

## 2. REGULAMENTO TÉCNICO DO TORNEIO DOS PELADEIROS

### CAPÍTULO I – GERAL

Art. 1º - Em todas as modalidades serão observadas as regras aprovadas pelas respectivas Confederações, exceto aquelas estabelecidas neste documento.

Art. 2º - O atleta poderá participar das Competições Esportivas, desde que complete a idade especificada em cada modalidade no ano em que for disputar a competição, independentemente do período (dia/mês) de realização da Competição.

Art. 3º - É vedado, aos atletas e aos componentes do banco de reserva, ingerir bebidas alcoólicas e/ou fumar durante o transcorrer de partidas/provas que participarem.

Art. 4º - Os jogos e provas terão início em hora e dia fixados pela Comissão Organizadora (CO), na programação da Competição. Será admitida, no primeiro jogo do dia na modalidade, uma tolerância máxima de 15 (quinze) minutos, exceto no xadrez, que o tempo de atraso será descontado do tempo de reflexão do jogador atrasado. Passado esse tempo, a equipe e/ou atleta perderá por WxO.

§ 1º - Competirá ao árbitro a aplicação de WxO e a sua consignação em súmula ocasião em que solicitará aos representantes ou capitães das equipes a assinatura da mesma.

Art. 5º - O participante que for expulso estará automaticamente suspenso do jogo seguinte, podendo ainda sofrer outras sanções por parte da CDD.

§ 2º - A ocorrência de expulsão deverá ser relatada, minuciosamente, na súmula, pelo árbitro da partida, com o registro do nome completo do infrator e, obrigatoriamente, levada a julgamento pela CDD, se não enquadrada nas medidas automáticas.

§ 3º - O controle de cartões amarelos e vermelhos de atletas e dirigentes suspensos é de responsabilidade de cada equipe.

Art. 6º - A súmula do jogo será preenchida com os nomes dos participantes e deverá ser assinados por todos os atletas, técnicos e árbitros da partida.

Art. 7º - Caberá ao árbitro, em acordo com a CO, toda e qualquer decisão a respeito das condições das instalações, equipamentos e materiais esportivos utilizados, bem como sobre a realização e conclusão das disputas.

Art. 8º - Se o jogo for suspenso antes do seu início, por motivo alheio à vontade dos competidores e comprovadamente sem dolo, será realizada outra partida em horário e local determinados pela CO.

§ único - Se ocorrer suspensão de partida em andamento ou sua interrupção, esta será reiniciada, quando possível, observada a situação existente no momento de sua paralisação, ou seja, tempo decorrido do jogo, placar, anotações em súmula, etc. Nesse caso, a decisão será tomada pela Comissão Organizadora.

Art. 9º - Nenhuma competição deixará de ser realizada por falta do árbitro designado, cabendo à Comissão Organizadora apresentar um substituto.

## **CAPÍTULO II - DA MODALIDADE FUTEBOL SOÇAITE**

Art. 10º - É a atividade de futebol disputada nas Competições Esportivas com as mesmas regras utilizadas pela FIFA para o futebol de campo, à exceção:

- a) Das dimensões, que serão consideradas as especificadas nos Artigos 12 e 13 deste Regulamento;
- b) Do tempo de jogo, que será de 25 minutos cada tempo com intervalo de 5 minutos;
- c) Do uso da jogada denominada “carrinho”, que é expressamente proibida;
- d) De não existir o impedimento, podendo o atleta se situar na zona de ataque que melhor lhe convier;
- e) Do número de atletas, que cada equipe será composta de 8 (oito) atletas, inclusive o goleiro, e caberá a um deles a função de capitão, como representante de sua equipe perante o árbitro e o mesário;
- f) Das substituições, que são ilimitadas;
- g) Obrigatoriamente todos os atletas deverão jogar no mínimo 10 minutos em cada partida;
  - g.1) No caso do atleta receber cartão amarelo ou vermelho, deverá cumprir DOIS minutos de advertência no banco de reservas. A equipe ficará com um jogador a menos durante este tempo e o atleta infrator, ou outro atleta que o substituir, só poderá retornar ao campo de jogo com a autorização do mesário ou do árbitro;
  - g.2) Caso o atleta receba cartão amarelo durante o jogo e no cumprimento dos DOIS minutos no banco de reservas receba um cartão vermelho, a equipe poderá substituí-lo após o prazo acima estabelecido;
- h) Do tiro de meta, que será sempre realizado pelo goleiro e exclusivamente com as mãos;
- i) Da parada técnica, que será realizada aos quinze minutos de cada tempo, para substituições diversas;

j) Da distância da barreira na cobrança de faltas, que será de 7 (sete) metros em relação à bola;

k) Da atuação do goleiro, que somente poderá atuar em seu campo de defesa.

