



## REGULAMENTO

### CAMPEONATO DE FUTEBOL SOCIETY 2º SEMESTRE 2024

O “CAMPEONATO DE FUTEBOL SOCIETY” tem por finalidade congregar e ampliar o Futebol Society, meio de confraternização e lazer, além da prática sadia do esporte, entre atletas associados e dependentes do TEUTO ESPORTE CLUBE, realizado pela Diretoria e Comissão Disciplinar de Futebol nos campos de grama natural e sintética localizados nas dependências do clube.

#### DA CATEGORIA DE DISPUTA

**Art. 1º** - O campeonato será disputado em quatro categorias: Jovens, Veteranos, Masters e Sêniors.

#### DA TABELA DE DISPUTA

**Art. 2º** - Os jogos serão disputados de acordo com a tabela oficial expedida pela Comissão de Futebol, que poderá alterar datas, horários e locais das partidas (campos), independentemente de anuência das equipes participantes, sendo os capitães das equipes comunicadas através de telefone, WhatsApp e publicação no website do clube.

**Art. 3º** - A rodada que porventura for adiada, será disputada em dia e horário a ser determinada pela Comissão Organizadora de Futebol.

Parágrafo único - Na hipótese de partida adiada, a equipe somente poderá utilizar os atletas que estavam em condições LEGAIS de jogo na data original daquela partida. (Quero dizer que atletas contundidos na data do adiamento do jogo poderão participar do jogo na nova data estabelecida)

#### DAS DISPUTAS DOS JOGOS

**Art. 4º** - Os jogos serão realizados em 02 (dois) tempos de 25 (vinte e cinco) minutos cada, com intervalos de 03 (cinco) minutos. A equipe que abandonar o campo de jogo, por qualquer motivo, ou ficar em campo com o número inferior ao mínimo de jogadores, necessário para iniciar a partida, será considerada perdedora por W.O., além da perder de um ponto na classificação geral, devendo ser computado o placar do jogo da seguinte forma:

I - A equipe que abandonar o campo de jogo, ou estiver com número inferior ao mínimo de jogadores, perdendo com mais de 2 (dois) gols de diferença, será mantido o placar do jogo;

II - A equipe que abandonar o campo de jogo vencendo ou empatando a partida, aplicar-se-á o placar de 2 (dois) a 0 (zero) em favor da equipe que permaneceu em campo;

III - A equipe que abandonar o campo perdendo a partida por diferença de 1 (um) ou 2 (dois) gols, aplicar-se-á o placar de 2 (dois) a 0 (zero) em favor da equipe que permaneceu em campo.

**IV** - No dia 01/09 será realizado o torneio início, o time campeão ganhará 1 ponto para sequência do campeonato.

§1º - Aplicar-se-ão os mesmos critérios mencionados nos incisos I, II, III para a equipe que, no transcorrer da partida, estiver em campo sem o número mínimo de jogadores necessários para a disputa da mesma (art. 9º deste Regulamento).

§2º - Se o jogo for interrompido e/ou suspenso por motivo de força maior, após seu início, sem interferência das equipes envolvidas, serão tomadas as seguintes medidas:

**I** - Decorridos 2/3 (dois terços) ou mais do tempo total de jogo, o placar técnico será mantido, encerrando-se a partida, desde que respeitado o tempo de 30 (trinta) minutos MÁXIMOS de espera para a tentativa de reinício do jogo;

**II** - Decorridos menos de 2/3 (dois terços) do tempo total de jogo, será determinada nova data para complementação do tempo restante do jogo interrompido, considerando a continuidade da súmula, ou seja, somente os atletas inscritos no mesmo jogo, naquela oportunidade, poderão participar da partida com o tempo complementar.

§3º - Nas quartas de finais e semifinais, nas disputas das partidas eliminatórias, na hipótese de alguma equipe perder por W. O., a mesma estará automaticamente eliminada, independentemente da realização da partida de volta.

§4º - Cada equipe terá direito de requerer ao árbitro da partida 1 (um) tempo técnico, por tempo de jogo, com duração de 1 (um) minuto cada.

**Art. 5º** - Os horários dos jogos obedecerão a tabela oficial divulgada pela Comissão de Futebol e as alterações que porventura ocorram, desde que obedecidas as condições citadas na art. 2º.

