

REGULAMENTO

55º Campeonato

Dentinho

2024



*HOMENAGEADO:
DANILO MARQUES JOSÉ*

Brasileiro Série A

2024



55º CAMPEONATO DENTINHO REGULAMENTO GERAL



Sumário

Código de Ética - Campeonato Dentinho.....	1
Da Formação dos Grupos e da Forma de Disputa	
Grupo 1 - Nascidos em 2018 e 2019 (07 equipes)	2
Grupo 2 - Nascidos em 2016 e 2017 (10 equipes).....	3
Grupo 3 - Nascidos em 2014 e 2015 (16 equipes).....	4
Grupo 4 - Nascidos em 2012 e 2013 (15 equipes).....	5
Grupo 5 - Nascidos em 2010 a 2011 (10 equipes).....	6
Grupo 6 - Nascidos em 2008 e 2009 (09 equipes).....	7
Número de Atletas e Substituições Durante o Jogo	8
O Atleta que estiver inscrito e efetivado como Goleiro.	9
Do Tempo de Jogo	9
Critério de WO, Abandono de Jogo e Punições	10
Da Pontuação.....	10
Dos Cartões e Regime Disciplinar a Técnicos e Familiares de Atletas.....	11
Das Infrações.....	12
Das Regras Gerais	14
Premiação:.....	16
Uniformes Oficiais da Competição.....	17





55º CAMPEONATO DENTINHO REGULAMENTO GERAL



Código de Ética - Campeonato Dentinho

Introdução

O Campeonato de Futebol Infantil Dentinho busca proporcionar uma experiência positiva e educativa para as crianças envolvidas, promovendo a prática esportiva saudável, o respeito mútuo e a valorização dos princípios éticos. A participação dos pais é fundamental para garantir um ambiente adequado e positivo para todos os envolvidos. Ao inscrever seus filhos no campeonato, os pais concordam em aderir a este código de ética.

Princípios

Respeito: Os pais devem tratar todos os participantes do campeonato, incluindo jogadores, técnicos, árbitros, colaboradores e outros pais, com respeito e cortesia, independentemente do resultado do jogo.

Comportamento Exemplar: Os pais devem dar o exemplo, agindo de maneira respeitosa, evitando xingamentos, provocações ou qualquer tipo de comportamento agressivo. Conduta inadequada não será tolerada.

Apoio Positivo: Os pais devem incentivar e apoiar seus filhos e todos os jogadores, independentemente da equipe a qual pertençam. O encorajamento positivo e as palavras de apoio são essenciais para promover o desenvolvimento das crianças.

Fair Play: Os pais devem valorizar o fair play e ensinar seus filhos a jogar de forma justa, respeitando as regras do jogo e os adversários. Devem aceitar as decisões dos árbitros sem questionamentos excessivos.

Respeito às Instalações: Os pais devem zelar pelas instalações do campeonato, respeitando os equipamentos e mantendo a limpeza dos espaços utilizados.

Resolução Pacífica de Conflitos: Em caso de desentendimentos ou conflitos, os pais devem buscar uma resolução pacífica, evitando discussões acaloradas ou confrontos físicos. Devem buscar a mediação com os organizadores do campeonato, caso seja necessário.

Foco no Desenvolvimento: O campeonato visa o desenvolvimento das habilidades e valores das crianças. Os pais devem priorizar o crescimento pessoal e esportivo de seus filhos, valorizando a aprendizagem e o espírito esportivo acima da mera competição.

A Comissão Organizadora do Dentinho não tolerará atitudes antidesportivas por parte dos jogadores ou técnicos, bem como ofensas aos árbitros ou a quaisquer colaboradores do campeonato, por parte de terceiros.



55º CAMPEONATO DENTINHO REGULAMENTO GERAL



Bolas indicadas por faixa etária:

Bola nº 3, de 5 a 8 anos – (Grupos 1 e 2)

Bola nº 4, de 9 a 12 anos – (Grupos 3 e 4)

Bola nº 5, de 13 anos ou mais. – (Grupos 5 e 6)

Da Formação dos Grupos e da Forma de Disputa

Grupo 1 – Nascidos em 2018 e 2019 (07 equipes)

Na **Primeira Fase**, todas as equipes **jogarão entre si**, no Campo 1, sem SEMIFINAIS.

Após o término dos jogos previstos na primeira fase, o 7º Colocado já será declarado Campeão da Taça Especial e seu Goleiro não poderá concorrer a premiação de Goleiro menos vazado, pois terá 2 jogos a menos na competição em relação as outras equipes. Seguindo o critério de Classificação Geral, estarão programados para a **FINAL** de cada Taça (em jogo de ida e volta) os seguintes jogos:

Taça de Ouro

1º Colocado vs 2º Colocado

Taça de Prata

3º Colocado vs 4º Colocado

Taça de Bronze

5º Colocado vs 6º Colocado





55º CAMPEONATO DENTINHO REGULAMENTO GERAL



Grupo 2 – Nascidos em 2016 e 2017 (10 equipes)

Na **Primeira Fase**, todas as equipes **jogarão entre si**, nos Campos 2 e 3.
Após o término dos jogos previstos nesta primeira fase, seguindo o critério de Classificação Geral, estarão classificados para a Fase **SEMIFINAL** (em jogo único) apenas os 8 primeiros colocados. O 9º e 10º colocado disputam a FINAL Taça Bronze (em jogos de Ida e Volta), conforme abaixo:

1º Colocado vs 4º Colocado TO-SF2
2º Colocado vs 3º Colocado TO-SF1
5º Colocado vs 8º Colocado TP-SF2
6º Colocado vs 7º Colocado TP-SF1

De acordo com os critérios de pontuação e desempate estabelecidos nesse regulamento, os vencedores destes confrontos (Taça Ouro e Prata) estarão classificados para a **FINAL** (em jogo único) de cada Taça e os perdedores disputarão os 3º e 4º lugares.

Taça de Ouro

Vencedor TO-SF1 vs Vencedor TO-SF2 (TO FINAL)
Perdedor TO-SF1 vs Perdedor TO-SF2 (TO 3º e 4º)

Taça de Prata

Vencedor TP-SF1 vs Vencedor TP-SF2 (TP FINAL)
Perdedor TP-SF1 vs Perdedor TP-SF2 (TP 3º e 4º)

A **FINAL** da Taça Bronze será entre o 9º e 10º colocados da primeira fase, em jogo de ida e volta.

