



**UNIÃO E
TRANSPARÊNCIA**

Hugues Rezende | Everaldo Nazareth

O MELHOR CLUBE DO BRASIL

**1º SEMESTRE
COPA DO MUNDO 2026**



**MONTE
LÍBANO**

**58º CAMPEONATO DENTINHO
HOMENAGEADO:
WENDEL RENATO PARISE**



Sumário

Código de Ética - Campeonato Dentinho	1
Inscrições Lista de Interesse e Álbum de Figurinhas	2
Da Formação dos Grupos e da Forma de Disputa	2
Grupo 1 – Nascidos em 2020 e 2021 (6 equipes)	2
Grupo 2 – Nascidos em 2018 e 2019 (12 equipes)	3
Grupo 3 – Nascidos em 2016 e 2017 (12 equipes)	4
Grupo 4 – Nascidos em 2014 e 2015 (20 equipes)	5
Grupo 5 – Nascidos em 2012 a 2013 (12 equipes)	6
Grupo 6 – Nascidos em 2010 e 2011 (08 equipes)	7
Número de Atletas e Substituições durante o Jogo	8
Goleiro que chegar atrasado	9
Atleta 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
Regras Gerais	14
Premiação	16
Uniformes Oficiais da Competição ¹	17
Uniformes Oficiais da Competição ²	18





58º 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 jogarem 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.



58º 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)

TÉRMINO DAS INSCRIÇÕES DA LISTA DE INTERESSE É DIA 23/02/2026

Classificação e Substituição pela Lista de Interesse.

Os atletas da Lista de Interesse serão classificados conforme avaliação conjunta dos técnicos e da Comissão Organizadora, de acordo com o nível técnico de cada jogador.

Quando houver necessidade de substituição, o atleta que estiver saindo deverá ser substituído, **sempre que possível**, por outro de **mesmo nível técnico**, respeitando a classificação da Lista de Interesse e a separação entre Goleiros e Jogadores de Linha.

Álbum de Figurinhas

Nas edições em que houver álbum de figurinhas, os atletas provenientes da *Lista de Interesse* que conquistarem vaga na competição **poderão não ser incluídos no álbum**, em razão da logística e da organização necessária para a produção dos mesmos.

Da Formação dos Grupos e da Forma de Disputa

Grupo 1 – Nascidos em 2020 e 2021 (6 equipes)

Serão **Duas Fases**, todas as equipes jogarão entre si, sendo a Primeira Fase Ida e a Segunda Fase Volta, sempre no Campo 1, sem SEMIFINAIS.

EQUIPES

ARGENTINA
BRASIL
ESPANHA
FRANÇA
INGLATERRA
PORTUGAL

Após o término dos jogos previstos na Segunda Fase, seguindo o critério de Classificação Geral, estarão programados para a FINAL, de cada Taça (em jogo único), 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





58º CAMPEONATO DENTINHO REGULAMENTO GERAL



Grupo 2 – Nascidos em 2018 e 2019 (12 equipes)

Na **Primeira Fase**, serão Quatro Grupos (A, B, C e D) com 3 equipes cada, conforme formatação abaixo (sorteio). Os confrontos ocorrerão fora do Grupo nos Campos 2 e 3 e a Classificação será Geral (pontos corridos).

GRUPO A
ALEMANHA
ESPANHA
INGLATERRA

GRUPO B
BRASIL
MÉXICO
URUGUAI

GRUPO C
ESTADOS UNIDOS
FRANÇA
PORTUGAL

GRUPO D
ARGENTINA
CANADÁ
PARAGUAI

Após o término dos jogos previstos nesta primeira fase, seguindo os critérios de Classificação Geral, pontuação e desempate contidos nesse regulamento, as equipes estarão classificadas para a **SEMIFINAL** (em jogo único). 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** e os perdedores disputarão os 3º e 4º lugares, em jogo único, conforme abaixo:

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)





58º CAMPEONATO DENTINHO

REGULAMENTO GERAL



Grupo 3 – Nascidos em 2016 e 2017 (12 equipes)

Na **Primeira Fase**, serão Quatro Grupos (A, B, C e D) com 3 equipes cada, conforme formatação abaixo (sorteio). Os confrontos ocorrerão fora do Grupo nos Campos 2, 3, 4 e 5 e a Classificação será Geral (pontos corridos).