§1º - Haverá tolerância de **10 (dez) minutos** para os jogos iniciados às **08:00hs**, após o horário previsto o cronômetro será iniciado, bem como para os jogos subsequentes, desde que respeitados os horários indicados na tabela. Exemplo: nos jogos marcados para às 09:10hs e 10:10hs a tolerância de 10 (dez) minutos será observada até às 09:20 hs e 10:20 hs, respectivamente., sob pena de aplicação do W.O, exceção feita quando o goleiro (oficial, ou seja, aquele efetivamente inscrito na equipe) de qualquer das equipes estiver jogando para outra categoria no jogo anterior. Após o término das partidas, cabe ao Árbitro apitar e promover o imediato início das partidas subsequentes, observado o período de tolerância, conforme disposto acima. Os horários das rodadas marcadas durante o meio de semana serão 19:00 hs respectivamente, seguindo o mesmo critério de tolerância. Para os jogos marcados com início às 19:00 horas obedecerão as mesmas regras de tolerância citadas acima. Ou seja, para os jogos às 19:00 horas haverá tolerância até as 19:10, e assim sucessivamente para os jogos na sequência.

§2º - Na hipótese das 02 (duas) equipes não estarem em campo com o número mínimo de jogadores exigidos para o início da partida, ambas serão punidas com a aplicação de W.O., e com a perda de 1 (um) ponto da Classificação Geral.

§3º - Em caso de W.O por não comparecimento, aplicar-se-á o placar de 2 (dois) a 0 (zero) a favor da equipe que compareceu.

**Art. 6º** - A Comissão de Futebol reserva-se no direito de alterar os horários e dias dos jogos, para manter a competitividade e espírito esportivo do campeonato.

**Parágrafo único** - A constatação de qualquer combinação de resultados com o fito de prejudicar ou beneficiar alguma equipe, será penalizada pela Comissão de Futebol, podendo inclusive ocorrer a eliminação do campeonato das equipes envolvidas.

## DO CAMPEONATO

**Art. 7º** - Tabela disponível no website do Clube, no grupo de capitães pelo WhatsApp.

## DOS UNIFORMES, NÚMERO DE ATLETAS, SUBSTITUIÇÕES E FALTAS

**Art. 8º** - Só poderá participar dos jogos o atleta que assinar a súmula da partida e estiver trajando uniforme completo e oficial de sua equipe, se fornecido pelo patrocinador, e calçados (chuteira society/mista), ficando o atleta a optar ou não o uso de caneleira, mas ficando proibido o uso de chuteira de trava e demais tênis.

§1º - O atleta somente poderá assinar a súmula da partida se estiver trajando uniforme completo e oficial de sua equipe, exceto os atletas chamados TERCEIRO RESERVA (TAPA BURACO) que precisam estar somente com a camisa, nas categorias Jovens, Veteranos e Masters.

§2º - O atleta que iniciar a partida usando chuteiras de travas e demais tênis, deverá ser penalizado pelo árbitro com a aplicação do cartão amarelo e deverá ser punido com 15 minutos.

§3º - O atleta que após ser orientado pelo árbitro da partida, não retirar o uso de qualquer acessório que possa acarretar lesão a si ou outro atleta, deverá ser penalizado com a aplicação do cartão amarelo. (Exemplo: anéis, correntinha, relógios, brincos e outros). Os membros da comissão têm autonomia para autorizar atletas a participarem da partida.

§4º - O atleta ficará responsável pelo uniforme completo que receber no início do campeonato, devendo o mesmo levar para casa e zelar pelo material.

§5º - Caso o atleta perca ou por qualquer outro motivo, danifique qualquer peça do uniforme (camisa, calção e meia), do seu time, este deverá pagar uma taxa de R\$100,00 (cem reais) ao clube para que receba outra peça nova, independentemente de qual seja.

§6º - O atleta que não assinar a súmula e/ou não estiver devidamente uniformizado, conforme prevê o *caput* deste artigo, deverá ser punido pelo árbitro da partida com a aplicação do cartão amarelo e punido por 15 minutos, independentemente de acusação do capitão da equipe adversária.

§7º - O TERCEIRO RESERVA (TAPA BURACO), será usado nas categorias Jovens, Veteranos e Master, e só poderão usar o terceiro (uma pessoa apenas) reserva no início da partida a equipe estiver com menos "um" atleta para início de partida, neste caso o capitão poderá utilizar da categoria acima (Jovens dos veteranos/masters e sênior), (veteranos dos master e sênior) e (master dos sênior), atletas do mesmo nível ou nível inferior do atleta faltante das equipes. Ex. atleta de nível 3 poderá pegar do nível 3, 4, 5, ..... . Caso o atleta substituído chega, o capitão só poderá deixa-lo entrar se o atleta (tapa buraco sair). Só poderá ser utilizado atletas "Tapa buraco" apenas atletas faltantes e não atletas suspensos.