Taça de Bronze

9º COLOCADO vs 10º COLOCADO (TB FINAL)





55º CAMPEONATO DENTINHO REGULAMENTO GERAL



Grupo 3 – Nascidos em 2014 e 2015 (16 equipes)

Na **Primeira Fase**, serão dois Grupos (A e B) com 8 equipes cada.

Nesta fase, os confrontos ocorrerão fora do Grupo, nos Campos 3, 4 e 5, conforme distribuição feita em ordem alfabética, com as equipes ímpares no Grupo A e equipes pares no Grupo B.

GRUPO A

ATHLETICO-PR
BAHIA
BRAGANTINO
CRUZEIRO
FLUMINENSE
GRÊMIO
JUVENTUDE
SÃO PAULO

GRUPO B

ATLÉTICO-MG
BOTAFOGO
CORINTHIANS
FLAMENGO
FORTALEZA
INTERNACIONAL
PALMEIRAS
VASCO

Após o término dos jogos previstos nesta primeira fase, seguindo os critérios de Classificação Geral, pontuação e desempate contidos nesse regulamento, os 12 melhores colocados estarão classificados para a **SEMIFINAL** (em jogo de Ida e Volta) e do 13º ao 16º colocados estarão eliminados. Nesta fase, os jogos serão determinados da seguinte forma:

1º Colocado vs 4º Colocado (TO-SF1)
2º Colocado vs 3º Colocado (TO-SF2)
5º Colocado vs 8º Colocado (TP-SF1)
6º Colocado vs 7º Colocado (TP-SF2)
9º Colocado vs 12º Colocado (TB-SF1)
10º Colocado vs 11º Colocado (TB-SF2)

De acordo com os critérios de pontuação e desempate estabelecidos nesse regulamento, os vencedores destes confrontos estarão classificados para a **FINAL** de cada Taça e os perdedores disputarão os 3º e 4º lugares. Os confrontos serão em jogo único.

Taça de Ouro

Vencedor TO-SF1 vs Vencedor TO-SF2 (TO FINAL)
Perdedor TO-SF1 vs Perdedor TO-SF2 (TO 3º e 4º)

Taça de Prata

Vencedor TP-SF1 vs Vencedor TP-SF2 (TP FINAL)
Perdedor TP-SF1 vs Perdedor TP-SF2 (TP 3º e 4º)

Taça de Bronze

Vencedor TB-SF1 vs Vencedor TB-SF2 (TB FINAL)
Perdedor TB-SF1 vs Perdedor TB-SF2 (TB 3º e 4º)





55º CAMPEONATO DENTINHO REGULAMENTO GERAL



Grupo 4 – Nascidos em 2012 e 2013 (15 equipes)

Na **Primeira Fase**, serão três Grupos (A, B e C) com 5 equipes cada, conforme formatação abaixo (sorteio). Os confrontos ocorrerão nos Campos 6 e 7 e a Classificação será Geral (pontos corridos).

GRUPO A

FLUMINENSE
CRUZEIRO
BRAGANTINO
JUVENTUDE
VASCO DA GAMA

GRUPO B

ATLÉTICO-MG
FLAMENGO
GRÊMIO
PALMEIRAS
INTERNACIONAL

GRUPO C

ATHLETICO-PR
BOTAFOGO
SÃO PAULO
FORTALEZA
CORINTHIANS

Nesta fase, as três primeiras rodadas serão fora do Grupo conforme a baixo:

1º Sorteado Grupo A vs 1º Sorteado Grupo B
2º Sorteado Grupo B vs 2º Sorteado Grupo C
3º Sorteado Grupo C vs 3º Sorteado Grupo A
4º Sorteado Grupo A vs 4º Sorteado Grupo B
5º Sorteado Grupo B vs 5º Sorteado Grupo C

1º Sorteado Grupo B vs 1º Sorteado Grupo C
2º Sorteado Grupo A vs 2º Sorteado Grupo B
3º Sorteado Grupo B vs 3º Sorteado Grupo C
4º Sorteado Grupo C vs 4º Sorteado Grupo A
5º Sorteado Grupo A vs 5º Sorteado Grupo B

1º Sorteado Grupo C vs 1º Sorteado Grupo A
2º Sorteado Grupo C vs 2º Sorteado Grupo A
3º Sorteado Grupo A vs 3º Sorteado Grupo B
4º Sorteado Grupo B vs 4º Sorteado Grupo C
5º Sorteado Grupo C vs 5º Sorteado Grupo A

Após as três primeiras rodadas (ainda na primeira fase) os confrontos passam a ser dentro do Grupo, em 5 rodadas. Ao término dos jogos previstos nesta primeira fase, seguindo os critérios de Classificação Geral, pontuação e desempate contidos nesse regulamento, os 8 melhores colocados estarão classificados para as **QUARTAS DE FINAIS** (em jogo único) e os colocados entre 9º a 12º colocados vão direto para a **SEMIFINAL** da Taça Bronze, em jogo de ida e volta. As equipes que ficarem entre o 13º e 15º lugares estarão eliminadas.

Os jogos serão determinados da seguinte forma:

Quartas de Final

1º Colocado vs 8º Colocado (QF-1)
2º Colocado vs 7º Colocado (QF-2)
3º Colocado vs 6º Colocado (QF-3)
4º Colocado vs 5º Colocado (QF-4)

Semifinal-Ida - Taça de Bronze

9º Colocado vs 12º Colocado (TB-SF1)
10º Colocado vs 11º Colocado (TB-SF2)

De acordo com os critérios de pontuação e desempate estabelecidos nesse regulamento, os vencedores destes confrontos estarão classificados para a **SEMIFINAL** Taça Ouro e Prata (em jogo único) junto com o jogo da **SEMIFINAL-VOLTA** da Taça Bronze, conforme abaixo:

Vencedor QF1 vs Vencedor QF4 (TO-SF1)
Vencedor QF2 vs Vencedor QF3 (TO-SF2)
Perdedor QF1 vs Perdedor QF4 (TP-SF1)
Perdedor QF2 vs Perdedor QF3 (TP-SF2)
11º Colocado vs 10º Colocado (TB-SF3)
12º Colocado vs 9º Colocado (TB-SF4)

De acordo com os critérios de pontuação e desempate estabelecidos nesse regulamento, os vencedores destes confrontos estarão classificados para a **FINAL** e os perdedores disputarão os 3º e 4º lugares, em jogo único, conforme abaixo:

