOGO - REV BRAZIL  
BAHIA - MC STUDIO  
JUVENTUDE - GRUPO K. KOLANTES  
INTERNACIONAL - PLANALTO MATERIAIS PARA CONSTRUÇÃO

### GRUPO B

VASCO DA GAMA - LUMIAR  
FLUMINENSE - FÁBIO TOLEDO PLANEJADOS  
CRUZEIRO - LATICÍNIOS SÃO JOSÉ  
FLAMENGO - DIO COLOR  
GRÊMIO - MARMORARIA MIRASSOL  
SÃO PAULO - IMOBILIÁRIA APLIK  
CORINTHIANS - AR CENTER

Após o término da 1ª FASE, seguindo os critérios de classificação, pontuação e desempate contidos neste regulamento, o 1º e 2º colocados da CLASSIFICAÇÃO GERAL estarão classificados diretamente para as Quartas de Final, as demais equipes jogarão PLAY-OFFS entre elas, os vencedores estarão classificados para as QUARTAS DE FINAL se juntando as 2 equipes já classificadas.

Os confrontos serão determinados da seguinte forma:

#### PLAY-OFFS:

3º Colocado vs 14º Colocado  
4º Colocado vs 13º Colocado  
5º Colocado vs 12º Colocado  
6º Colocado vs 11º Colocado  
7º Colocado vs 10º Colocado  
8º Colocado vs 9º Colocado

**Obs. Do 3º colocado ao 8º colocado jogarão por empate.**

Para as Quarta de Final os confrontos serão realizados em Dois Jogos (Ida e Volta), os confrontos serão determinados por sorteio, sendo as 4 Equipes melhores classificadas nas 2 Fases anteriores (**CLASSIFICAÇÃO GERAL**) estarão no POTE 1, as 4 equipes vencedoras do Play-Offs estarão no POTE 2. **As 4 Equipes do Pote 1 terão a vantagem do empate.**

Os confrontos serão determinados da seguinte forma:

1º Sorteado do Pote 1 vs 1º Sorteado do Pote 2  
2º Sorteado do Pote 1 vs 2º Sorteado do Pote 2  
3º Sorteado do Pote 1 vs 3º Sorteado do Pote 2  
4º Sorteado do Pote 1 vs 4º Sorteado do Pote 2

Após o término das QUARTAS DE FINAL, os vencedores de cada confronto estarão classificados para as SEMIFINAIS. Para as SEMIFINAIS os confrontos serão realizados em IDA e VOLTA, nesta fase os confrontos serão determinados por sorteio em Pote ÚNICO. Não haverá vantagem do empate no agregado das 2 partidas.

Os confrontos serão determinados da seguinte forma:

1º Sorteado vs 2º Sorteado  
3º Sorteado vs 4º Sorteado

Após o término das SEMIFINAIS, os vencedores dos confrontos, disputarão a FINAL e os perdedores disputarão o 3º e 4º. Em caso de empate na SEMIFINAL e FINAL, os vencedores serão definidos por 3 cobranças de pênaltis; persistindo o empate, as cobranças serão alternadas.





# 66º CAMPEONATO FUTEBOL MINICAMPO REGULAMENTO GERAL



## 1. DAS FAIXAS ETÁRIAS E DIVISÃO DAS CATEGORIAS

- 1.1. As categorias por faixa etária serão divididas das seguintes maneiras:
  - DENTE DE OURO de 1985 à 2007;
  - SÊNIOR de 1978 à 1984;
  - MAGNOS: 1977 ou anterior;
- 1.2. Exceção somente para goleiros, os quais poderão atuar nesta posição conforme os critérios estabelecidos no item 2.14 deste regulamento.
- 1.3. O jogador poderá optar no ato de sua inscrição por jogar em uma categoria inferior à sua faixa de idade.

## 2. NÚMERO DE ATLETAS E SUBSTITUIÇÕES DURANTE O JOGO

- 2.1. As equipes deverão estar compostas cada uma por 08 (oito) jogadores devidamente uniformizados e incluídos na súmula de jogo, sendo 1 (um) goleiro e 7 (sete) jogadores de linha;
- 2.2. Não será permitido o início da partida sem que cada equipe tenha, no mínimo, 06 (seis) jogadores no campo de jogo. A equipe que não estiver com a quantidade mínima de atletas devidamente uniformizados para o início da partida, será considerada perdedora e a adversária será considerada vencedora, mediante os critérios de W.O. definidos neste regulamento;
- 2.3. **A equipe que provocar 03 (três) WOs, será ELIMINADA AUTOMATICAMENTE DA COMPETIÇÃO e os pontos das próximas partidas serão dados para a equipe adversário não sendo necessário entrar em campo;**
- 2.4. Caso as duas equipes não estejam em condições de jogo conforme item acima, ambas serão enquadradas nos critérios do WO e a partida terá como resultado o placar de empate em W.O. x W.O.. Conforme Item 4.1 deste Regulamento;
- 2.5. Entre o início de uma partida até os 15 minutos do 2º tempo, quando uma equipe ficar reduzida a menos de 06 (seis) jogadores, a partida deverá ser encerrada e o resultado naquele momento será mantido para efeito de artilharia, gols marcados e sofridos, cartões aplicados e demais ações que constarem na súmula. Porém, somente nesta situação, para efeito de classificação, a equipe que ficar com o número insuficiente de jogadores para prosseguir na partida, será considerada perdedora e a equipe adversária será considerada vencedora mediante os critérios de INSUFICIENTE DE ATLETAS definidos neste regulamento. Caso as duas equipes fiquem reduzidas a menos de 6 (seis) jogadores ao mesmo tempo (ex. várias expulsões simultâneas), permanece o critério para os gols marcados e sofridos, cartões aplicados e demais ações que constarem na súmula e ambas equipes serão enquadradas nos critérios de INSUFICIENTE DE ATLETAS.