**Art. 9º** - As equipes das categorias Jovens e Veterano e Master disputarão as partidas com 6 (seis) atletas de linha e 1 (um) goleiro e as equipes da categoria Sênior disputarão as partidas com 7 (sete) atletas de linha e 1 (um) goleiro. As equipes poderão ter, a seu critério, um auxiliar técnico, que acompanhará a partida no banco de reservas, podendo solicitar o tempo técnico a que tem direito, bem como promover as substituições nos critérios dos artigos 10º e 11º.

§1º - O auxiliar técnico mencionado no *caput* do artigo deverá requerer sua inscrição no campeonato através da secretaria do clube, informando para qual time estará sendo incluído, e, deverá ser, EXCLUSIVAMENTE, associado do clube ou dependente de associado.

§2º - O auxiliar técnico deverá se submeter às mesmas disciplinas impostas aos jogadores participantes do campeonato de futebol, estando submetido à comissão julgadora, não sendo tolerado qualquer ato de indisciplina ou que vise tumultuar o bom andamento das partidas e a integridade física das pessoas envolvidas no campo de jogo.

§3º - Ao auxiliar técnico aplicam-se os cartões azul ou vermelho.

§4º - Caso venha ser punido com cartão azul, o auxiliar técnico estará automaticamente suspenso da partida, somente podendo retornar às atividades na partida subsequente. Caso o auxiliar técnico seja punido por duas vezes através do cartão azul, ele estará automaticamente eliminado do campeonato, não podendo sua equipe inscrever novo auxiliar técnico.

§5º - Caso o auxiliar técnico venha a ser punido com cartão vermelho, ele estará automaticamente eliminado da partida em questão e conseqüentemente do campeonato de futebol, não podendo sua equipe inscrever novo dirigente técnico.

§6º - Caso o auxiliar técnico tenha que desistir da disputa do campeonato de futebol por qualquer motivo alheio à sua vontade, não haverá EM NENHUMA HIPÓTESE, a substituição do mesmo.

§7º - O número mínimo de atletas exigido para o início da partida será de 4 (quatro) jogadores de linha e 01 (um) goleiro, podendo a equipe, completar o número de atletas, a qualquer tempo desde que os atletas compareçam devidamente uniformizados e assinem a súmula de jogo.

§8º - O atleta que faltar a duas partidas consecutivas ou três de forma aleatória, injustificadamente ou cuja justificativa seja negada pelo capitão de sua equipe, poderá ser excluído do campeonato, podendo o capitão solicitar sua substituição.

§9º - As substituições de atletas somente serão permitidas até o início do primeiro jogo da semifinais.

§10º - Para evitar a aplicação da sanção prevista no §8º acima, o atleta faltante terá o prazo de 48 (Quarenta e oito) horas, contados do término da respectiva partida em que esteve ausente, para apresentar, junto ao capitão de sua equipe, para análise, a justificativa da falta daquele, podendo o referido capitão, após deliberação, deferi-la ou não.

§11º - Caso a equipe inicie alguma partida do campeonato com um ou mais atletas suspensos ou não inscritos, independentemente do resultado da partida, serão computados três pontos para a equipe adversária com o placar de 2 (dois) a 0 (zero). Caso a equipe infratora esteja perdendo de 3 gols ou mais de diferença, este resultado permanece.

**Art. 10º** - Não haverá limite de substituições durante a partida e o jogador substituído poderá retornar a campo a qualquer tempo.

**Art. 11º** - Todo atleta que assinar a súmula antes de iniciada a partida terá o direito de jogar, no mínimo, 10 (dez) minutos.

§1º - É dever do capitão da equipe promover a participação de todos os atletas na partida, seguindo Art.11º.

§2º - O atleta que assinar a súmula após o início da partida terá sua participação no jogo determinado pelo capitão de sua equipe ou o auxiliar técnico.

§3º - Fica facultado aos atletas renunciarem ao direito previsto no *caput* deste artigo.

§4º - A equipe que não obedecer ao direito do atleta, mencionado no *caput* deste artigo, estará sujeita a perda de 1 (um) ponto, na fase classificatória e 2 (dois) pontos nas fases seguintes, por cada atleta prejudicado, sem adjudicação dos mesmos para a equipe adversária.

