



REGULAMENTO TÉCNICO DO FUTEBOL SOÇAITE

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 para os jogos do fim de semana. Jogos no meio da semana terão uma tolerância máxima de 30 (trinta) 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 ou que receber três cartões amarelos em partidas diferentes, consecutivos, ou não, estará automaticamente suspenso do jogo seguinte, podendo ainda sofrer outras sanções por parte da CDD, exceto os atletas menores de 14 anos, cujas penas deverão ser observadas de acordo com o Capítulo XVIII, do CJDD (Código de Justiça e Disciplina Desportiva).

§ 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, exceto para os atletas menores de 14 anos, cujo tratamento é diferenciado (vide Capítulo XVIII do CJDD).

§ 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 completos dos participantes, evitando as abreviações, 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:

- Das dimensões, que serão consideradas as especificadas nos Artigos 12 e 13 deste Regulamento;
- Do tempo de jogo, que será de 25 minutos cada tempo com intervalo de 5 minutos;
- Do uso da jogada denominada “carrinho”, que é expressamente proibida;
- 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) Da cobrança de falta, que **após a 7ª registrada** será da seguinte forma:
 - g.1) Deverá ser cobrado tiro livre direto no local próprio marcado no campo, sendo proibido o passe para um companheiro e devendo ficar todos os jogadores atrás da linha da bola, exceto o goleiro defensor;
 - g.2) Caso haja rebote do goleiro após a cobrança, será dada sequencia normal ao lance, podendo qualquer atleta intervir na jogada;
- h) Do atleta que cometer 5 (cinco) faltas, que será substituído por outro;
- i) De todas as faltas cometidas que, sem exceção, deverão ser anotadas em súmula, para efeito de contagem das faltas coletivas e individuais, durante todo o tempo de jogo;
- j) Dos cartões amarelos ou vermelhos em decorrência de reclamação aplicados a atletas, técnico ou auxiliar técnico que estejam no banco de reservas, que deverão ser registrados em súmula como falta coletiva para a equipe do infrator.
 - j.1) No caso do atleta receber cartão amarelo, deverá cumprir DOIS minutos de advertência no banco de reservas. O tempo de punição começa a valer no momento da retomada da partida, isto é, quando a bola estiver em jogo novamente. 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;
 - j.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. Porém, se o atleta receber o cartão vermelho antes do recomeço da partida, a equipe não poderá substituí-lo, ficando com um jogador a menos no campo de jogo;
- k) Do tiro de meta, que será sempre realizado pelo goleiro e exclusivamente com as mãos;
- l) Da parada técnica, que será permitida uma parada de 1 minuto em cada tempo, por equipe;
- m) Da distância da barreira na cobrança de faltas, que será de 7 (sete) metros em relação à bola;
- n) Da atuação do goleiro, que somente poderá ultrapassar a metade do campo o que atuar na categoria LIVRE.

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:

Área	Oito metros de comprimento por quinze metros de largura
Penalidade máxima	Oito metros de distância
Tiro livre direto	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 desde que autorizado pelo árbitro. 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 completos dos participantes, evitando as abreviações, 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 3 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) Classificação disciplinar;
- e) Sorteio.

Art. 30º - Nas fases eliminatórias, quando uma partida terminar em empate, será adotado o critério estabelecido no Congresso Técnico, que será registrado nas Instruções da Competição Esportiva;

CAPÍTULO VII - DA CLASSIFICAÇÃO DISCIPLINAR

Art. 31º - A equipe que se apresentar sem espírito de lealdade e esportividade será punida disciplinarmente com perda de pontos.

§ Único. A contagem será cumulativa a cada ato disciplinar cometido e registrado, de acordo com a tabela a seguir:

Nr	Item	Pontos
01	Por equipe que não participar do desfile de abertura ou apresentar justificativa improcedente.	05
02	Por cartão amarelo	04
03	Por cartão vermelho	08

CAPÍTULO VIII - DOS UNIFORMES

Art. 32º - Para facilitar o trabalho da Comissão Organizadora, seguem as exigências para utilização de uniformes na competição: camisa numerada, calção, meião e tênis tipo soçaito. 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 superior da súmula que efetue a troca.

Goiânia (GO), 20 de abril de 2021.