### **Após os 16º minutos do 2º tempo, não mais se aplicarão os critérios do W.O.;**

- 2.6. A equipe que ficar com número insuficiente de atleta e estiver vencendo a partida, será considerada perdedora, e a outra equipe vencedora, mantendo-se o placar para efeito de artilharia e goleiro menos vazados. A equipe que estiver com número de atletas insuficientes não marcará pontos mesmo se estiver ganhando o jogo, e a outra equipe marcará 3 pontos;
- 2.7. Serão permitidas quantas substituições forem necessárias, seguindo os critérios deste artigo;
- 2.8. Os jogadores na reserva que estiverem devidamente uniformizados e incluídos na súmula de jogo terão que obrigatoriamente participar do jogo, por qualquer fração de tempo que for necessário, a critério de cada líder de equipe;
- 2.9. As substituições só poderão ocorrer após comunicação ao mesário ou árbitro, devendo primeiramente sair o jogador a ser substituído e depois entrar o jogador substituído;
- 2.10. O Atleta que se atrasar e chegar no decorrer do 1º tempo, poderá ser incluído na súmula de jogo e poderá entrar na partida caso sua equipe tenha iniciado a partida com número mínimo de atletas. Caso sua equipe esteja com o número suficiente de atletas, o atleta será considerado como reserva e poderá entrar na partida seguindo os critérios desse Regulamento. O jogador que chegar após o início do segundo tempo, não poderá ser incluído na súmula do jogo e não poderá participar da partida;
- 2.11. Caso algum jogador inscrito na súmula de jogo, não for utilizado por sua equipe no transcorrer da partida, a equipe infratora será considerada perdedora pelos critérios de PUNIÇÃO definidos no item 4.3 deste regulamento;
- 2.12. Em se tratando de **JOGADOR DE LINHA**, caso ocorra uma contusão grave ou eliminação que o obrigue a ficar fora do restante do campeonato, seu time continuará a competição sem poder inscrever outro atleta em lugar;
- 2.13. Em se tratando de **GOLEIRO**, havendo contusão grave ou eliminação que o obrigue a ficar fora do restante do campeonato, o líder da equipe poderá solicitar para a comissão organizadora a colocação de um novo goleiro, onde o processo de substituição se dará da seguinte maneira:
  - 2.13.1. Mesmo havendo Goleiro na lista de Espera, será publicado no grupo oficial da categoria (WhatsApp) e no Sítio virtual (website) a existência de uma nova vaga de goleiro em virtude de lesão grave ou eliminação de atleta, abrindo-se inscrições por 5 dias;
  - 2.13.2. Encerrado o período de inscrições, APÓS A ANÁLISE DA COMISSÃO ORGANIZADORA, seguindo os mesmos critérios adotados para sorteio das equipes, nivelamento de nível técnico e equilíbrio da competição, serão elegíveis os atletas para a participação do sorteio da vaga de GOLEIRO disponível;



# 66º CAMPEONATO FUTEBOL MINICAMPO REGULAMENTO GERAL



- 2.13.3. Após validação dos inscritos, na forma prevista no “item 2.13.2” anterior, os atletas elegíveis serão escolhidos mediante sorteio a ser realizado de maneira pública pela COMISSÃO ORGANIZADORA;
- 2.13.4. O nome sorteado passará a ser GOLEIRO definitivo da equipe que solicitou a substituição, se submetendo às regras e regulamentos do campeonato, bem como terá contabilizado para si os gols sofridos do goleiro anterior, para fins de premiação do goleiro menos vazado ao final do torneio.