§5º - A equipe só perderá o (s) ponto (s) mencionado (s) no parágrafo anterior se o atleta prejudicado manifestar o seu descontentamento formalizado, por escrito, e direcionado à Comissão de Futebol.

§6º - Todos os recursos e reclamações deverão ser formalizados, por escrito na secretaria do clube e/ou encaminhados no e-mail principal do clube (clubeteuto@gmail.com) no prazo máximo de 48 hs após a realização da partida.

§7º - O capitão da equipe tem a obrigatoriedade de assinar a súmula da partida após o jogo. Caso não faça, a equipe perde o direito de reclamar sobre gols e cartões ocorridos naquele jogo.

## **DO GOLEIRO E DO TIRO DE META**

**Art. 12º** - Na falta do goleiro titular ou em caso de contusão, durante o jogo, o capitão da equipe poderá utilizar qualquer atleta inscrito no campeonato ou da lista de goleiros “ coringas”.

§1º - Fica expressamente proibida a substituição do goleiro, por alegação de deficiência técnica ou ato do capitão. Será admitida a substituição definitiva em caso de lesão comprovada, desde que o novo goleiro seja aprovado pela Comissão de Futebol e do mesmo nível do goleiro substituído.

§2º- Os goleiros deverão utilizar as camisas oficiais dos respectivos times, facultando-se a utilização de calças ou meias distintas do material oficial. Não será permitida a participação dos goleiros nas partidas sem atendimento ao disposto no presente artigo, exceto quando o goleiro substituto for jogador de linha.

§3º- Na categoria Sênior, os goleiros ficam proibidos de ultrapassar a linha divisória, inclusive para cobrar faltas ou pênaltis.

**Art. 13º** - São deveres, obrigações e proibições dos goleiros:

- I - Após realizar uma defesa, terão 05 (cinco) segundos para recolocar a bola em jogo;
- II - Não poderão receber, com as mãos, bolas “atrasadas” pelos atletas de sua equipe, exceto os recuos realizados de “cabeça”, “peito” ou involuntário;
- III - Não poderão lançar a bola DIRETAMENTE na área do goleiro adversário quando da reposição da bola com as mãos;
- IV - Não poderão fazer a reposição de bola com os pés após a realização de uma defesa firme com as mãos, exceto no caso de uma defesa com “rebote”, oportunidade em que poderão prosseguir a jogada com os pés, sem caracterizar ação de goleiro linha (na armação de jogada).

§1º - Caso ocorra o cometimento de alguma das infrações previstas nos incisos I, II, III e IV, deste artigo, o árbitro assinalará uma falta do goleiro infrator, (computando como falta coletiva), a ser cobrada através de um lateral a favor da equipe adversária do lado esquerdo ou direito no campo da equipe infratora.

§2º - Exceto quando as faltas coletivas excederem de 05 (cinco) configurado o SHOOT-OUT.

**Art. 14º** - O tiro de meta deverá ser cobrado pelo goleiro com as mãos.

§ Único - Valerá gol olímpico e gol direto de início e reinício da partida.

## **DO ÁRBITRO E DAS PUNIÇÕES**

**Art. 15º** - O árbitro agirá de acordo com as normas vigentes e oficiais da Confederação Brasileira de Futebol Society, com as adaptações regidas por este Regulamento.

§1º - Somente os Capitães das equipes poderão se dirigir ao árbitro para ponderações.

§2º - Todo atleta (uniformizado ou não) que se dirigirem de forma ofensiva ao árbitro, aos membros da Comissão de Futebol, diretoria ou demais associados, dentro de campo ou não, independentemente de sua equipe jogar neste dia, serão passíveis de punição, a ser aplicada pela Comissão de Futebol, nos termos do Código Disciplinar de Futebol Society do Teuto Esporte Clube.

**Art. 16º** - Para as infrações disciplinares cometidas pelos atletas nas partidas, fica instituída a utilização dos cartões AMARELO, AZUL E VERMELHO, sendo a aplicação dos mesmos de atribuição exclusiva do árbitro.

§1º - O jogador expulso com cartão vermelho, inclusive o goleiro, não poderá ser substituído no jogo em curso e terá suspensão automática de 1 (um) jogo, a ser cumprida na próxima partida que sua equipe participar, além de outras penalidades passíveis de aplicação, a critério da Comissão Disciplinar de Futebol.