Art. 11º - Os atletas deverão ser do sexo masculino.

Art. 12º - O campo de jogo deverá ter superfície retangular; distância mínima de um metro de qualquer obstáculo; piso nivelado, sem aclives ou declives; dimensões de 60 x 40 metros, admitidas variações nas faixas entre 50 x 30 metros e 70 x 50 metros.

Art. 13º - Serão consideradas as seguintes medidas, observadas as variações decorrentes do tamanho do campo:

<i>Área</i>	Oito metros de comprimento por quinze metros de largura
<i>Penalidade máxima</i>	Oito metros de distância
<i>Tiro livre direto</i>	Doze metros de distância

Art. 14º - Não será permitido o início, continuação ou prosseguimento de partida sem que as equipes estejam em campo com, no mínimo, 5 (cinco) atletas, cada uma.

Art. 15º - Será desclassificada a equipe que ficar reduzida a 4 (quatro) atletas, qualquer que seja o resultado apresentado na partida.

§ único - Para todos os efeitos, a equipe que ficar reduzida será considerada perdedora, devendo o placar ser aquele registrado em súmula. Se no momento da paralisação o placar for favorável à equipe infratora, será considerado o placar estabelecido no Artigo 28 deste documento.

Art. 16º - Os atletas deverão utilizar calçado tipo soçaite ou tênis, sendo vedado o uso de chuteiras ou jogar descalço.

§ único - Caberá ao árbitro a vistoria dos calçados antes ou durante a realização da partida.

Art. 17º - É ilimitado o número de substituições durante a partida e poderão ocorrer com a bola em jogo. Nesse caso, o substituto deverá entrar pela linha central do campo, somente após a saída do substituído em qualquer faixa do campo.

Art. 18º - A duração de uma partida será de 50 (cinquenta) minutos, divididos em dois períodos de 25 (vinte e cinco) minutos, com 5 (cinco) minutos de intervalo.

Art. 19º - A duração de qualquer período será prorrogada para permitir a execução de penalidade máxima, mesmo que o tempo regulamentar tenha se esgotado.

Art. 20º - O tempo será controlado pelo árbitro. Ao final do tempo regulamentar, o árbitro poderá, a seu critério, determinar um tempo extra para descontos. Nesse caso, poderá informar aos capitães qual será o tempo extra.

Art. 21º - Cada equipe terá direito há dois tempos técnico, de um minuto, sendo um em cada tempo do jogo (1º e 2º tempo).

### **CAPÍTULO III - DAS SÚMULAS**

Art. 22º - A súmula do jogo será preenchida com os nomes dos participantes e deverá ser assinados por todos os atletas, técnicos e árbitros da partida.

Art. 23º - As súmulas serão entregues pela Comissão Organizadora à arbitragem, devidamente preenchidas e assinadas por um funcionário representante da AABB Goiânia, até quinze minutos antes do início da partida.

Art. 24º - As súmulas serão encerradas tão logo termine a partida e encaminhadas, imediatamente, à Comissão Organizadora, que é obrigada a fornecer cópia quando solicitado.

Art. 25º - É proibida a anotação de recurso em súmula.

§ 1º - Será permitida a anotação em súmula de protesto formal antes do início da partida ou ao final, para salvaguardar direitos.

### **CAPÍTULO IV - DA ARBITRAGEM**

Art. 26º - Além de apitar as partidas, os árbitros terão as seguintes atribuições:

- a) Coletar a assinatura dos representantes ou capitães das equipes;
- b) Identificar todos os que participarão do jogo (campo e banco de reservas);
- c) Vistoriar as condições de instalações, uniformes, equipamentos e material esportivo para a realização da partida;
- d) Decidir sobre a realização, continuação e conclusão das partidas, em conjunto com membro da CO;
- e) Anotar, em súmulas, todas as ocorrências disciplinares da partida, de forma clara;
- f) Aplicar WxO quando uma das equipes não comparecer, ou não possuir o número mínimo exigido pela regra oficial, considerando que cabe ao juiz a aplicação de

WxO e a consignação em súmula, ao tempo em que solicitará a assinatura dos representantes ou capitães presentes.