- 2.14. Qualquer equipe cujo goleiro não tenha comparecido ao jogo ou esteja sem condições de jogar, poderá utilizar um goleiro substituto, porém dentro dos seguintes critérios:
- 2.14.1. Atletas inscritos e aptos a jogar no campeonato e que possuam idade igual ou acima da idade mínima permitida pela categoria em questão;
- 2.14.2. Cada equipe só poderá utilizar por **4 (quatro vezes)** Goleiro emprestado (podendo ser Goleiro ou jogador de Linha que queira jogar emprestado no gol) inscrito no campeonato, somente na 1ª Fase do Campeonato. Em casos de Contusão onde o Goleiro não possa atuar mais no campeonato tal fato será analisado pela Comissão Organizadora. Conforme item **2.13**;
- 2.14.3. Caso não tenha possibilidade de utilizar o uniforme oficial da equipe, deverá jogar utilizando um colete disponibilizado pelo clube ou algum outro uniforme autorizado pela comissão;
- 2.14.4. Todas as penalidades impostas (cartões, expulsões, etc.) para este goleiro substituto durante a partida, serão transferidas e aceitas pelo goleiro titular. Exemplo: se o goleiro substituto for expulso nesta partida, o goleiro titular deverá cumprir suspensão no próximo jogo. Caso tenha sido expulso por agressão ou alguma atitude considerada fora do normal, a Comissão irá avaliar o caso podendo também atribuir punição ao goleiro substituto, inclusive encaminhar o caso para a Diretoria do Clube;
- 2.14.5. Esta possibilidade de utilização de goleiro substituto, NÃO é válida para quando o goleiro não comparecer por estar cumprindo alguma penalidade disciplinar / suspensão e neste caso deverá ser substituído por outro jogador de sua equipe, que esteja inscrito na súmula do jogo;
- 2.14.6. O goleiro substituto que esteja atuando “emprestado” e que esteja aguardando o início do jogo da equipe pelo qual ele esteja inscrito, o Árbitro da partida em que o goleiro está inscrito, deverá aguardar o término do jogo em que esteja atuando emprestado;
- 2.14.7. Caso uma equipe inicie a partida com um goleiro substituto, não poderá substituí-lo por outro goleiro de fora da partida, nem mesmo pelo próprio goleiro titular caso o mesmo chegue ao campo de jogo. Somente poderá ser substituído por um jogador de linha da equipe em questão;
- 2.14.8. O atleta que pretende ser um goleiro substituto deve estar inscrito no campeonato ou lista de espera e não poderá estar cumprindo nenhum tipo de suspensão para aquela rodada;
- 2.14.9. Em partidas em que um goleiro for utilizado infringindo as regras descritas neste artigo, aplica-se os critérios de PUNIÇÃO definidos neste regulamento no item **4.3**;
- 2.14.10. O atleta que estiver inscrito no campeonato como goleiro de sua equipe, não poderá atuar como atleta de linha na mesma categoria, ou seja, somente poderá atuar como goleiro em sua equipe ou substituto em outro time. Caso isto ocorra, a equipe infratora será considerada perdedora aplicando-se os critérios de PUNIÇÃO definidos neste regulamento.

## 3. DO TEMPO DE JOGO

- 3.1. A duração de cada partida será 50 (cinquenta) minutos, divididos em dois tempos de 25 (vinte e cinco) minutos, com um intervalo de 05 (cinco) minutos;
- 3.2. A critério do arbitro, o tempo de toda e qualquer paralisação, por qualquer motivo, deverá ser acrescido ao final do referido tempo de jogo;
- 3.3. Haverá uma tolerância de 10 (dez) minutos, para início de cada partida de acordo com o horário assinalado na tabela. Após este prazo, a equipe que não estiver completa para iniciar a partida, será considerada perdedora pelos critérios de W.O. definidos neste regulamento;
- 3.4. Ocorrendo o W.O. em uma partida da rodada, a próxima partida deverá começar obrigatoriamente no horário que estiver determinado na tabela, porém, se os líderes das equipes, que farão o próximo jogo, estiverem de acordo, poderão antecipar o horário de sua partida, devendo comunicar tal fato ao árbitro e ao mesário. Não haverá tempo de tolerância.

## 4. CRITÉRIO DO W.O., ABANDONO DE JOGO E PUNIÇÕES

- 4.1. Referente ao WO - Aplicado antes do início da partida: Ocorrendo somente com 1 time, o time Infrator perde 2 pontos e terá débito de 3 gols no saldo e o outro time é considerado vencedor pelo placar de 3 x 0 recebe os 3 pontos e adiciona 3 gols no saldo. Se ocorrer com os 2 times, ambos perderão 2 pontos e o placar do jogo será de 0 x 0 e o saldo permanece;
- 4.2. Referente ao Insuficiente de Atletas - Aplicado durante a partida (até o 15º minuto do 2º tempo): O resultado será mantido para efeito de gols marcados, gols sofridos, artilharia, goleiro menos vazado e cartões aplicados, o Infrator perde 2 pontos e a outra equipe ganhará os 3 pontos daquela partida. Ocorrendo com os 2 times, o placar é mantido para efeito de artilharia, goleiro menos vazado e cartões aplicados, e ambas as equipes perdem 2 pontos;



# 66º CAMPEONATO FUTEBOL MINICAMPO REGULAMENTO GERAL







- 4.3. Referente a Punição de Equipe - Aplicado durante e após a partida: O resultado será mantido para efeito de gols marcados, gols sofridos, artilharia, goleiro menos vazado e cartões aplicados, caso o time infrator esteja ganhando ou tenha sido o vencedor na partida em questão, passará os pontos ganhos para o adversário e ainda perderá 2 pontos na classificação geral, caso esteja perdendo será retirado 2 pontos na classificação geral;
- 4.4. Caso uma equipe infrinja uma ou mais regras deste regulamento, aplica-se os critérios de PUNIÇÃO definidos neste regulamento no item **4.3**;