§2º - A soma de 3 (três) cartões amarelos ou 2 (dois) cartões azuis, recebidos pelo mesmo atleta, implicará na sua suspensão automática de 1 (um) jogo, a ser cumprida na próxima partida que sua equipe disputar.

§3º - A aplicação de um cartão não anula outros cartões já aplicados, de forma que se um atleta receber, na mesma partida, o 3º cartão amarelo, o 2º azul e o 1º cartão vermelho, sendo todos da 1ª série, deverá cumprir 03 (três) jogos de suspensão automática.

§4º - Os cartões disciplinares serão contabilizados a partir da fase classificatória até o final das quartas de final e serão zerados ao final da fase quartas de final. Todavia, o atleta que receber o cartão vermelho, o 3º (terceiro) cartão amarelo ou o 2º (segundo) cartão azul no último jogo das quartas de final, deverá cumprir a suspensão automática na primeira partida das semifinais.

§5º - Além das penalidades descritas acima, o atleta pagará, também, uma multa e será debitada no condomínio do atleta.

§6º - São critérios para o pagamento em dinheiro mencionados no parágrafo anterior;

I - Cartão amarelo: R\$10,00 (dez reais)

II - Cartão azul: R\$20,00 (vinte reais)

III - Cartão vermelho: R\$30,00 (trinta reais)

§7º - O atleta punido com a aplicação de cartão amarelo, inclusive o goleiro, poder ser substituído por outro atleta do mesmo time, sempre respeitado o número de atletas previsto no artigo 9º, §1º, deste Regulamento.

§8º - O atleta punido com a aplicação do cartão azul, inclusive o goleiro, será eliminado da partida, podendo ser substituído após dois minutos cronometrados corrente, sempre respeitado o número de atletas previsto no artigo.

9º, §1º, deste Regulamento. O atleta excluído da partida não poderá permanecer ou entrar novamente no campo antes do término da partida, sob pena de ser considerado infrator e cabendo penalidades a serem aplicadas pelo árbitro.

§9º - Quando, nas hipóteses previstas nos §7º e §8º, deste artigo, a equipe permanecer em campo sem o número mínimo de atletas exigidos no §1º, do artigo 9º, deste regulamento, aquela será automaticamente eliminada da partida, oportunidade em que serão computados 3 (três) pontos para a equipe adversária e -1 (menos um) ponto para a equipe irregular.

§10º - O atleta punido com a aplicação do cartão vermelho, inclusive o goleiro, será excluído da partida e não poderá ser substituído, respeitado o número mínimo de atletas previsto no artigo 9º, §1º, deste regulamento.

§11º - Na hipóteses de aplicação de cartão azul ou vermelho ao goleiro, o mesmo somente podera ser substituído, neste jogo, por jogador de linha do time.

**Art. 17º** - O atleta punido com o cartão vermelho será automaticamente denunciado pela infração cometida no primeiro dia útil subsequente à realização da partida, nos termos do Código Disciplinar de Futebol Society do Teuto Esporte Clube, sendo seu julgamento realizado na data e hora a critério da Comissão Disciplinar de Futebol, dando ciência ao capitão e o atleta expulso, no mínimo 48 horas de antecedência.

**Art. 18º** - Os atletas suspensos pela Comissão Disciplinar de Futebol, em função de infrações cometidas nos campeonatos anteriores organizados pelo clube, só poderão atuar no campeonato de Futebol Society, após o cumprimento integral das respectivas suspensões.

§1º - A COMISSÃO DISCIPLINAR DE FUTEBOL, JULGARÁ TODOS OS CASOS DE PUNIÇÃO QUE HOUVER DENTRO DE CAMPO. PARA OS CASOS DE AGRESSÃO, A COMISSÃO DISCIPLINAR RESERVA O DIREITO DE ENCAMINHAR O CASO PARA A COMISSÃO DISCIPLINAR DO CLUBE. SENDO PASSÍVEL A APLICAÇÃO DE PENALIDADE PELAS 2 (DUAS) COMISSÕES.

## **DAS INFRAÇÕES**

**Art. 19º** - As infrações serão cobradas somente após a autorização do árbitro.

§1º - Após 5 (cinco) faltas coletivas de uma equipe em um único tempo, incluídas as disciplinares, as cobranças passarão a ser feitas na forma de SHOOT-OUT.