VENCEDOR TO-SF1 vs VENCEDOR TO-SF2 (TO FINAL)
PERDEDOR TO-SF1 vs PERDEDOR TO-SF2 (TO 3º e 4º)
VENCEDOR TP-SF1 vs VENCEDOR TP-SF2 (TP FINAL)
PERDEDOR TP-SF1 vs PERDEDOR TP-SF2 (TP 3º e 4º)
VENCEDOR TB-SF3 vs VENCEDOR TB-SF4 (TB FINAL)
PERDEDOR TB-SF3 vs PERDEDOR TB-SF4 (TB 3º e 4º)



55º CAMPEONATO DENTINHO REGULAMENTO GERAL



Grupo 5 – Nascidos em 2010 a 2011 (10 equipes)

Na **Primeira Fase**, todas as equipes **jogarão entre si** nos Campos 7, 8 e 9. Após o término dos jogos previstos nesta primeira fase, seguindo o critério de Classificação Geral, estarão classificados para a Fase **SEMIFINAL** (em jogo único) os 8 primeiros colocados. O 9º e 10º colocado serão eliminados, conforme abaixo:

1º Colocado vs 4º Colocado TO-SF1
2º Colocado vs 3º Colocado TO-SF2
5º Colocado vs 8º Colocado TP-SF1
6º Colocado vs 7º Colocado TP-SF2

De acordo com os critérios de pontuação e desempate estabelecidos nesse regulamento, os vencedores destes confrontos estarão classificados para a **FINAL** de cada Taça e os perdedores disputarão os 3º e 4º lugares. As **Finais** serão em jogo único.

Taça de Ouro

Vencedor TO-SF1 vs Vencedor TO-SF2 (TO FINAL)
Perdedor TO-SF1 vs Perdedor TO-SF2 (TO 3º e 4º)

Taça de Prata

Vencedor TP-SF1 vs Vencedor TP-SF2 (TP FINAL)
Perdedor TP-SF1 vs Perdedor TP-SF2 (TP 3º e 4º)





55º CAMPEONATO DENTINHO REGULAMENTO GERAL



Grupo 6 – Nascidos em 2008 e 2009 (09 equipes)

Na **Primeira Fase**, todas as equipes jogarão entre si nos Campos 7, 8 e 9.

Após o término dos jogos previstos nesta primeira fase, seguindo o critério de Classificação Geral, estarão classificados para a Fase **SEMIFINAL** os 8 primeiros colocados, em jogo único. O 9º colocado estará eliminado, conforme abaixo:

1º Colocado vs 4º Colocado (TO-SF1)

2º Colocado vs 3º Colocado (TO-SF2)

5º Colocado vs 8º Colocado (TP-SF1)

6º Colocado vs 7º Colocado (TP-SF2)

De acordo com os critérios de pontuação e desempate estabelecidos nesse regulamento, os vencedores destes confrontos estarão classificados para a **FINAL** de cada Taça e os perdedores disputarão os 3º e 4º lugares, em jogo único.

Taça de Ouro

Vencedor TO-SF1 vs Vencedor TO-SF2 (TO FINAL)

Perdedor TO-SF1 vs Perdedor TO-SF2 (TO 3º e 4º)

Taça de Prata

Vencedor TP-SF1 vs Vencedor TP-SF2 (TP FINAL)

Perdedor TP-SF1 vs Perdedor TP-SF2 (TP 3º e 4º)





55º CAMPEONATO DENTINHO REGULAMENTO GERAL



1 Número de Atletas e Substituições durante o Jogo

- 1.1 As equipes podem ser mistas em termos de gênero, respeitando-se os anos de nascimento contemplados em cada Grupo, estando as atletas femininas, por motivos físicos, autorizadas a se inscrever e jogar em Grupo imediatamente anterior ao do de seu ano de nascimento.
- 1.2 Cada Grupo deverá compor-se da seguinte forma:
 - 1.2.1 Para o **Grupo 1**, todos os atletas inscritos jogando em campo, devidamente uniformizados e incluídos na súmula de jogo, sendo 01 (um) goleiro, efetivo ou não e os demais jogadores de linha.
 - 1.2.2 Para os **Grupos 2, 3, 4 e 5**, 08 (oito) atletas jogando em campo, devidamente uniformizados e incluídos na súmula de jogo, sendo 01 (um) goleiro, efetivo ou não e 07 (sete) jogadores de linha.
 - 1.2.3 Para o **Grupo 6**, 07 (sete) atletas jogando em campo, devidamente uniformizados e incluídos na súmula de jogo, sendo 01 (um) goleiro, efetivo ou não e 06 (seis) jogadores de linha.
- 1.3 Não será permitido o início da partida sem que cada equipe tenha no mínimo 05 (cinco) jogadores no campo de jogo (ou seja, 01 (um) goleiro, efetivo ou não e 04 (quatro) jogadores de linha). 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 WO (walkover).
- 1.4 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 0 x 0.
- 1.5 Após o início da partida, quando uma equipe ficar reduzida a menos de 05 (cinco) jogadores, a partida deverá ser encerrada e o resultado naquele momento será mantido para efeito de artilharia, inclusive 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 critérios de ABANDONO definidos neste regulamento. Caso as duas equipes fiquem reduzidas a menos de 05 (cinco) 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 as equipes serão enquadradas nos critérios de ABANDONO.
- 1.6 Serão permitidas tantas substituições quantas forem necessárias, seguindo os critérios deste item:
 - 1.6.1 **Todos os atletas** que estiverem devidamente uniformizados e inclusos na súmula de jogo deverão necessariamente **jogar 01 (um) tempo inteiro** em cada partida, não sendo permitido o fracionamento do tempo dentro de cada metade do jogo, para efeito de totalização.
 - 1.6.2 **O atleta que começar a partida no banco de reservas deverá OBRIGATORIAMENTE entrar no início do 2º Tempo.**
 - 1.6.3 O atleta que iniciar a partida no banco de reservas somente poderá entrar no 1º tempo da partida caso algum outro atleta que esteja jogando se contunda e a substituição deverá ser autorizada pelo(a) Enfermeiro(a) de Plantão, alegando que a lesão impeça o atleta de continuar em campo e, mesmo que o contundido se recupere dentro do transcorrer da partida, **não poderá mais retornar ao jogo após ser substituído.**
 - 1.6.4 O atleta que se contundir e precisar sair do campo para Atendimento Médico poderá retornar à partida **se não for substituído**. Excepcionalmente, a critério do Técnico, um jogador de linha que esteja em campo jogando pode ocupar provisoriamente o posto do goleiro contundido, enquanto se define rapidamente a situação do atleta, retornando à linha assim que o goleiro puder retornar.
 - 1.6.5 No segundo tempo, o Técnico poderá fazer as substituições que considerar necessárias mas o atleta que ficou na reserva no primeiro tempo **NÃO PODERÁ SER SUBSTITUÍDO**, exceto se sofrer lesão e não puder mais retornar à partida, conforme atestado pelo(a) Enfermeiro(a) de Plantão, não podendo mais voltar ao jogo mesmo que se recupere antes de seu término.
 - 1.6.6 **Nas equipes em que não houver goleiro efetivado, os atletas que forem colocados para atuar no gol não poderão ser substituídos sem antes terem jogado um tempo inteiro da partida como goleiros.**
- 1.7 **O Atleta de linha ou o Goleiro efetivado que se atrasar e chegar no decorrer do 1º tempo** poderá ser incluso na súmula de jogo e entrar em campo **somente no caso de sua equipe ter iniciado a partida com número reduzido de atletas**, conforme itens 1.1. e 1.2. O atleta que estiver substituindo o goleiro nesta condição irá para a linha automaticamente, quando da chegada do goleiro efetivo durante a primeira metade do jogo.