## 5. CRITÉRIO DE CLASSIFICAÇÃO

- 5.1. Vitória = 03 (três) pontos;
- 5.2. Empate = 01 (um) ponto;
- 5.3. Derrota = 00 (zero) ponto;
- 5.4. Para critério de desempate entre duas ou mais equipes nas fases de classificação, QUARTAS DE FINAL (quando houver) e SEMIFINAIS, será considerado os seguintes critérios sequenciais para definição das posições das equipes:
- 5.5. Maior número de pontos;
- 5.6. Maior número de vitórias na competição;
- 5.7. Melhor saldo de gols na competição;
- 5.8. Maior número de gols prós na competição;
- 5.9. Vitória no confronto direto entre as equipes;
- 5.10. Menor número de WOs, INSUFICIENTE DE ATLETAS OU PUNIÇÃO durante a competição;
- 5.11. Sorteio;
- 5.12. Na Fase QUARTAS DE FINAL caso aja empate não haverá prorrogação as equipes com a melhor classificação na fase anterior terá a vantagem do empate, sendo que nas fases SEMIFINAIS e FINAIS, caso aja empate não haverá prorrogação o vencedor será decidido em 3 cobranças de Pênaltis, persistindo o empate cobranças alternadas;
- 5.13. Nas partidas FINAIS, se houver empate, a decisão ocorrerá por cobrança de pênaltis. Serão cobrados três (03) pênaltis por equipe e será considerada vencedora a equipe que converter o maior número de penalidades. Persistindo o empate serão feitas cobranças alternadas (01 por cada equipe) até a definição do vencedor. Todos os atletas que constam na súmula poderão cobrar os pênaltis, exceto os que durante a partida tomaram **Cartão Vermelho**.

## 6. DOS CARTÕES

- 6.1. Serão utilizados 02 (dois) cartões, "AMARELO  " e "VERMELHO  ";
- 6.2. OS CARTÕES AMARELOS  submetem-se, obrigatoriamente, aos seguintes critérios de aplicação:
  - 6.2.1. Quando um atleta ou membro de Comissão Técnica for advertido com 1 (um) cartão amarelo e, posteriormente, for expulso com a exibição direta de cartão vermelho na mesma partida, aquele cartão amarelo inicial permanecerá em vigor para o cômputo da série de 3 (três) cartões amarelos; cartão a ser aplicado conforme as regras do jogo; o jogador que receber 03 (três) cartões, amarelos, consecutivos ou alternados, estará suspenso automaticamente da próxima partida. Sendo os cartões zerados, após o término da 1ª Fase em todas as Categorias, caso o atleta receba o 3º cartão no último jogo antes ser zerado o mesmo cumprirá suspensão automática no próximo jogo;
  - 6.2.2. Quando o cartão amarelo precedente à exibição direta do cartão vermelho for o terceiro da série, o atleta ou membro de Comissão Técnica será sancionado com 2 (dois) impedimentos automáticos, sendo o primeiro pelo recebimento do cartão vermelho e o segundo pela sequência de 3 (três) cartões amarelos;
  - 6.2.3. Quando um atleta ou membro de Comissão Técnica receber 1 (um) cartão amarelo e, posteriormente, receber 1 (um) segundo cartão amarelo, com a exibição consequente do cartão vermelho, tais cartões amarelos não serão considerados para o cômputo da série de 3 (três) cartões amarelos que geram o impedimento automático;
  - 6.2.4. Se a partida subsequente ao recebimento do terceiro cartão amarelo ou do cartão vermelho for adiada, o cumprimento ocorrerá na partida imediatamente posterior à punição;
  - 6.2.5. Se a partida subsequente ao recebimento do terceiro cartão amarelo ou do cartão vermelho for decidida por W.O., nos termos do art. 4, a penalidade será considerada cumprida.
- 6.3. O CARTÃO VERMELHO  quando este cartão for aplicado, significa que o jogador está expulso da partida em andamento e não poderá ser substituído; o jogador que receber o cartão vermelho estará suspenso automaticamente da próxima partida, ficando ainda sujeito a julgamento pela Comissão Disciplinar, que dependendo da natureza da expulsão, a ser relatada pelo árbitro na súmula de jogo, depoimentos de testemunhas, membros da comissão organizadora que estavam assistindo à partida, poderá ser suspenso por mais de uma partida;
  - 6.3.1. O jogador expulso ou suspenso, não poderá permanecer ao lado do campo de jogo do seu time, nem atrás dos gols, devendo permanecer do lado de fora dos alambrados do jogo do seu time ou nas arquibancadas (Em caso de não acatar, a regra imposta neste item o jogador poderá sofrer punição de acordo com a Comissão Disciplinar do Campeonato);
  - 6.3.2. **O jogador que receber o cartão vermelho ou punição pela Comissão Disciplinar de sua Categoria nas últimas partidas do Campeonato em andamento, após análise da mesma poderá cumprir as punições no próximo Campeonato em que o atleta se inscrever;**