§2º - A cobrança de infração na forma de SHOOT-OUT deverá atender às seguintes características:

- I - A bola será colocada na linha de 10 (dez) metros do campo de ataque da equipe que tiver sofrido a falta.
- II - Qualquer atleta indicado pelo capitão, poderá cobrar o SHOOT-OUT;
- III - A bola somente entrará em jogo após a autorização do árbitro e de ser tocada pelo atleta que irá cobrar o SHOOT-OUT;

**IV** - Após autorização do árbitro o atleta que irá executar o SHOOT-OUT tem 10 (dez) segundos para colocar a bola em jogo, todos os atletas só poderão tentar impedir ou ajudar que o gol seja marcado, assim que a bola entre em jogo;

**V** - Somente o goleiro da equipe infratora no momento da cobrança de SHOOT-OUT poderá permanecer em seu campo de defesa, em cima da linha do gol, até que a bola seja colocada em jogo pelo cobrador, após autorização do árbitro;

**VI** - Todos os demais atletas, das duas equipes, deverão se posicionar antes da linha de 10 (dez) metros do campo de defesa do time favorecido pela cobrança do SHOOT-OUT;

§3º - A contagem do número de faltas coletivas da equipe será zerada no início do segundo tempo.

§4º - Todas as faltas pessoais, serão computadas como faltas coletivas, e após a quinta falta pessoal, o atleta não poderá jogar o restante da partida, podendo ser substituído por qualquer outro atleta reserva naquele instante. O jogo deverá ser suspenso caso alguma equipe tenha menos de 4 atletas de linha, considerando a equipe infratora com os critérios de WO.

## **DO CAPITÃO**

**Art. 20º** - O capitão é autoridade absoluta de sua equipe, sendo certo que os demais atletas devem acatar as decisões por ele estabelecidas. O atleta que assim não proceder, deverá ser eliminado da partida, a pedido do capitão, mediante a advertência do árbitro, que poderá se utilizar de cartão disciplinar (cartão azul). Cabe ao capitão coordenar toda a gestão de seu time, informações ou mudanças que porventura ocorrerem relativas as tabelas, horários, classificações, cartões, artilharia, reuniões, informativos, notas técnicas, substituições de atletas, recursos e decisões repassando aos atletas de sua equipe.

## DO CRITÉRIO DE DISPUTA

**Art. 21º** - O campeonato será disputado em 4 (QUATRO) categorias distintas: **Jovens, Veteranos, Masters e Sênior**s.

I - CATEGORIA Jovens: idade mínima de **15** anos; Com **09** equipes, detalhamento no Anexo 1.

II - CATEGORIA Veteranos: idade mínima de **30** anos; Com **08** equipes, detalhamento no Anexo 1.

III - CATEGORIA Masters: idade mínima de **39** anos; Com **08** equipes, detalhamento no Anexo 1.

IV- CATEGORIA Grande Masters: idade mínima de **51** anos; Com **08** equipes, detalhamento no Anexo 4.

## CRITÉRIO DE CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATE

**Art. 22º** - Serão considerados critérios de desempate para a classificação das equipes, os adiante apresentados, na seguinte ordem:

1. Maior número de pontos;
2. Maior número de vitórias;
3. Confronto direto (válido quando envolver somente duas equipes);
4. Saldo de gols;
5. Maior número de gols marcados;
6. Menor número de gols sofridos;
7. Sorteio;

§ único - A equipe que tiver perdido por W.O. será preterida por qualquer outra em caso de empate no critério de pontos em qualquer fase do campeonato, exceto na final.

## DOS PONTOS

**Art. 23º** - Os pontos serão atribuídos da seguinte forma:

- VITÓRIA - 3 (TRÊS) PONTOS
- EMPATE - 1 (UM) PONTO
- W.O. - 3 (TRÊS) PONTOS GANHOS PARA A EQUIPE QUE ENTROU EM CAMPO.
- -1 ponto para a equipe que sofreu W.O.

## DO SISTEMA DE DISPUTA

**Art. 24º FASE CLASSIFICATÓRIA** – Todas as equipes jogarão entre si, em uma única partida, de acordo com a tabela oficial fornecida pela comissão de futebol, classificando-se as primeiras equipes conforme critérios de desempate.

