



# **FUTEBOL DE CAMPO**



# FUTEBOL DE CAMPO

Todos os atletas deverão apresentar o Documento Original (conforme Art. do Regulamento Geral) É obrigatório (e indispensável) o uso de caneleiras para todos os atletas participantes das disputas de Futebol de Campo.

## CATEGORIA / IDADE - MASCULINO:

CATEGORIA MASC.	IDADE/Ano de Nascimento
CHUPETINHA	06 e 07 anos (2011/2010)
FRALDINHA	08 e 09 anos (2009/2008)
PRÉ-MIRIM	10 e 11 anos (2007/2006)
MIRIM	12 e 13 anos (2005/2004)
INFANTIL	14 e 15 anos (2003/2002)
JUVENIL	16 e 17 anos (2001/2000)
MASTER	40 anos acima (1977)
HIPERMASTER	50 anos acima (1967)

## CATEGORIAS / IDADE - FEMININO:

FEMININO	
CATEGORIA	IDADE /Ano de Nascimento
INFANTIL	De 13 a 16 anos (2004 a 2001)
JUVENIL	17/18 anos (2000/1999)
LIVRE	Acima de 19 anos

## DAS INSCRIÇÕES DOS ATLETAS

Somente poderão participar das competições os atletas que constarem da Relação Nominal.

Os atletas devem ser inscritos nas respectivas modalidades e categorias, conforme decidido em congresso: A listagem de inscrição deverá ser entregue até 08 de agosto cada categoria. A ficha está disponível no site: [apesec.com.br](http://apesec.com.br)

## REGRAS

Conforme as adotadas pela Liga Campineira de Futebol.

### 1º) AS BOLAS

As bolas dos jogos serão aquelas apropriadas a cada categoria.

### 2º) TEMPO DE JOGO

Somente a 1ª partida de uma rodada terá tolerância de 15 (quinze) minutos para seu início. As demais não terão tolerância.

- |                           |  |
|---------------------------|--|
| 1. Chupetinha e Fraldinha | 30 minutos (15'x 15') com 5' de intervalo  |
| 2. Pré-Mirim e Mirim      | 40 minutos (20'x 20') com 10' de intervalo |
| 3. Infantil               | 60 minutos (30'x 30') com 10' de intervalo |
| 4. Master e Hiper Máster  | 70 minutos (35'x 35') com 10' de intervalo |

### 3º) NÚMERO DE ATLETAS

Nenhuma competição será iniciada com menos de sete atletas em cada equipe.

A equipe que entrar em campo desfalcada poderá completar a mesma em qualquer tempo da partida.

A equipe que por qualquer circunstância, no decorrer da competição, ficar reduzida a menos de 7 (sete) atletas, perderá os pontos para sua adversária.

Se o fato ocorrer com as duas equipes, considerar-se à competição perdida para ambas.

Ao ser iniciado o 2º tempo de cada partida, não poderá ser mais incluído nenhum atleta na súmula.

### 4º) DAS PARTIDAS

No caso de não realização de uma partida por não comparecimento do adversário, o quadro que comparecer deverá preencher a súmula e colocar-se à disposição do árbitro da partida que determinará o vencedor da partida.

5º) O quadro que se recusar a continuar a disputa da competição por mais de 5 (cinco) minutos, depois de seu capitão ser advertido pelo árbitro, ainda que permaneça em campo será considerado vencido, sem prejuízo das demais penalidades.

6º) Os Diretores responsáveis deverão providenciar, antes do início do jogo, a apresentação dos **Documentos dos Atletas**, ao representante da partida, assim como, possuir até o final da mesma 1 (uma) bola em condições normais de uso.

7º) No caso de coincidência de cores da camisa, a equipe mandante do jogo, conforme a tabela terá obrigações de providenciar a troca do uniforme. O Clube mandante é o que está colocado à esquerda da tabela.

8º) Uma competição só poderá ser interrompida ou deixar de ser realizada, quando ocorrerem os motivos seguintes:

- Falta de garantias, positivamente verificadas;
- Conflitos ou distúrbios graves, que afetem sua continuação;
- Falta de luz;
- Mau tempo.

A partida será suspensa se, após 30 (trinta) minutos de interrupção, não cessarem os motivos que impedirem a sua continuação.

9º) Se a partida for suspensa:

Se a Equipe que houver dado causa à suspensão era, na ocasião, a vencedora será declarada perdedora pelo placar de 1 x 0. Se for perdedora, sua adversária será considerada vencedora pelo placar constante no momento da suspensão.

As partidas suspensas voltarão a ser jogadas integralmente, se nenhuma das equipes houver dado causa à suspensão, no momento em que se deu o fato, cabendo à Comissão Organizadora designar dia, hora e local da nova partida.

10º) Uma competição poderá ser adiada desde que a juízo da Comissão isso possa ocorrer, devendo, porém ser previamente comunicado tal decisão aos integrantes, determinando a data para a sua efetivação.

11º) Qualquer partida poderá ser suspensa, ou não realizada, por decisão exclusiva do árbitro, que deverá apresentar, minuciosamente, as suas razões por escrito.