# 66º CAMPEONATO FUTEBOL MINICAMPO REGULAMENTO GERAL



- 6.3.3. Em todos os casos, a Comissão Disciplinar da própria Categoria, julgará o jogador de acordo com o relatório do árbitro ou de testemunhas que presenciaram os fatos, analisando se deverá ser suspenso por uma ou mais partidas. Nos casos de agressão ou outros fatos mais graves, o jogador poderá ser “ELIMINADO” do campeonato e a ocorrência será encaminhado para a diretoria executiva do Clube Monte Líbano, que lhe aplicará as penas a que estiver sujeito conforme reza o Estatuto do Clube.
7. O Árbitro e o Anotador da partida poderão fazer um relatório das ocorrências após o término do jogo, e os fatos ali serão julgados pela Comissão, assim como a Comissão tem o poder de julgar e punir o atleta, quando o mesmo cometa atitudes antidesportivas, mesmo não tendo nada relatado em súmula e em situações especiais.
8. **A súmula da partida será feita em 01 (uma) via, devendo ser assinada pelos líderes das duas equipes, pelo árbitro e mesário. A não assinatura na súmula por parte do líder ou em substituição ao mesmo, por qualquer jogador de sua equipe, será considerada como aceite o que nela estiver marcada referente a gols, faltas e cartões marcados, não cabendo reclamação posterior. Todas e quaisquer discordâncias deverão ser feitas pelo formulário contido no site do Clube, em área específica sobre o Campeonato Dente de Ouro.**
9. Caso o Árbitro ou Mesário tenha relatado alguma situação, o Responsável da equipe receberá por e-mail e whatsapp uma cópia digitalizada da súmula em até 2 dias e terá 24hrs para enviar o seu relato sobre os fatos ali relatados pelo Árbitros e Mesário.

## 10. **DAS INFRAÇÕES**

10.1. As transgressões subordinadas a este regulamento ficam divididas em:

- 10.1.1. Faltas Técnicas;
- 10.1.2. Faltas Pessoais;
- 10.1.3. Faltas Disciplinares.

10.2. Estará cometendo **FALTA TÉCNICA** o jogador que:

- 10.2.1. Dar ou tentar dar pontapés no adversário;
- 10.2.2. Calçar o adversário, isto é, derrubar ou tentar fazê-lo usando as pernas, agachando-se na frente ou por trás dele;
- 10.2.3. Pular ou atirar-se sobre o adversário;
- 10.2.4. Trancar o adversário de maneira violenta ou perigosa;
- 10.2.5. Bater ou tentar fazê-lo no adversário;
- 10.2.6. Segurar o adversário com a mão, ou impedi-lo da ação, com qualquer parte do braço;
- 10.2.7. Empurrar o adversário com auxílio das mãos ou dos braços;
- 10.2.8. Com exceção do goleiro, estando caído, obstruir a jogada prendendo a bola com os pés ou evitando com o corpo a sua movimentação;
- 10.2.9. Levantar os pés para chutar com o calcanhar e sem premeditar, atingir o adversário próximo à jogada, ou ameaçá-lo de atingir perigosamente;
- 10.2.10. Chutar com a sola dos pés, tendo o adversário próximo à jogada (solada);
- 10.2.11. Levantar os pés para chutar, a altura do busto, da cabeça ou das costas do adversário próximo à jogada;
- 10.2.12. Desferir uma cusparada no adversário;
- 10.2.13. **O goleiro que DELIBERADAMENTE jogar a bola para seu atleta e o mesmo devolver de cabeça para ele, será considerado falta com cobrança de tiro livre indireto, ou seja, falta em dois lances. Caso esta falta seja a 6ª falta será cobrado tiro livre direto da marca determinada;**
- 10.2.14. Toda infração técnica, será punida através de tiro livre direto com barreira no local exato da infração ou no ponto de penalidade máxima quando a falta for cometida dentro da área do infrator. Exceção somente para as infrações técnicas fora da área a partir da sexta ocorrência de cada tempo de jogo, conforme regra abaixo;
- 10.2.15. A partir da sexta falta coletiva, por tempo de jogo, será cobrado tiro livre direto sem barreira, numa distância de 4 metros da marca do pênalti;
- 10.2.16. **MÃO NA BOLA** – O jogador que segurar ou desviar a bola intencionalmente, carregá-la, batê-la ou impulsioná-la com a mão ou braço, excetuando-se o goleiro dentro de sua área de meta, estará efetuando infração técnica, e deverá ser punido com cartão amarelo;
- 10.2.17. **APLICAÇÃO DO CARRINHO** – **NÃO SERÁ PERMITIDO** em hipótese alguma o uso do carrinho na disputa de bola com adversários. O uso do mesmo deverá ser considerado como falta técnica e ficará a critério do árbitro se o jogador infrator deverá ser punido com cartão.