55º CAMPEONATO DENTINHO REGULAMENTO GERAL



- 1.8 Caso sua equipe esteja com o número completo de jogadores, o atleta que chegar atrasado será considerado reserva imediato e poderá entrar na partida somente no reinício do jogo (2º tempo), inclusive o goleiro efetivado.
- 1.9 ***O atleta que chegar após o reinício da partida (segundo tempo de jogo) NÃO poderá ser incluso na súmula e, consequentemente, NÃO poderá participar da partida.***
- 1.10 ***As substituições só poderão ocorrer junto à mesa do representante, devendo primeiramente sair o jogador a ser substituído e depois entrar o jogador substituto, sem a necessidade de paralisação da partida, porém, com a anuência do árbitro da partida. No caso dos goleiros, a substituição, quando for o caso, deverá ser imediata, não podendo haver vacância na posição enquanto a partida estiver em andamento, a não ser que o Técnico opte por manter a equipe sem goleiro, no caso do item 1.5.4.***
- 1.11 ***Caso algum jogador inscrito na súmula de jogo não seja utilizado por sua equipe no transcorrer da partida, a equipe infratora será considerada perdedora pelos critérios de PUNIÇÃO definidos neste regulamento.***
- 1.12 ***A Comissão Organizadora roga aos Srs. Técnicos que deem oportunidade a todos os seus atletas de disputar uma partida completa, ou seja, não deixando sempre os mesmos atletas na reserva, seja no primeiro ou no segundo tempo do jogo.***
- 1.13 ***Caso ocorra alguma contusão grave, eliminação ou desistência de algum jogador que o obrigue a ficar de fora do restante do campeonato, seu time continuará a competição podendo inscrever outro atleta em seu lugar, pois há “lista de intenção” neste campeonato, que conterà, separadamente, atletas inscritos como Goleiro e como Jogador de Linha, por Grupo. É somente nessa situação que a equipe poderá recorrer à lista de intenção. Particularmente, os times que estão sem goleiro efetivado terão direito a pleitear o preenchimento da vaga ociosa com um inscrito ou inscritos na lista de intenção, cuja decisão final caberá à Comissão Organizadora. Se houver mais de 01 (uma) equipe por Grupo necessitando de uma determinada reposição ou ocupação, será feito sorteio aleatório, registrado em vídeo, entre as equipes necessitadas, para o preenchimento da vaga, condicionado à existência de atleta disponível na lista de intenção.***
- 1.14 ***A equipe que não tiver atleta inscrito como Goleiro é porque não houve atletas suficientes para a composição de todas as equipes dentro de sua categoria. Portanto, estas equipes deverão solicitar que algum atleta de linha jogue de forma improvisada no gol, podendo revezar a posição com outros atletas, porém sem concorrer à premiação de Goleiro Menos Vazado. Caso algum atleta venha a se efetivar no gol, o Técnico deverá comunicar tal ato ao Departamento de Esportes antes do início da QUARTA RODADA, para que ele concorra à premiação de Goleiro Menos Vazado e, após este prazo, NÃO será mais aceita a efetivação. Consideração importante: todos os GOLS sofridos pela equipe antes e depois da efetivação serão atribuídos ao goleiro efetivado.***
- 2 **O Atleta que estiver inscrito e efetivado como Goleiro não poderá atuar como atleta de linha. Caso o faça, o Atleta, o Técnico e a equipe sofrerão as sanções cabíveis, respectivamente, cartão Vermelho aos dois e perda de 03 (três) pontos à equipe.**
- 3 **Do Tempo de Jogo**
 - 3.1 No Grupo 1, a duração de cada partida será de 30 (trinta) minutos, dividida em dois tempos de 15 (quinze) minutos, com intervalo de 5 (cinco) minutos.
 - 3.2 Nos Grupos 2, 3, 4, 5 e 6, a duração de cada partida será de 40 (quarenta) minutos, dividida em dois tempos de 20 (vinte) minutos, com intervalo de 5 (cinco) minutos.
 - 3.3 A critério do árbitro, o tempo de toda e qualquer paralisação, por qualquer motivo que seja, deverá ser acrescido ao final do referido tempo de jogo.
 - 3.4 Não haverá prorrogação em nenhuma Fase do Campeonato.
 - 3.5 Haverá uma tolerância de 10 (dez) minutos somente para a **1ª partida do dia**, de acordo com o horário estabelecido na tabela. Após este prazo, a equipe que não estiver completa para iniciar a partida será considerada perdedora pelos critérios de **WO** definidos neste regulamento. **A decisão pelo WO será do árbitro e obrigatoriamente por um integrante da Comissão.**
 - 3.6 Ocorrendo o WO em uma partida da rodada, a próxima partida deverá começar obrigatoriamente no horário que estiver determinado na tabela, porém, se os Técnicos 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 tampouco neste caso.