GRUPO A
ALEMANHA
JAPÃO
MÉXICO

GRUPO B
ESPANHA
INGLATERRA
PORTUGAL

GRUPO C
BRASIL
FRANÇA
HOLANDA

GRUPO D
ARGENTINA
BÉLGICA
ESTADOS UNIDOS

Após o término dos jogos previstos nesta primeira fase, seguindo os critérios de Classificação Geral, pontuação e desempate contidos nesse regulamento, as equipes estarão classificadas para a **SEMIFINAL** (em jogo único). 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** e os perdedores disputarão os 3º e 4º lugares, em jogo único, conforme abaixo:

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)





58º CAMPEONATO DENTINHO REGULAMENTO GERAL



Grupo 4 – Nascidos em 2014 e 2015 (20 equipes)

Na **Primeira Fase**, serão Dois Grupos (A e B) com 10 equipes cada, conforme formatação abaixo (sorteio). Os confrontos ocorrerão Dentro do Grupo (Grupo A vs Grupo A, Grupo B vs Grupo B) nos Campos 4, 5, 6 e 7 e a Classificação será Geral (pontos corridos).

GRUPO A

CANADÁ
COLÔMBIA
EQUADOR
ESPANHA
ESTADOS UNIDOS
FRANÇA
HOLANDA
JAPÃO
PARAGUAI
SENEGAL

GRUPO B

ALEMANHA
ARGENTINA
BÉLGICA
BRASIL
INGLATERRA
MARROCOS
MÉXICO
NORUEGA
PORTUGAL
URUGUAI

Após o término dos jogos previstos nesta primeira fase, seguindo os critérios de Classificação Geral, pontuação e desempate contidos nesse regulamento, os 16 melhores colocados estarão classificados para a **SEMIFINAL** (em jogo de Único) e do 17º ao 20º 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
13º Colocado vs 16º Colocado TE-SF1
14º Colocado vs 17º Colocado TE-SF2

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:

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)

Taça de Especial

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





58º CAMPEONATO DENTINHO REGULAMENTO GERAL



Grupo 5 – Nascidos em 2012 a 2013 (12 equipes)

Na **Primeira Fase**, serão Quatro Grupos (A, B, C e D) com 3 equipes cada, conforme formatação abaixo (sorteio). Os confrontos ocorrerão fora do Grupo nos Campos 6, 7, 8 e 9 e a Classificação será Geral (pontos corridos).

GRUPO A
ALEMANHA
INGLATERRA
PORTUGAL

GRUPO B
ARGENTINA
COREIA DO SUL
JAPÃO

GRUPO C
BÉLGICA
HOLANDA
SENEGAL

GRUPO D
ÁFRICA DO SUL
BRASIL
FRANÇA

Após o término dos jogos previstos nesta primeira fase, seguindo os critérios de Classificação Geral, pontuação e desempate contidos nesse regulamento, as equipes estarão classificadas para a **SEMIFINAL** (em jogo único). Nesta fase, os confrontos 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. 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)

Taça de Bronze

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





58º CAMPEONATO DENTINHO REGULAMENTO GERAL



Grupo 6 – Nascidos em 2010 e 2011 (08 equipes)

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

EQUIPES
ALEMANHA
ARGENTINA
BRASIL
ESPANHA
FRANÇA
HOLANDA
INGLATERRA
URUGUAI

Após o término dos jogos previstos nesta primeira fase, seguindo os critérios de Classificação Geral, pontuação e desempate contidos nesse regulamento, as equipes estarão classificadas para as **QUARTAS DE FINAL** (em jogo único).

Nesta fase, os confrontos serão determinados da seguinte forma:

1º Colocado vs 4º Colocado QF1
2º Colocado vs 3º Colocado QF2
5º Colocado vs 8º Colocado QF3
6º Colocado vs 7º Colocado QF4

De acordo com os critérios de pontuação e desempate estabelecidos nesse regulamento, os vencedores destes confrontos estarão classificados para a **SEMIFINAL** da Taça Ouro e os perdedores disputarão a Taça Prata. Os confrontos serão em jogo único.