10.3. Estará cometendo **FALTA PESSOAL** o jogador que:

- 10.3.1. Entrar em campo sem estar completamente uniformizado, com o uniforme oficial da competição, ou seja, camiseta, calção e meia. Exceção de calça de goleiro, quando os uniformes das equipes em campo de jogo forem parecidos ou no caso de goleiro substituto utilizado quando o goleiro oficial não puder atuar. Nestas situações, deverá ser utilizado o colete disponibilizado pelo clube. Exceção também para uso de calção e meias, que poderão ser substituídos por calção e meias da mesma cor e tipo, desde que os líderes dos 2 times envolvidos na partida em que o atleta se apresentar com uniforme com as substituições descritas acima, aceitem a permanência do



# 66º CAMPEONATO FUTEBOL MINICAMPO REGULAMENTO GERAL



atleta em jogo. Caso este fato não seja constatado e anotado durante a partida, tal infração será considerada como aceita pelas duas equipes e não caberão reclamações após o final do jogo. Se constatado o uniforme irregular durante a partida, o atleta infrator deverá ser substituído e poderá retornar a partida com o uniforme regular ou com o uniforme do líder adversário;

- 10.3.2. Estiver usando chuteira de qualquer tipo;
- 10.3.3. Participar de uma jogada sem estar com todo seu uniforme, conforme item A, EX: jogador chutar a bola sem estar com seu tênis, meia etc., será cobrado um tiro livre direto, com barreira, no local onde o atleta tocou a bola;
- 10.3.4. Sendo goleiro, após imobilizar a bola com as mãos (concluir uma defesa), jogar a bola no chão ou para cima e pega-la novamente ou chutá-la, sem que tenha sido tocada por qualquer outro jogador. Será cobrado um tiro livre direto, com barreira, na risca da área, no local mais próximo da infração;
- 10.3.5. Sendo goleiro, pegar a bola com as mãos quando a mesma for recuada deliberadamente com os pés ou em arremesso lateral pelo jogador de sua equipe. Só serão permitidos os recuos com o peito ou com a cabeça. Com exceção que enquadrem no item **10.2.13** deste regulamento. Será cobrado um tiro livre direto, com barreira, na risca da área, no local mais próximo da infração;
- 10.3.6. Usar expressão verbal para enganar o adversário fingindo ser seu companheiro de equipe e tirar vantagem do lance. Será cobrado um tiro livre direto, com barreira, no local onde ocorreu a infração;
- 10.3.7. Quando a bola sair pela linha de fundo, a reposição deverá ser feita com as mãos ou com um chute de balão, sendo proibido o tiro de meta. Assim que o goleiro colocar a bola ao chão, o jogo estará valendo. Não é permitido gol direto de balão; a bola deve tocar em qualquer outro jogador para o gol ser válido. Caso a bola entre no gol diretamente após o balão, a posse de bola será concedida ao goleiro adversário.

#### 10.4. Estará cometendo **FALTA DISCIPLINAR** o jogador que:

- 10.4.1. Incorporar-se ou reincorporar-se à sua equipe depois de iniciada ou reiniciada a partida, sem autorização do árbitro. Caso seja detectado que um time está com uma quantidade de jogadores acima do máximo permitido, o último jogador que adentrou o campo será advertido com cartão amarelo, e deverá retornar ao banco de reservas. Se não for identificado tal jogador, a punição será aplicada ao líder da equipe para o jogo. Mesma regra se aplica quando houver expulsão e o time fizer reposição indevida ao jogador expulso;
- 10.4.2. Infringir persistentemente as regras do jogo;
- 10.4.3. Ser culpado por conduta indisciplinar;
- 10.4.4. Demonstrar com palavras ou atos, divergência das decisões tomadas pelo árbitro;
- 10.4.5. Usar de táticas antidesportivas;
- 10.4.6. Discutir com o público, adversários ou mesários;
- 10.4.7. Toda infração disciplinar, durante a partida, será punida através de tiro livre direto com barreira no local da infração e contará como infração técnica. Fica a critério do árbitro a aplicação de cartões mesmo após o final da partida, independentemente de o atleta estar ou não inscrito na súmula do jogo em questão;
- 10.4.8. Para todos os tiros livres diretos, a barreira deverá estar a 05 (cinco) metros da bola. A bola, para a cobrança desta falta, não poderá estar dentro da área do goleiro, sendo sua risca o limite máximo para cobrança;
- 10.4.9. A cobrança de Pênalti ou de qualquer outra infração, poderá ser executada por qualquer jogador que esteja inscrito na súmula do jogo e que não tenha recebido vermelho, mesmo que esteja fora de campo no momento da cobrança, seja ela durante a partida ou após, em jogos eliminatórios. O Pênalti deve obrigatoriamente ser cobrado de forma direta. Havendo cobrança em 2 lances, será necessário refazer a cobrança;
- 10.4.10. O jogador que faltar a duas partidas consecutivas ou três alternadas, sem plena justificativa, **PODERÁ** ser eliminado da competição, desde que haja solicitação do líder de sua equipe junto a Comissão Organizadora, caso contrário, ficará a critério do líder escalá-lo ou não na próxima partida da equipe que ele comparecer, conforme condições abaixo:
- 10.4.11. Se o líder da equipe optar por escalar o jogador na reserva, deverá utilizá-lo obrigatoriamente durante a partida, sob pena de vir a perder os pontos da partida, conforme item **2.11** deste regulamento;
- 10.4.12. Se o líder da equipe optar por não escalar o jogador, como forma de punição por suas faltas, este jogador não deverá ficar no banco de reserva, nem ficar uniformizado, nem ser inscrito na súmula do jogo e, portanto, não poderá jogar na partida em questão.
- 10.4.13. Qualquer jogador que sair da sua equipe por motivo de contusão e se recuperar em tempo hábil, poderá voltar à sua equipe e ao campeonato, desde que sua eliminação não tenha sido solicitada à comissão organizadora;
- 10.4.14. Qualquer jogador que tenha seu desligamento solicitado por ele próprio ou pelo líder de sua equipe, dependendo de cada caso, e que a mesma seja aceita pela comissão organizadora, não poderá voltar ao campeonato, em por sua equipe, nem por outra equipe, mesmo que como goleiro substituto, e deverá devolver seu uniforme, ficando o líder de sua equipe responsável por esta tarefa.