### **CAPÍTULO V - DA PONTUAÇÃO**

Art. 27º - Serão adotados os seguintes critérios para pontuação das equipes, em função de resultados em jogos: 3 pontos pela vitória, 1 ponto pelo empate e zero ponto pela derrota.

Art. 28º - Em caso de incidência de WxO, o placar será de 1 X 0;

§ 1º - Toda ocorrência de WxO deve ser julgada pela CDD.

§ 2º - No caso de WxO, o líder da equipe infratora será apenada com multa de valor equivalente a R\$ 150,00 (cento e cinquenta reais).

§ 3º - No caso de WxO, a equipe infratora além de ser privada de receber pontos nesta partida, perderá outros três pontos na tabela de classificação.

### **CAPÍTULO VI - DOS CRITÉRIOS PARA DESEMPATE**

Art. 29º - Quando mais de uma equipe obtiverem o mesmo número de pontos, serão adotados os seguintes critérios para desempate:

- a) Maior número de vitórias;
- b) Saldo de gols;
- c) Maior número de gols marcados;
- d) Menor número de gols sofridos;
- e) Sorteio.

Art. 30º - Nas fases eliminatórias, quando uma partida terminar em empate, será adotado o critério de penaldades máximas em 5 cobranças para cada equipe. Persistindo o empate, cobranças alternadas até que uma das equipes não convertam em gol.

## **CAPÍTULO VII - DA CLASSIFICAÇÃO DISCIPLINAR**

Art. 31º - não será aplicado;


## **CAPÍTULO VIII - DOS UNIFORMES**

Art. 32º - Para facilitar o trabalho da Comissão Organizadora, seguem as exigências para utilização de uniformes na competição: camisa numerada ou coletes das cores azul e amarelo, calção, meião e tênis tipo soçaite. Não é permitido o uso de qualquer tipo de chuteira que tenha trava.

Art. 33º - Se duas equipes estiverem utilizando uniformes da mesma cor, o árbitro poderá solicitar à equipe postada no lado esquerdo da súmula que efetue a troca.

## **CAPÍTULO IX – DA FORMULA DE DISPUTA**

Art. 34º - Na PRIMEIRA FASE todas as equipes jogarão entre si em jogos de IDA, totalizando 7 jogos para cada equipe. Classificam para a próxima fase as QUATRO equipes melhores classificadas;

Art. 35º - Na SEGUNDA FASE, semi-final, as equipes se enfrentarão conforme cruzamento olímpico: 1º x 4º, 2º x 3º. Em caso de empate, 5 penalidades para cada equipe, persistindo o empate, cobranças alternadas ate que uma das equipes não converta o gol. Classificam para a próxima fase os ganhadores dos confrontos desta fase;

Art. 36º - Na TERCEIRA FASE, final, os vencedores da fase anterior se enfrentarão em partida única. Em caso de empate, 5 penalidades para cada equipe, persistindo o empate, cobranças alternadas ate que uma das equipes não converta o gol.

**CAPÍTULO X – DA MUDANÇA DE EQUIPE**

Art. 37º - Será permitida troca de equipe por parte de atletas descontentes apenas nas DUAS primeiras rodadas com anuência da CO. A CO avaliará a procedência da mudança, podendo vetar ou não;

**CAPÍTULO XI – FORMAÇÃO DA CO**

Art. 38º - A CO (Comissão Organizadora) será formada por:

PRESIDENTE: Christian Peixoto Lauria

MEMBRO: Rodrigo Rocha Sales

MEMBRO: Magno Antonio Mariani

MEMBRO: Pedro Guida Sobrinho

MEMBRO: Aderaldo de Assis

MEMBRO: Gilvan Waldir Pires

MEMBRO: Heber Carlos de Oliveira

Será permitida troca de equipe por parte de atletas descontentes apenas nas DUAS primeiras rodadas com anuência da CO. A CO avaliará a procedência da mudança, podendo vetar ou não;

Goiânia (GO), 29 de junho de 2016.