55º CAMPEONATO DENTINHO REGULAMENTO GERAL



4 Critério de WO, Abandono de Jogo e Punições

4.1 Referente ao WO - Aplicado antes do início da partida:

Ocorrendo somente com 01 (uma) equipe, a infratora perderá 03 (três) pontos e terá débito de 03 (três) gols no saldo e o goleiro somará 3 gols tomados. A outra equipe será considerada vencedora pelo placar de 3 x 0, receberá os 03 (três) pontos e adicionará 03 (três) gols somente em seu saldo (não serão computados os gols para nenhum jogador de linha para efeito de artilharia). Se ocorrer com as 02 (duas) equipes, ambas perderão 03 (três) pontos, o placar será de 0 x 0 e o saldo permanecerá inalterado. **PUNIÇÃO: A EQUIPE QUE PRATICAR 2 WOs AO LONGO DO CAMPEONATO, SEM COMPROVADA JUSTIFICATIVA, SERÁ ELIMINADA DA COMPETIÇÃO A CRITÉRIO DA COMISSÃO ORGANIZADORA. OS ATLETAS E O TÉCNICO QUE NÃO COMPARECEREM POR 03 (TRÊS) OU MAIS VEZES SEM COMPROVADA JUSTIFICATIVA, PODERÃO SER CORTADOS DO CAMPEONATO EM ANDAMENTO.**

4.2 Referente ao ABANDONO DE JOGO - Aplicado durante a partida:

4.2.1 O resultado será mantido para efeito de gols marcados, gols sofridos, artilharia, goleiro menos vazado e cartões aplicados, o infrator perderá 03 (três) pontos e a outra equipe ganhará os 03 (três) pontos daquela partida.

4.2.2 Ocorrendo com as 02 (duas) equipes, o placar será mantido para efeito de artilharia, goleiro menos vazado e cartões aplicados, e ambas as equipes perderão 03 (três) pontos.

4.3 Referente à PUNIÇÃO DA EQUIPE:

O resultado será mantido para efeito de gols marcados, gols sofridos, artilharia, goleiro menos vazado e cartões aplicados. Caso a equipe infratora esteja ganhando ou tenha sido a vencedora na partida em questão, passará os pontos ganhos para o adversário e ainda perderá 03 (três) pontos na classificação geral. Se a equipe infratora for a perdedora também perderá 03 (três) pontos na classificação geral.

4.4 O Atleta ou Técnico que faltar 03 (três) vezes consecutivas ou alternadas sem justificativa poderá ser eliminado do campeonato. Como justificativa de falta, serão aceitos somente atestados médicos ou outros documentos que, a critério da Comissão, comprovem, de fato, o impedimento da presença do Atleta ou Técnico por força maior, que deverão ser encaminhados ao Departamento de Esportes no prazo máximo de **05 (cinco) dias úteis**, através do link https://linktr.ee/Campeonato_Dentinho Opção: **CONTATO - DENTINHO**

4.5 A equipe que fizer WO nas Fases Finais (SEMIFINAL e FINAL) será eliminada do campeonato.

5 Da Pontuação

5.1 Para critério de classificação, será observada a seguinte pontuação:

5.1.1 Vitória – 03 (três) pontos

5.1.2 Empate – 01 (um) ponto

5.1.3 Derrota – 0 (zero) ponto

5.2 Como **critério de desempate** entre duas ou mais equipes na Fase de classificação (1ª Fase), serão considerados os seguintes critérios sequenciais para definição das posições:

5.2.1 Maior número de vitórias na Classificação Geral acumuladas até o final da Fase em questão

5.2.2 Melhor saldo de gols na Classificação Geral acumulados até o final da Fase em questão

5.2.3 Maior número de gols pró na Classificação Geral acumulados até o final da Fase em questão

5.2.4 Vitória no confronto direto entre as equipes

5.2.5 Sorteio

5.3 Somente nas Partidas Finais (SEMIFINAL e FINAL)



Para cada fase, **em caso de empate na rodada única ou no placar agregado (IDA e VOLTA)**, o vencedor será definido por 3 cobranças de pênaltis. Persistindo o empate, as cobranças serão alternadas.




55º CAMPEONATO DENTINHO REGULAMENTO GERAL




6 Dos Cartões e Regime Disciplinar a Técnicos e Familiares de Atletas

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 de 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 WO, nos termos do art. 4, a penalidade será considerada cumprida.

6.3 O CARTÃO VERMELHO  quando 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 (relato do árbitro na súmula, depoimentos de testemunhas e de membros da comissão organizadora que estavam assistindo tal partida) poderá dar suspensão 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 ou nas arquibancadas. Em caso de ele não acatar a regra imposta neste item, 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;**
- 6.3.3 Em todos os casos, a Comissão Disciplinar 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 do Clube Monte Líbano, que lhe aplicará as penas a que estiver sujeito conforme reza o Estatuto do Clube.

6.4 **O Técnico poderá ser expulso por indisciplina, mau comportamento ou atitude antissocial. Em casos graves, a Comissão poderá até substituir o Técnico. Quando houver expulsão de Técnico, outro pai, mãe ou parente adulto de atleta do time deverá substituí-lo. O Técnico suspenso por cartão Vermelho não poderá mais ficar dentro do perímetro do campo, inclusive durante o intervalo, podendo permanecer na arquibancada em silêncio verbal e gestual, sem se comunicar com os atletas nem o Técnico substituto, por quaisquer meios.**

6.5 **O Técnico precisa obrigatoriamente respeitar a Área Técnica. Excepcionalmente no Grupo 1 e Grupo 2, o Técnico poderá adentrar o campo para posicionar a barreira e o goleiro de seu time, desde que autorizado pelo árbitro da partida.**

6.6 Em todos os casos, a **Comissão Organizadora** julgará o jogador ou o Técnico de acordo com o relatório do árbitro, analisando se deverá ser suspenso por uma ou mais partidas.