# 66º CAMPEONATO FUTEBOL MINICAMPO REGULAMENTO GERAL



## 11. DAS REGRAS GERAIS

- 11.1. A Comissão Organizadora poderá suspender qualquer rodada em caso de mau tempo ou qualquer outro motivo de força maior;
- 11.2. Em caso de mau tempo a decisão de cancelamento da rodada, será tomada pela Comissão do Campeonato;
- 11.3. Caso seja necessário o cancelamento, alteração ou remarcação de algum jogo (local, data e ou horário), a Comissão Organizadora obrigatoriamente fará um comunicado oficial via WhatsApp do Departamento de Esportes do Clube Monte Líbano e publicará a atualização das novas tabelas com as alterações no site do clube, no menu reservado ao Campeonato Dente de Ouro, cabendo ao representante a verificação constante das informações disponibilizadas no referido local;
- 11.4. O representante de cada equipe deverá ser o responsável legal de sua equipe junto a Comissão Organizadora e ao Departamento de Esportes do Clube Monte Líbano;
- 11.5. O representante em conjunto com os demais atletas de cada equipe deverá eleger um Capitão para cada jogo. Desta forma, poderá exercer sobre o time, além da liderança, o controle das escalações e substituições da equipe que deverá ser prontamente aceito por todos os atletas. Em caso de recusa de um atleta em deixar o campo, o Capitão poderá solicitar ao árbitro do jogo a parada momentânea da partida até que a substituição seja realizada;
- 11.6. Caso, por qualquer motivo, o representante de equipe não comparecer às reuniões agendadas pelo Departamento de Esportes do Clube Monte Líbano ou pela Comissão Organizadora, nem se fizer representar por qualquer outro jogador da sua equipe, o mesmo não poderá questionar as decisões que forem tomadas nestas reuniões, nem tampouco solicitar nova reunião sobre o mesmo assunto;
- 11.7. Os representantes das equipes deverão estar sempre em contato com o Departamento de Esportes do Clube Monte Líbano, pessoalmente, pelo site, por telefone ou e-mail, procurando se informar de assuntos de seu interesse. Entre eles, para fazer qualquer reclamação, justificativa, alerta, solicitar orientação sobre qualquer fato que tenha ocorrido na rodada e acompanhar pelo site do Clube as informações sobre a tabela de classificação, da artilharia, do goleiro menos vazado, da situação referente aos cartões e das demais informações sobre o campeonato;
- 11.8. **Toda e qualquer reclamação que necessite de reunião para tomada de decisões, alterações, julgamentos ou análises que comprometam o resultado de um jogo ou o próprio campeonato, deverá ser enviada pelo formulário no site do Clube Monte Líbano que chegará ao Departamento de Esportes do Clube Monte Líbano, obedecendo ao prazo máximo de 3 (três) dias após a ocorrência da situação a ser julgada. Este departamento será responsável para contatar a devida Comissão Organizadora e se necessário, os representantes das equipes e demais pessoas envolvidas para a devida avaliação e decisão sobre o assunto. Não serão aceitas reclamações protocoladas após o prazo acima descrito;**
- 11.9. O sócio que estiver cumprindo suspensão disciplinar ou qualquer outra punição que o impeça de frequentar o clube, não poderá fazer inscrição e nem participar do campeonato durante este período. Caso um atleta venha se desligar do quadro de associados, o mesmo não poderá mais participar do campeonato. O descumprimento desta regra, ocasionará à equipe do infrator a perda dos jogos destas ocorrências pelos critérios de PUNIÇÃO definidos neste regulamento. O sócio terá ainda seu caso avaliado pela Comissão Organizadora e ou pela Diretoria do Clube Monte Líbano;
- 11.10. Caso alguma equipe realize alguma partida contrariando uma ou mais regras aqui descritas, perderá sob os critérios de PUNIÇÃO definidos neste regulamento. Porém, os gols e demais ações que constarem na súmula serão avaliados pela comissão disciplinar podendo permanecer ou serem anulados;
- 11.11. Este regulamento é regido por regras próprias, acima descritas, específicas para o campeonato interno do Clube Monte Líbano, não estando, portanto, condicionadas ou subordinadas de forma alguma, às regras oficiais da FIFA, CBF, FPF, FPFS, CBFS ou outras entidades relacionadas a esta atividade esportiva.
- 11.12. Os casos omissos ou mesmos aqueles que estiverem previstos neste Regulamento, que necessitarem de análise e julgamento pela devida Comissão Organizadora, não poderão, sob hipótese alguma, serem resolvidas fora do Clube Monte Líbano, não cabendo nenhum recurso judicial ou extrajudicial. **Estes casos serão analisados pela comissão responsável e a decisão será divulgada aos líderes das equipes ou na falta destes a qualquer integrante das equipes envolvidas.**
- 11.13. **A responsabilidade pelo cumprimento de todas as cláusulas será de cada equipe, sob pena de perda de pontos da partida disputada de forma irregular.**