12º) Na falta de garantias, o árbitro terminará a partida, devendo perder os pontos o Clube (ou sua torcida) que tenha sido o causador da paralisação e interrupção do jogo.

Se o árbitro não iniciar a partida por falta de garantias, o time responsável perderá os pontos do jogo. No entanto, a Comissão Organizadora poderá marcar nova partida, se julgado impreciso o motivo constante da súmula e relatório.

O Clube que der origem à paralisação perderá os pontos, mesmo que na hora esteja em vantagem na contagem ou se o mesmo estiver empatado. Se estiver perdendo o jogo, este será considerado encerrado naquele momento (considerando o placar vigente).

**13º)** Nenhum jogo deixará de ser realizado, se por motivo de força maior, houver a ausência do árbitro.

Caso ocorra a ausência do árbitro, a Comissão Organizadora indicará seu substituto, desde que haja comum acordo entre as equipes envolvidas.

**14º)** São deveres da Comissão, resolver qualquer medida administrativa relativa aos jogos ou as providências ditadas pelo bom senso, quando da ocorrência de casos omissos.

Na ocorrência de casos omissos, qualquer medida poderá ser tomada, ditadas pelo bom senso, com plena autonomia do poder de decisão da Comissão Organizadora.

Caso a Comissão Organizadora não conseguir a solução compatível com a ocorrência, de um caso considerado “extremo”, o assunto será direcionado para a Comissão Disciplinar.

**15º)** Se não achar presente o representante da partida compete ao árbitro o comando de tal função, competindo-lhe o direito de atribuir tal distinção a um representante de cada equipe.

**16º)** O árbitro é autoridade soberana em campo. Ele é que decide sobre as condições (ou não) de ser efetuada uma partida.

**17º)** Caso uma equipe seja considerada desistente da competição, sua participação será anulada.

**18º)** A ausência de qualquer time no horário previsto e definido, implicará na perda de 3 pontos na Tabela de Classificação, além do placar adverso de 5 x 0 para a equipe que tenha provocado o “W.O.”.

**19º)** Durante o desenrolar dos jogos será permitida a presença de um treinador e um massagista, por equipe, no local da partida. Serão facultadas as presenças dos membros da Comissão e de seus convidados.

**20º)** Ao Clube mandante do jogo (quando em seu campo), compete tomar as providências necessárias à realização normal das partidas:

Providenciar colocação de redes nas metas e marcação do campo;

A critério do árbitro, providenciar a troca de uniforme de sua equipe, para evitar confusão com a do adversário;

Fornecer todas as garantias, à equipe de arbitragem, necessárias ao bom desenvolvimento de seu trabalho.

**21º)** É obrigatório o uso de caneleiras pelos atletas participantes de qualquer partida da competição.

§ único: - Não será permitida a participação do atleta sem caneleira em jogo de Futebol da 26ª OLIMPESEC.

## **22º) REGRAS**

### **Categorias “Chupetinha” e “Fraldinha”**

§ 1º) Não serão consideradas infrações:

Arremesso lateral irregular.

§ 2º) Será permitida as presenças de dois treinadores para cada equipe, em campo (que terão trânsito livre na lateral do campo).

**§ 3º) Será permitido o recuo de bola para o goleiro (a “jogadinha” de tiro de meta)**

§ 4º) Escanteio será cobrado na risca lateral da grande área.

§ 5º) Impedimento será caracterizado somente além da linha imaginária da grande área.

§ 6º) Casos de indisciplinas de atletas dentro do campo ficarão sob a completa e total autonomia do árbitro, para a sua decisão, que comunicará, tão somente, ao técnico da equipe, sendo vedada a admoestação do árbitro diretamente ao atleta.

§ 7º) Não deverá ocorrer expulsão de atletas, mas sim afastamento temporário do infrator no jogo, por cinco minutos neste período poderá ser substituído por outro atleta, obviamente, da mesma equipe.

### **Categoria “Pré-Mirim”**

§ 1º) **Será permitida o recuo de bola para o goleiro (“jogadinha” de tiro de meta)**

§ 2º) Caberá ao árbitro definir os locais da “cobrança de escanteio” e “tiro de meta” (que depende das dimensões do campo).

§ 3º) Todas demais ações conforme legislação vigente. O impedimento será conforme regra oficial da modalidade.

**23º) No início e término de cada jogo, os técnicos (ou diretores) das equipes envolvidas deverão CONFERIR E ASSINAR A SÚMULA COM O REPRESENTANTE DO JOGO**, concordando com a mesma.

### **24º) DISCIPLINA**

Quando da aplicação de cartão disciplinar, devem ser considerados as seguintes penalidades:

**Dois amarelos    suspensão de uma partida**  
**Um vermelho    suspensão de uma partida**

**Em tempo:** No caso de reincidência das aplicações dos cartões disciplinares as penalidades serão duplicadas.

### **25º) NÚMERO DE SUBSTITUIÇÕES**

Categoria Chupetinha, Fraldinha e Pré Mirim – ilimitado.