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

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)





58º 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 WO x WO.
- 1.5 Se uma equipe ficar com MENOS de 05 (cinco) jogadores (4 linha + 1 gol) no período do início da partida até os 10 minutos do 2º tempo, nos Grupos 2 ao Grupo 6, 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. **Após os 10 minutos do segundo tempo (nos Grupos 2 ao Grupo 6) a equipe que ficar reduzida a menos de 05 (cinco) jogadores, os critérios de ABANDONO não serão mais aplicáveis e a partida PODERÁ SER ENCERRADA.**
- 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 Caso um atleta se contunda durante a partida e precise sair do campo para receber Atendimento Médico, ele poderá retornar ao jogo **DESDE QUE NÃO SEJA SUBSTITUÍDO**. **Excepcionalmente, a critério do Técnico, um jogador de linha que JÁ ESTEJA EM CAMPO pode assumir temporariamente a posição do goleiro contundido.** Nesta situação, a equipe jogará com um jogador a menos até que a condição do goleiro seja resolvida. O jogador de linha retornará à sua posição original assim que o goleiro puder voltar ao jogo.
 - 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 efetivo, os atletas que forem colocados para atuar no gol não poderão ser substituídos sem antes terem jogado um tempo inteiro da partida como goleiros.**



58º CAMPEONATO DENTINHO REGULAMENTO GERAL



- 1.7 O Atleta de linha 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. Sendo o Goleiro oficial que chegar atrasado no decorrer do 1º tempo o atleta que estiver substituindo o goleiro nesta condição irá para a linha automaticamente.
- 1.8 Caso sua equipe esteja com o número completo de jogadores, o atleta que chegar atrasado ainda no 1º tempo será considerado reserva imediato. Ele poderá entrar na partida apenas no início do 2º tempo;
Exceção: Se o Goleiro oficial chegar atrasado ainda no 1º tempo, ele poderá entrar no jogo imediatamente. O jogador de linha que estiver no gol voltará para o banco de reservas e deverá jogar no 2º tempo. Atletas que chegarem após o início do 2º tempo não poderão jogar nem serem relacionados na súmula, incluindo o goleiro oficial.
- 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 após a liberação do mesário, 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 1.6.4.
- 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 Em caso de contusão grave, eliminação ou desistência de um jogador que o impeça de continuar no campeonato, a equipe poderá solicitar, **até o término da 6ª rodada**, a substituição por outro atleta, desde que este esteja incluído na Lista de Interesse. Após essa rodada, não será permitida a inclusão de novos jogadores da Lista de Interesse neste campeonato. A Lista de Interesse será organizada por grupo, separando atletas inscritos como Goleiros e como Jogadores de Linha. Apenas nessas situações é que a equipe poderá recorrer à Lista de Interesse. Especificamente, as equipes que estiverem sem goleiro efetivo terão o direito de pleitear o preenchimento da vaga com um atleta da Lista de Interesse. A decisão final caberá à Comissão Organizadora. Caso mais de uma equipe de um mesmo grupo necessite da mesma reposição, será realizado sorteio aleatório, com registro em vídeo, para definir qual equipe receberá o atleta desde que haja disponibilidade na Lista de Interesse.
- 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 exceto as equipes que se enquadram no item 8.16.** 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



58º CAMPEONATO DENTINHO REGULAMENTO GERAL



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.

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 02 (DUAS) 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 3 pontos na Classificação Geral e será considerado Perdedor e a outra equipe Vencedora.**

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 na Classificação Geral.

4.2.3 **Não serão aceitos acordos entre técnicos para que a partida termine antes do tempo regulamentar. Caso isso ocorra, o mesário deverá registrar tal acordo na súmula, e ambas as equipes serão enquadradas no critério de ABANDONO, conforme item 4.2.2.**

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, será declarada Perdedora e 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 02 (duas) vezes consecutivas ou alternadas sem justificativa poderá ser eliminado do campeonato. Como justificativa de falta serão aceitos atestados médicos ou outros documentos que, a critério da Comissão, comprovem, de fato, o impedimento da presença do Atleta ou Técnico por força maior. O documento deverá ser encaminhado ao Departamento de Esportes, no prazo máximo de **48 horas** após a ausência na partida, através do link https://linktr.ee/Campeonato_Dentinho Opção: **CONTATO - DENTINHO.**

- 4.5 A equipe que fizer **WO** nas Fases Finais (QUARTAS DE FINAL, SEMIFINAL e FINAL) será eliminada do campeonato, sem direito a premiação.