## DAS QUARTAS DE FINAL e SEMIFINAL DAS CATEGORIAS JOVENS, VETERANOS E MASTER

**VIDE EM ANEXOS.**

## INSCRIÇÕES OU ALTERAÇÕES DE ATLETAS

**Art. 28º** - Somente será permitida a substituição de atleta no decorrer do campeonato nas seguintes hipóteses:

i) Atleta que faltar injustificadamente a 02 (duas) partidas consecutivas ou 03 (três) alternadas ou cuja justificativa tenha sido negada pelo capitão de equipe;

ii) Atleta lesionado com tempo de afastamento igual ou superior a 15 (quinze) dias, desde que devidamente comprovado por atestado ou relatório médico.

**§1º** - O atleta que não se inscreveu no campeonato e deseja participar, deverá fazer a pré-inscrição na LISTA DE ESPERA que será aberta a partir da 3º rodada e fechada após a 6º rodada, para que a Comissão de Futebol possa qualificá-lo, após o nivelamento o mesmo estará apto a ingressar no campeonato. O atleta da LISTA DE ESPERA que se recusar a entrar em algum time para o qual foi solicitado será automaticamente excluído da lista e não mais poderá participar deste campeonato. No caso de substituição de goleiros, atletas inscritos em lista de espera estarão imediatamente autorizados a substituir outro goleiro, nos casos citados nos **Art. 35º, Art. 36º e Art. 37º**.

**§2º** - O capitão que deseja substituir qualquer atleta de sua equipe deverá fazer a solicitação para a Comissão de Futebol. Na hipótese de duas equipes solicitarem o mesmo atleta da lista de espera, prevalecerá o pedido que foi primeiramente protocolado com todas as documentações contempladas.

**§3º** - Todas as solicitações de substituição deverão ser formalizadas por escrito na secretaria do clube ou via e-mail ([clubeteuto@gmail.com](mailto:clubeteuto@gmail.com)) e serão analisadas pela Comissão no prazo máximo de 02 (dois) dias, contados do protocolo do pedido.

**§4º** - O goleiro não sócio que for substituído por faltas injustificadas, fica impedido de participar no campeonato subsequente e de atuar por outra equipe da mesma categoria no campeonato vigente.

**§5º** - Só será permitida a participação do campeonato atletas com no mínimo 15 anos completos.

**§6º** - Fica definido que todo atleta com idade superior à idade mínima de cada categoria poderá escolher se irá se inscrever na categoria correspondente à sua idade ou se irá inscrever-se em uma categoria com idade mínima inferior à sua categoria.

**§7º** - Para a categoria Sênior os goleiros só serão permitidos jogar com a idade mínima de 40 anos.

## DAS RESPONSABILIDADES DO TEUTO

**Art.29º** - O Teuto Esporte Clube não será responsável por qualquer espécie de objeto deixado pelos atletas com os mesários. Também não será responsável por acidentes ocorridos com participantes do campeonato ou por estes ocasionados a terceiros antes, durante e depois das partidas.

## DOS CASOS OMISSOS

**Art. 30º** - As interpretações e casos omissos no presente Regulamento serão resolvidos pela Comissão Disciplinar de Futebol, respeitando as leis que regem a modalidade. Não serão aceitas reclamações verbais no local de jogo, devendo o atleta reclamante formalizar, por escrito, sua reclamação e endereça-la à Comissão de Futebol.

Parágrafo único - Toda comunicação com as equipes será feita através de comunicados, numerados (Notas Oficiais) e serão afixados nos quadros de avisos na sede do Clube ou no website do Clube, oportunidade em que terão publicidade, não cabendo às equipes alegação/recurso por desconhecimento de comunicados.

## DOS RECURSOS E RECLAMAÇÕES

**Art. 31º** - Todos os recursos e reclamações deverão ser formalizados, por escrito e apresentados até a 1ª quarta-feira após a ocorrência do evento, devendo ser entregues na Secretaria do Clube mediante protocolo ou por e-mail e dirigidos ao Presidente da Comissão de Futebol, sob pena de não serem conhecidos.

**Art. 32º** - Todos os julgamentos de questões disciplinares serão julgados pela Comissão Disciplinar de Futebol e os recursos aos atos desta Comissão deverão ser encaminhados a Comissão Recursal (INSTÂNCIA SUPERIOR).

**Art. 33º** - Qualquer atleta só poderá entrar com recurso na instância superior, caso tenha sofrido uma punição superior a 2 (dois) jogos de suspensão ou acima de trinta dias.

#### **DA CLASSIFICAÇÃO DE NÍVEL DE JOGADORES NA LISTA DE ESPERA**

**Art. 34º** - Será de responsabilidade da Comissão de Futebol, juntamente com a “Comissão de Níveis”, classificar (de 1 a 10) os atletas inscritos na lista de espera. Após o término da votação o nível será calculado com a seguinte fórmula: Elimina-se a maior e menor nota e faz uma média simples. Arredondando para baixo notas menores que 0,5 e arredondando para cima notas acima de 0,5.