6.7 O árbitro e o mesário da partida poderão fazer o relatório das ocorrências após o término do jogo. Os fatos ali registrados serão julgados pela Comissão que **tem o poder de julgar e punir o atleta quando ele cometer atitudes antidesportivas, relatadas em súmula e/ou testemunhadas por seus integrantes.**



55º CAMPEONATO DENTINHO REGULAMENTO GERAL



6.8 A **Súmula da Partida** será feita em 01 (uma) via, **devendo ser assinada pelos Técnicos das duas equipes, árbitro e mesário**. A não assinatura na súmula por parte do TÉCNICO ou, em substituição a ele, será considerada como aceite ao que nela estiver registrado referente a gols, faltas e cartões marcados, não cabendo reclamação posterior. **O TÉCNICO é proibido de escrever na súmula**. Todas e quaisquer discordâncias deverão ser feitas pelo formulário contido no site do Clube, em área específica sobre o Campeonato Dentinho, no endereço:

https://linktr.ee/Campeonato_Dentinho

Opção: CONTATO - DENTINHO

6.9 **Caso o árbitro ou mesário tenha relatado alguma situação, o Técnico da equipe poderá solicitar por e-mail uma cópia digitalizada da súmula em até 02 (dois) dias úteis e terá 24 (vinte e quatro) horas após o recebimento da súmula para enviar o seu relato sobre os fatos ali narrados por um deles ou ambos.**

6.10 Em todos os grupos, após o término da 1ª Fase os cartões amarelos serão zerados e se inicia uma nova contagem para o restante da competição, porém serão mantidas as punições referentes a todos os cartões recebidos até então. Assim, se o atleta receber cartão vermelho ou o 3º cartão amarelo na última partida da Fase em questão, não poderá jogar o jogo subsequente.

6.11 **As equipes são responsáveis pela má conduta dos familiares de seus atletas. Portanto, caso o árbitro ou qualquer integrante da Comissão do Dentinho constate que haja mau comportamento ou atitude antissocial por parte dos torcedores, a ocorrência deverá ser registrada na súmula, cabendo a Comissão Organizadora decidir quanto à punição cabível, começando pela aplicação de perda de 01 (um) ponto à(s) equipe(s) envolvida(s) bem como o encaminhamento do caso e do(s) nome(s) do(s) associado(s) envolvido(s) à Diretoria do Clube.**

7 Das Infrações

7.1 As transgressões subordinadas a este regulamento ficam divididas em Faltas Técnicas, Faltas Pessoais e Faltas Disciplinares.

7.2 **Cometerá FALTA TÉCNICA o jogador que:**

7.2.1 Der ou tentar dar pontapés no adversário.

7.2.2 Calçar o adversário, derrubar ou tentar fazê-lo usando as pernas, agachando-se na frente ou por trás dele.

7.2.3 Pular ou atirar-se sobre o adversário.

7.2.4 Trancar o adversário de maneira violenta ou perigosa.

7.2.5 Bater ou tentar fazê-lo no adversário.

7.2.6 Segurar o adversário com a mão, ou impedi-lo da ação, com qualquer parte do braço.

7.2.7 Empurrar o adversário com auxílio das mãos ou dos braços.

7.2.8 Com exceção do goleiro, estando caído, obstruir a jogada prendendo a bola com os pés ou evitando com o corpo a sua movimentação.

7.2.9 Levantar os pés para chutar com o calcanhar e, sem premeditar, atingir o adversário próximo da jogada ou ameaçá-lo de atingir, perigosamente.

7.2.10 Chutar com a sola dos pés tendo o adversário próximo da jogada (solada).

7.2.11 Levantar os pés para chutar, na altura do busto, da cabeça ou das costas do adversário próximo à jogada.

7.2.12 Desferir uma cusparada no adversário.

7.3 **Fica estipulado que o “CARRINHO” (projetar-se de forma deslizante ao solo na disputa de bola com participação de outro atleta envolvido na jogada, por trás especialmente, e com grande risco de contato lesionante) é PROIBIDO e o árbitro da partida deverá aplicar, no mínimo, o cartão Amarelo como forma de punição ao atleta, ou vermelho, se assim achar necessário.**



55º CAMPEONATO DENTINHO REGULAMENTO GERAL



7.4 Toda **Infração Técnica** será punida por meio 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:

A partir da 6ª (sexta) falta coletiva, por tempo de jogo, será cobrado tiro livre direto sem barreira, na demarcação entre o meio campo e a marca do pênalti, para todos os Grupos.

7.5 Cometerá **FALTA PESSOAL** o jogador que:

- 7.5.1 **Entrar em campo sem estar completamente uniformizado com o uniforme oficial da competição, ou seja, camiseta (A OFICIAL DA EQUIPE), calção (pode ser outro, porém, tem de ser da mesma cor da Equipe) e meião (pode ser outro, porém, tem de ser da mesma cor da Equipe).** Exceção à calça de goleiro. Quando os uniformes das equipes em campo de jogo forem parecidos, deverão ser utilizados os coletes disponibilizados pelo clube, inclusive se um atleta convocado da lista de intenção ainda não tiver recebido seu uniforme personalizado. Se constatado o uniforme irregular durante o jogo, **o atleta infrator NÃO poderá jogar a partida, devendo ser substituído imediatamente.**
- 7.5.2 Utilizar chuteira de cravo alto (chuteira de campão), sendo impedido de ingressar em campo. A punição neste caso será cartão Amarelo e suspensão de 01 (um) um jogo tanto para o Técnico como para o atleta, que deverá deixar o campo imediatamente até que coloque calçado apropriado, como a chuteira sem cravo Society.
- 7.5.3 É PROIBIDO entrar em campo utilizando óculos inadequados para a prática de futebol, bonés, anéis, relógios, colares, brincos, piercings ou qualquer objeto metálico ou material que possa causar ferimentos nos atletas e seus companheiros, inclusive gesso nos braços ou pernas. O atleta infrator deverá ser substituído e retornar à partida quando estiver regular.
 - 7.5.3.1 Os óculos de grau para a prática do futebol precisam ter armação flexível, lentes de policarbonato ou trivex, fita/banda elástica prendendo os óculos ao rosto, passando por trás da cabeça, sem (tipo máscara) ou com hastes (que também devem ser flexíveis).
 - 7.5.3.2 Aos que usam lentes de contato para miopia de alto grau, recomenda-se a colocação de óculos de proteção, nas mesmas especificações acima, a fim de proteger a retina dos olhos do atleta.
- 7.5.4 Sendo goleiro, após imobilizar a bola com as mãos (concluir uma defesa), jogar a bola no chão ou para cima, pegá-la novamente e chutá-la sem que tenha sido tocada por qualquer outro jogador da equipe adversária. Neste caso, será cobrado um tiro livre direto, com barreira, na risca da área, no local mais próximo da infração.
- 7.5.5 Sendo goleiro, pegar a bola com as mãos quando ela for recuada deliberadamente com os pés ou em arremesso lateral pelo jogador de sua equipe. Só serão permitidos os recuos feitos com o peito e a cabeça pelo jogador do mesmo time. Será cobrado um tiro livre direto, com barreira, na risca da área, no local mais próximo da infração.
- 7.5.6 Usar expressão verbal para enganar o adversário, fingindo ser seu companheiro de equipe e tirar vantagem do lance. Será aplicado cartão Amarelo ao infrator e cobrado um tiro livre direto, com barreira, no local onde ocorreu a infração.