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 (QUARTAS DE FINAL, 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.

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;
- 6.3.4 O Técnico (efetivo ou substituto) que for 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.
- 6.3.5 **O Técnico efetivo assumirá todos os cartões vermelhos ou amarelos que o Técnico substituto receber nas partidas em que estiver lhe representando.**

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.**



58º CAMPEONATO DENTINHO

REGULAMENTO GERAL



- 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.**
- 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 **A má conduta de familiares, convidados dos atletas ou qualquer outro integrante da torcida será abordada pelos Monitores de maneira informativa. Em caso de reincidência de mau comportamento ou atitude antissocial os fatos serão encaminhados à Diretoria do Clube para as devidas punições.**

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 o cartão Amarelo como forma de punição, ou vermelho, se assim achar necessário. A GRAVIDADE OU NÃO DO CARRINHO E SUA PUNIÇÃO É DE DECISÃO EXCLUSIVA DO ÁRBITRO DA PARTIDA.**

- 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 Interesse 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, **É PROIBIDO** 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.



58º 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, consequentemente, 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.

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 sequência.**
- 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 atualizará as informações no site do clube, no menu reservado ao Campeonato Dentinho, cabendo aos Técnicos a verificação constante das informações disponibilizadas no referido local.



58º 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 de Contato”, 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 duas 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 ou em filmagens que comprove a irregularidade, poderá após deliberação da Comissão sobre o caso, sofrer 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, FPF, FPFs, 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.



58º CAMPEONATO DENTINHO REGULAMENTO GERAL



- 8.16 **Caso a equipe possua dois goleiros efetivos, será facultado à equipe utilizar um dos goleiros como jogador de linha, não sendo obrigatório que cada goleiro atue um tempo no gol.**
- 8.16.1 Se, no início da partida, a equipe estiver com número insuficiente de jogadores de linha e um dos goleiros iniciar o jogo atuando fora de sua posição original, este deverá permanecer como jogador de linha até o término do primeiro tempo, mesmo após a chegada do jogador ausente.
- 8.16.2 **O goleiro que não estiver atuando na posição de origem durante a partida terá o direito de reassumir a função de goleiro no segundo tempo, caso manifeste essa intenção. Caso a equipe ou o técnico impeçam essa solicitação, ambos estarão sujeitos à análise da Comissão do Campeonato e poderão ser punidos conforme previsto no regulamento no item 8.14.**

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. Se houver empate no Grupo, ambos receberão os prêmios de um troféu e uma bola de futebol.
- 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. 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

THIAGO ALBERTO A S DE C ROCHA

GERENTE DE ESPORTES

MARILDA ISABEL M. B. MARDEGAN

COMISSÃO ORGANIZADORA

ANTONIO ROCHA RUBIO
ARIANE ZAMBRANO
CAROLINA MENDONCA PRETTE MORAES
DANILO GUSTAVO DOS SANTOS
EDUARDO JUNQUEIRA DOMINGUES
LEONARDO DOMINGUES GALLETTI
NEWTON CARLOS DE SOUZA BAZZETTI
SANDRO JOSE MERCANTE

COORDENADOR DE ESPORTES

DANILO DOS SANTOS

DEPARTAMENTO DE ESPORTES

AMANDA NOGUEIRA
GIOVANA OLIVEIRA
JESSICA DUARTE

PATRONO

JOAO DE CAIRES

Uniformes Oficiais da Competição¹



ÁFRICA DO SUL



ALEMANHA



ARGENTINA



BÉLGICA



BRASIL



CANADÁ



COLÔMBIA



COREIA DO SUL



EQUADOR



ESPAÑA



ESTADOS UNIDOS



FRANÇA



Uniformes Oficiais da Competição²



HOLANDA



INGLATERRA



JAPÃO



MARROCOS



MÉXICO



NORUEGA



PARAGUAI



PORTUGAL



SENEGAL



URUGUAI