**Obs. Nessas categorias o atleta substituído poderá voltar a participar dessa mesma partida.**

Demais Categorias – 7 (sete) por equipe

### **26º) FORMA DE DISPUTA**

O sistema de competição das modalidades coletivas será organizado em **TURNO ÚNICO** com até 8 equipes, sendo assim jogarão todos contra todos:

Se houver 9 ou mais equipes serão feitas 2 chaves, classificando as 2 melhores equipes classificadas em cada chave e jogando o **1º A x 1º B**, para saber quem será ouro, 1º colocado e prata, 2º colocado e **2º A x 2º B** para saber quem é bronze e 4º colocado.

Quando houver 2 chaves a classificação geral será feita de acordo com critério das vantagens

### **27º) CRITÉRIOS DE VANTAGENS**

Com o sentido de definirem suas colocações, devem ser considerados os seguintes critérios:

- 1º) Maior número de pontos ganhos;
- 2º) Resultado do confronto direto (caso de empate entre dois times, apenas);
- 3º) Melhor saldo de gols;
- 4º) Maior número de vitórias;
- 5º) Menor número de derrotas;
- 6º) Melhor ataque;
- 7º) Melhor Defesa;
- 8º) Menor número de Cartões Disciplinares;
- 9º) Sorteio na sede da APESEC.

### **DISPOSIÇÕES GERAIS**

**28º) Os resultados dos jogos serão através do SITE: [www.apesec.com.br](http://www.apesec.com.br), após às 16 horas do dia útil seguinte.**

**29º)** A equipe deve se apresentar com uniforme emblemático do clube e a numeração das camisas pode ser até o nº. 100 (Cem).

**30º)** O atleta que não se apresentar com caneleira não poderá participar da partida;

**31º) As equipes são responsáveis pela disciplina de suas torcidas.**

**32º)** Só haverá tolerância de 15 minutos para o primeiro jogo marcado na tabela.

**33º)** Os documentos deverão ser entregues ao ANOTADOR, preferencialmente, 10 minutos antes do horário de início da partida, com tolerância até o apito final da mesma partida. Os documentos seguem em acordo com o artigo 44.3 do Regulamento Geral.

**34º)** Caso seja colocado Atletas irregular, numa partida, se a Equipe vencer o jogo será creditado 03 (Três) pontos á Equipe Perdedora e Debitados 05 (Cinco) pontos á Equipe Infratora;

**35º) O Termo de garantia aos oficiais** deverão ser assinados nessa ordem, Presidente quando estiver, Diretor e em último caso pelo Treinador;

**36º)** Quando ocorrer o W.O justificado (equipe presente com falta de atletas) o resultado será de 05 x 00, para equipe presente em campo.

Em caso de W.O., considerado Injustificado (não comparecimento da equipe), a equipe será eliminada e todos seus jogos serão anulados, o clube, sofrerá as punições.

## **DOS CASOS OMISSOS**

**37º)** A Presidência e Diretores da **APESEC** não receberão reclamações durante ou após os jogos onde os mesmos estejam sendo realizados sob-hipótese alguma, somente as receberão através de ofício, no dia seguinte na Sede da APESEC.

**38º)** O controle de cartões, Amarelos e ou Vermelhos é de responsabilidade de cada Clube: **ATENÇÃO:** 02(dois) cartões Amarelos cumprem suspensão automática de 01(Um) jogo, O cartão Vermelho não anula nenhum cartão amarelo, os Atletas, Treinadores, Massagistas, Preparadores Físicos ou Dirigentes Expulsos ou que tenham recebido 02 (Dois) Cartões Amarelos, estarão automaticamente suspensos por uma partida; e se na mesma partida ocorrer o 2º Cartão e em seguida a expulsão cumprirá 02 (Duas) partidas, independente das punições que poderão ser impostas pela **COMISSÃO DISCIPLINAR OU TRIBUNAL DE JUSTIÇA.**

**39º) OS ATLETAS SUSPENSOS PELO CARTÃO AMARELO OU VERMELHO, DEVERÃO CUMPRIR NA CATEGORIA EM QUE ESTIVER ATUANDO, EM CASO DE CARTÃO VERMELHO COM RELATÓRIOS DE AGRESSÃO NÃO PODERÃO ATUAR EM QUALQUER CATEGORIA ATÉ O JULGAMENTO DA COMISSÃO DISCIPLINAR DA 28ª OLIMPESEC.**

**40º)** As Equipes poderão utilizar os Atletas das Categorias menores uma categoria acima, mesmo que a equipe tenha jogado no mesmo dia;

**41º)** Está Limitado à participação no banco de reservas de no mínimo 01(Um) e no máximo 02(Dois) Dirigentes: Sendo (Técnico e Massagista ou Preparador Físico) (exceto categorias Chupetinha e Fraldinha) 2 Técnicos.

## **42º) DA CONTAGEM DOS PONTOS PARA A CLASSIFICAÇÃO DOS CLUBES**

**45.1.** Classificação Final conforme Artigo do Regulamento Geral.

Todas as irregularidades serão julgadas, de acordo com o **Regulamento Geral da 28ª OLIMPESEC.**