7.6 O tiro de meta deve ser executado com os pés, por qualquer atleta do time de direito e com a bola parada. Caso ocorra infração, o árbitro deverá mandar voltar a jogada.

- 7.6.1 **Não será validado o gol de tiro de meta direto, pois a bola precisa tocar em algum atleta antes. Caso esta irregularidade ocorra, a Equipe adversária fará a saída de bola, medida válida para TODOS os Grupos.**
- 7.6.2 O Goleiro NÃO PODERÁ fazer jogo de área utilizando as mãos em comum acordo com o atleta defensor da sua equipe, para posteriormente fazer o tiro de meta com os pés (balão). Caso este fato ocorra, o árbitro deverá mandar voltar a jogada.



55º CAMPEONATO DENTINHO REGULAMENTO GERAL



7.7 Cometerá **FALTA DISCIPLINAR** o jogador que:

- 7.7.1 Incorporar-se ou reincorporar-se à sua equipe depois de iniciada ou reiniciada a partida, sem autorização do mesário. 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 deixar a partida.
- 7.7.2 Adentrar o campo quando houver expulsão, fazendo reposição indevida ao jogador expulso. Mesma sanção do item 7.7.1 se aplica quando houver o caso.
- 7.7.3 Infringir persistentemente as regras do jogo.
- 7.7.4 Ser culpado por conduta indisciplinar.
- 7.7.5 Demonstrar, com palavras ou atos, divergência das decisões tomadas pelo **árbitro, que é a autoridade máxima na partida.**
- 7.7.6 Usar de táticas antidesportivas.
- 7.7.7 Discutir com o público, adversários ou mesários.
- 7.7.8 Tirar a camisa por completo em qualquer momento da partida.

7.8 Toda **Infração Disciplinar**, durante a partida, será punida por meio de tiro livre direto com barreira no local da infração e contará como infração técnica, **exceto no caso do item 7.7.8, em que o atleta será punido com cartão Amarelo e, caso reincida dentro da mesma partida, receberá cartão Vermelho, sendo, conseqüentemente, expulso do jogo.** Fica a critério do árbitro a aplicação de cartões, mesmo após o final da partida, independentemente se o atleta estiver ou não inscrito na súmula do jogo em questão.

- 7.8.1 Para todos os tiros livres diretos, a barreira (com exceção da falta coletiva) 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.
- 7.8.2 Sobre a cobrança de Pênalti ou qualquer outra infração durante a partida, somente poderão fazer a cobrança os atletas que estiverem em campo no momento, respeitando-se os itens **1.5.5 e 1.5.6** do Regulamento. Após o encerramento do segundo tempo da partida, em jogos decididos por pênaltis, qualquer jogador inscrito na súmula e não expulso poderá fazer a cobrança. O Pênalti deve obrigatoriamente ser cobrado de forma direta. Havendo cobrança em 02 (dois) lances, será necessário refazer a cobrança.

8 DAS REGRAS GERAIS

8.1 As Tabelas de Jogos, Classificação, Artilharia, Goleiros Menos Vazados bem como informações OFICIAIS da Comissão Organizadora estarão disponíveis no Site do Clube no Link do Dentinho:

https://linktr.ee/Campeonato_Dentinho

8.2 **Seja no início da partida (1º. Tempo), no seu reinício (2º. Tempo) ou logo após um dos times sofrer um gol no jogo, exceto na disputa por pênaltis, a saída de bola no meio de campo deverá ser obrigatoriamente em 02 (dois) toques, para TODOS OS GRUPOS, entre jogadores da mesma equipe ou de times diferentes, para que o gol convertido por meio de tiro livre direto seja validado. Neste caso, se o gol ocorrer com apenas um toque, não será computado, e a equipe que sofreu o gol ilegítimo baterá um tiro de meta na seqüência.**

- 8.3 As informações divulgadas no Jornalzinho ou qualquer outro meio impresso ou digital serão em caráter INFORMATIVO.
- 8.4 A Comissão Organizadora poderá suspender qualquer rodada em caso de mau tempo ou qualquer outro motivo de força maior.
- 8.5 Em caso de mau tempo, a decisão de cancelamento da rodada será tomada no local das partidas, após vistoria feita pelos integrantes da Comissão Organizadora junto com os Técnicos das equipes presentes. Nesta situação, se a Comissão Organizadora resolver manter a rodada, será dado um tempo de até 15 minutos após a decisão para que se inicie o primeiro jogo.
- 8.6 Caso seja necessário o cancelamento, alteração ou remarcação de algum jogo (local, data ou horário), a Comissão Organizadora obrigatoriamente fará um comunicado oficial através do site do clube, no menu reservado ao Campeonato Dentinho, cabendo aos Técnicos a verificação constante das informações disponibilizadas no referido local.



55º CAMPEONATO DENTINHO REGULAMENTO GERAL



8.7 Os Técnicos das equipes deverão estar sempre em contato com o Departamento de Esportes do Clube Monte Líbano, pelo site “formulário próprio” ou e-mail, procurando se informar de assuntos de seu interesse, como: 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, artilharia, goleiro menos vazado, situação referente aos cartões e demais informações sobre o campeonato.

As demandas serão aceitas somente via formulário disponível no endereço

https://linktr.ee/Campeonato_Dentinho

Opção: CONTATO - DENTINHO

Toda e qualquer demanda 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, obedecendo ao prazo máximo de 03 (três) dias úteis após a ocorrência da situação a ser julgada. Este Departamento será responsável por contatar a Comissão Organizadora e, se necessário, os Técnicos das equipes e demais pessoas envolvidas para a devida avaliação e decisão sobre o assunto. Não serão aceitas demandas protocoladas após o prazo acima descrito.