#### **DA SUBSTITUIÇÃO DE GOLEIROS (EM JOGOS INDIVIDUAIS OU DEFINITIVA)**

**Art. 35º** - No caso de uma equipe desejar substituir o goleiro para um número limitado de jogos, esta substituição poderá ser feita com QUALQUER atleta inscrito no campeonato.

§1º - No caso da categoria “Sênior” a substituição somente poderá ocorrer com atletas em idade igual ou superior a 40 anos.

§2º - Para que a substituição seja efetuada, é necessário que a mesma seja informada à Comissão de Futebol com, no mínimo, 10 minutos antes do início do jogo em que ocorrerá a substituição.

§3º - Esta informação poderá ser feita por escrito ou através do Whatsapp.

§4º - Não serão aceitos atletas não inscritos no campeonato para este tipo de substituição.

§5º - Não serão feitas inscrições de atletas especificamente para esta modalidade de substituição.

§6º - Não é necessário informar o nome do atleta que irá substituir o goleiro na partida em questão.

**Art. 36º** - No caso de uma equipe desejar substituir o goleiro de maneira definitiva por motivo de contusão ou conforme **inciso i)** do artigo 28 deste regulamento, esta substituição poderá ser feita com qualquer atleta inscrito no campeonato.

§1º - No caso da categoria “Sênior” a substituição somente poderá ocorrer com atletas em idade igual ou superior a 40 anos.

§2º - Para que a substituição seja efetuada, é necessário que a mesma seja informada à Comissão de Futebol, em, no mínimo, 5 (cinco) dias corridos antes do início do jogo seguinte à data da informação.

§3º - Poderá ser feita a inscrição de atletas para a posição de goleiro pela equipe que pretende utilizar o atleta. A inscrição será avaliada pela Comissão e, sendo aprovada, o atleta estará apto a participar do campeonato, imediatamente a partir da data da aprovação pela comissão.

§4º - A Comissão dará o seu parecer para as inscrições citadas no §3º acima em até, no máximo, 5 (cinco) dias corridos da data do pedido de inscrição.

§5º - O atleta substituído NÃO poderá mais participar do campeonato em curso, não podendo retornar a atuar para nenhuma equipe até o fim do campeonato em curso.

**Art. 37º** - Atletas inscritos em "lista de espera" são considerados "inscritos no campeonato". Portanto, aptos para serem utilizados para a substituições.

## **DAS DISPOSIÇÕES FINAIS**

**Art. 38º** - Para todos os fins, todos os participantes do campeonato de Futebol Society serão considerados conhecedores deste Regulamento, regras e leis oficiais do Futebol Society.

§1º - Fica instituído o Procurador: Dr ORLANDO PINHO

§2 – As votações da Comissão Disciplinar poderão ser por meio eletrônico, deverá ter no mínimo 03(três) votos. Na hipóteses de votos divergentes prevalecerá o mais favorável ao atleta, caso a comissão não opte por estabelecer a penalidade pela média dos votos.

§3 – Na hipótese de algum membro da Comissão Disciplinar não puder votar, caberá ao Presidente nomear outro membro para votar na Comissão disciplinar.

**Art. 39º.** Fica constituída a Comissão de Fubebol:

**Presidente:** DIEGO FERREY,

**Membros:**

ALDO JOSÉ SANT ANNA

ARNALDO LANA DA SILVA

DANIEL ANTÔNIO RODRIGUES CAMPOS

FELIPE BARBOSA MILAGRES RIOS

HELDER LUCAS OLIVEIRA DA SILVA

LEONARDO JOSE XAVIER

LUAN BARROSO AMORIM

LUIZ CARLOS DOS SANTOS

JOAQUIM TEIXEIRA DE ANDRADE  
JÚNIOR

JOSÉ NUNES DE MELO PRIMO

JULIANO AFM GABIROBERTZ

JUNIO MARINHO

LUCAS COSTA SILVOSA HUERTAS

ROBERTO VAGNER CLARA

THOMÁZ GARCIA DE MELO

VINÍCIUS HENRIQUE LIMA MELO

JOSE BERNARDINO FRANCA

VINICIUS CESAR FERREIRA

Betim/MG, 12 de Agosto de 2024.