# 66º CAMPEONATO FUTEBOL MINICAMPO REGULAMENTO GERAL



## 12. PREMIAÇÃO

12.1. O artilheiro do campeonato será o jogador que durante o decorrer do campeonato, somando-se todas as fases da competição, marcar o maior número de gols e que todos eles estejam devidamente registrados nas súmulas dos jogos;

**OBS. O JOGADOR PARA CONCORRER A ARTILHEIRO DO CAMPEONATO SUA EQUIPE NÃO PODERÁ TER DADO "W.O." DURANTE O CAMPEONATO;**

12.2. Se terminarem empatados na artilharia dois ou mais jogadores, não haverá critério de desempate e cada um será premiado;

12.3. O goleiro menos vazado do campeonato será definido somente entre as 4 Equipes finalista e será aquele que durante o decorrer do campeonato, somando-se todas as fases da competição, sofrer o menor número de gols e que todos eles estejam devidamente registrados nas súmulas dos jogos. **OBS. O JOGADOR PARA CONCORRER A GOLEIRO MENOS VAZADO DO CAMPEONATO SUA EQUIPE NÃO PODERÁ TER DADO "W.O." DURANTE O CAMPEONATO.** Serão computados para o goleiro, todos os gols sofridos pela sua equipe;

12.4. Para concorrer ao prêmio de "goleiro menos vazado" do campeonato, a equipe deste goleiro deverá ter participado das Semifinais e Finais do Campeonato;

12.5. **Se terminarem empatados como goleiros menos vazados dois ou mais goleiros, todos os goleiros empatados como menos vazados serão premiados;**

12.6. Detalhes da Premiação:

### DENTE DE OURO

Medalhas de 1º a 3º Lugar

Artilheiro receberá um Troféu

Goleiro Menos Vazado receberá um Troféu

### SÊNIOR

Medalhas de 1º a 3º Lugar

Artilheiro receberá um Troféu

Goleiro Menos Vazado receberá um Troféu

### MAGNOS

Medalhas de 1º a 3º Lugar

Artilheiro receberá um Troféu

Goleiro Menos Vazado receberá um Troféu

## COMISSÃO ORGANIZADORA

### DENTE DE OURO

CARLOS A FERRINI ANHOLETO  
DOUGLAS SILVA SENDEM  
FERNANDO CABRERA  
GABRIEL AMARAL BAPTISTA  
ISAAC FERREIRA DA SILVA NETO  
MARCOS LOPES MANZANO  
YURY G HERNANDES OKAMURA

### SÊNIOR

BRUNO RICARDO B DE CASTRO  
EDUARDO DIAS OLMEDO  
FABRICIO RODRIGUES MURATA  
JOAO BRAZOLIN NETO  
JULIANO NHANI  
PAULO ROBERTO DIAS  
RAUL MARCELO TAUJR  
WYSCLEFF HIPOLITO FAGUNDES

### MAGNOS

ALZIMIRO DE ALMEIDA MATOS JUNIOR  
CLAUDEMIR JOSÉ DE OLIVEIRA  
FLAVIO FERREIRA DO NASCIMENTO  
JEFFERSON MARCELO GONCALVES  
JOSE RIBEIRO MACHADO  
JULIO CESAR MARQUES BATISTA  
MARCELO DE MELLO PEREIRA  
ROBERTO CARLOS DO BONFIM  
VALDIMIR DOS SANTOS (GOTA)

### DIRETOR DE ESPORTES

THIAGO ALBERTO A S DE C ROCHA

### GERENTE DE ESPORTES

MARILDA ISABEL M B MARDEGAN

### DEPARTAMENTO DE ESPORTES

DANILO DOS SANTOS  
GIOVANA OLIVEIRA  
JESSICA DUARTE  
RICARDO HENRIQUE



## 13. UNIFORMES OFICIAIS DA COMPETIÇÃO



ATHLETICO-PR



ATLÉTICO-GO



ATLÉTICO-MG



BAHIA



BOTAFOGO



BRAGANTINO



CORINTHIANS



CRICIÚMA



CRUZEIRO



CUIABÁ



FLAMENGO



FLUMINENSE





## UNIFORMES OFICIAIS DA COMPETIÇÃO



FORTALEZA



GRÊMIO



INTERNACIONAL



JUVENTUDE



PALMEIRAS



SÃO PAULO



VASCO



VITÓRIA