8.8 Haverá um(a) Técnico(a) para cada equipe, não sendo permitido um(a) mesmo(a) Técnico(a) dirigir 02 (dois) ou mais times no mesmo campeonato, nem que sejam de Grupos diferentes, o(a) qual deverá estar devidamente uniformizado(a) e sua função será a de orientar os jogadores dentro do campo, junto aos pais ou responsáveis e aos próprios atletas, para que não se atrasem ou falem aos jogos, evitando assim prejuízos às suas equipes. Caso o(a) Técnico(a) não possa comparecer à rodada total ou parcialmente, um pai, mãe ou responsável de um jogador do mesmo time deverá substituí-lo(a) durante sua ausência. Se o(a) Técnico(a) chegar ainda durante a realização da partida, poderá assumir o time imediatamente, vindo, de comum acordo, o substituto a retirar-se do campo em seguida. O(A) Técnico(a) que tiver três ausências não justificadas, a critério da Comissão Organizadora, será substituído(a) por outro(a) até o final do campeonato, não podendo se inscrever como Técnico(a) novamente no campeonato seguinte. O(A) Técnico(a) que, habitualmente, chegar atrasado às partidas de sua equipe, a critério da Comissão Organizadora, poderá ser substituído(a) por outro(a) até o final do campeonato.

8.9 Somente os atletas que disputam a partida e o árbitro ficarão dentro do campo durante a realização das partidas. Os Técnicos, juntamente com os jogadores reservas, deverão acompanhar a partida na sua respectiva área técnica, no lado onde está postada sua defesa. Os Pais e Familiares deverão ficar nas arquibancadas.

8.10 A presença nos treinos não é obrigatória para os atletas e os Técnicos não poderão, sob nenhuma hipótese, discriminar atletas que não compareçam aos treinamentos de sua equipe.

8.11 Fica terminantemente proibido aos Técnicos, pais ou associados oferecer prêmios em dinheiro ou equivalente para os atletas, bem como incentivá-los à violência.

***Ao início de cada partida, as equipes adversárias deverão cumprimentar-se (ATO OBRIGATÓRIO).
Os Técnicos são responsáveis pelo FAIR PLAY e cumprimento do regulamento pelos seus atletas.***

8.12 Caso a equipe realize alguma partida contrariando uma ou mais regras aqui descritas e que esteja relatada em súmula, sofrerá a punição descrita no item 4.3.

8.13 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, PPF, FPF, CBFS ou outras entidades relacionadas a esta atividade esportiva.

8.14 Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos e julgados pela Comissão Organizadora deste campeonato.

8.15 Após a efetivação do Goleiro, o atleta NÃO poderá mais jogar na linha, sendo impedido de revezar no gol com outro atleta da equipe.



55º CAMPEONATO DENTINHO REGULAMENTO GERAL



8.16 Caso a equipe possua 2 goleiros efetivos, cada goleiro jogará **obrigatoriamente** 1 tempo no gol. Se esta equipe estiver com falta de jogadores de linha e **somente nesta situação**, a mesma poderá utilizar um dos goleiros como jogador de linha.

9 PREMIAÇÃO:

9.1 No final do Campeonato, todos os atletas do Grupo 1 e 2 receberão medalhas. Nos Grupos 3, 4, 5 e 6, apenas primeiro, segundo e terceiro colocados receberão medalhas, em todas as Taças. Não haverá medalhas para os quartos colocados em nenhuma das Taças, nestes grupos.

9.2 GOLEIRO MENOS VAZADO

- 9.2.1 Em qualquer Grupo onde uma ou mais equipes tenham jogado menos partidas na competição, essas equipes não concorrerão à premiação de Goleiro menos vazado.
- 9.2.2 Será premiado o atleta (goleiro), por Grupo, que sofrer o menor número de gols durante a competição. Os gols sofridos em decisão por pênaltis não serão considerados. O critério de desempate será por número de cartões amarelos e vermelhos recebidos e frequência do atleta no campeonato. Aquele(s) que tiver(em) o menor número de cartões recebidos e ausências será(ão) o(s) outorgado(s). Se houver empate no Grupo, ambos receberão os prêmios de um troféu e um par de luvas.
- 9.2.3 Poderão concorrer a Goleiro Menos Vazado os atletas inscritos como Goleiro no ato da Inscrição e Goleiros Efetivados pelos Técnicos **antes do início da 4ª rodada**.

9.3 ARTILHEIRO

Será premiado, por Grupo, o atleta que converter o maior número de gols durante a competição. Os gols convertidos em decisão por pênaltis não serão considerados. O critério de desempate será por número de cartões amarelos e vermelhos recebidos e frequência do atleta no campeonato. Aquele(s) que tiver(em) o menor número de cartões recebidos e ausências será(ão) o(s) outorgado(s). Se houver empate no Grupo, ambos receberão os prêmios de um troféu e uma bola de futebol.

9.4 TÉCNICO DESTAQUE

Será escolhido pela Comissão o Técnico com melhor comportamento, gestão da equipe e resultado ao longo da competição, sendo 01 (um) Técnico por Grupo. O prêmio será um troféu.

Este regulamento foi elaborado pela Comissão Organizadora deste certame e é de responsabilidade de seus integrantes.

DIRETOR DE ESPORTES / FUTEBOL

MARCIO GABRIEL ISSAS

GERENTE DE ESPORTES

MARILDA ISABEL M. B. MARDEGAN

COMISSÃO ORGANIZADORA

ANTONIO ROCHA RUBIO
ARIANE ZAMBRANO QUEIROZ
LEONARDO DOMINGUES GALLETI
MARCELO TADEU VENDRAMINI
MARIA ESTELA CUCOLO
NEWTON CARLOS DE SOUZA BAZZETTI
VINICIUS QUILES SUETH
WALDIR BARROS FERNANDES JR.

DEPARTAMENTO DE ESPORTES

DANILO DOS SANTOS
GIOVANA OLIVEIRA
JESSICA DUARTE
RICARDO HENRIQUE

PATRONO

JOAO DE CAIRES

10 Uniformes Oficiais da Competição



ATHLETICO-PR



ATLÉTICO-MG



BAHIA



BOTAFOGO



BRAGANTINO



CORINTHIANS



CRUZEIRO



FLAMENGO



FLUMINENSE



FORTALEZA



GRÊMIO



INTERNACIONAL



JUVENTUDE



PALMEIRAS



SÃO PAULO



VASCO DA GAMA