



# 31º OLIMPESEC 2023

REGULAMENTO DA MODALIDADE:

## FUTEBOL SOÇAITE

**DATA DA COMPETIÇÃO: AGOSTO A OUTUBRO**  
**LOCAL: DIVULGADO NO SITE**

### 1. DAS REGRAS, INSCRIÇÕES E CATEGORIAS

**1.1** Este Sistema de Disputa é parte integrante do Regulamento Geral da **31ª OLIMPESEC**.

**1.2** Este sistema de disputa seguirá as **regras oficiais do Futebol soçaite**.

**1.3** Todos os atletas deverão se identificar perante o representante da modalidade conforme o artigo 16 do **Regulamento Geral da 31ª Olimpesec**.

**1.4** Será considerado **W.O.**, se a equipe não comparecer ao jogo no horário estabelecido. Haverá tolerância de, no máximo, 15 minutos para o primeiro jogo.

**1.5** Todos os atletas deverão apresentar o documento de identificação original (conforme Regulamento Geral da 31ª OLIMPESEC)

### 2. CATEGORIAS

#### CATEGORIA / IDADE - MASCULINO:

CATEGORIA MASC.	IDADE / Ano de Nascimento
<b>FESTIVAL</b>	
CHUPETINHA	<b>07 e 08 anos (2015/2016)</b>
FRALDINHA	<b>09 e 10 anos (2013/2014)</b>
<b>OLIMPESEC</b>	
PRÉ-MIRIM	<b>11 e 12 anos (2012/2011)</b>
MIRIM	<b>13 e 14 anos (2010/2009)</b>
INFANTIL	<b>15 e 16 anos (2008/2007)</b>

### 3. DAS INSCRIÇÕES DOS ATLETAS

**3.2** Somente poderão participar das competições os atletas que constarem da Relação Nominal, que deverá ser preenchida no sistema de gerenciamento da OLIMPESEC, sendo de inteira responsabilidade do clube o preenchimento correto das informações.

**3.3** A inscrição dos atletas deverá ser realizada pelo Clube competidor, no sistema da OLIMPESEC, conforme **Regulamento Geral**.

### 4. REGRAS

Conforme as adotadas pela Liga Campineira de Futebol Soçaite.

#### **4.1 AS BOLAS**

As bolas dos jogos serão aquelas apropriadas a cada categoria, assim:

**Mirim – Chupetinha / Fraldinha / Pré-Mirim / Mirim  
Oficial – Todas as demais.**

#### **4.2 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	20 minutos (10'x 10') com 5' de intervalo
2. Pré-Mirim e Mirim	30 minutos (15'x 15') com 5' de intervalo
3. Infantil	40 minutos (20'x 20') com 5' de intervalo
4. Master, Hiper e Supermaster	40 minutos (20'x 20') com 5' de intervalo

#### **4.3 NÚMERO DE ATLETAS**

Nenhuma competição será iniciada com menos de 5 (cinco) atletas em cada equipe. Quando ocorrer o W.O justificado (equipe presente com falta de atletas) o resultado será de 05 x 00, para equipe presente na quadra.

A equipe que por qualquer circunstância, no decorrer da competição, ficar reduzida a menos de 5 (cinco) atletas, perderá os pontos para sua adversária.

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

#### **4.4 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.

**4.5** 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.

**4.6** 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 do jogo 1 (uma) bola em condições normais de uso.

**4.7** 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.

**4.8** 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.

#### **4.9 PEDIDO DE TEMPO**

Será permitido ao técnico de cada equipe solicitar um pedido de tempo, por período de jogo, sendo que o mesmo deverá ser solicitado pelo técnico junto ao representante.

A paralisação será de 60 (sessenta) segundos, que deverá ser acrescida ao término de cada período.

As equipes deverão, obrigatoriamente, se reunirem na marca da penalidade máxima e só poderão entrar em campo o técnico e o massagista de ambas as equipes.

O término da paralisação será feito pelo árbitro da partida.

**4.10** 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 da ocorrência o fato, cabendo à Comissão Organizadora designar dia, hora e local da nova partida.

**4.11** 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.

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

**4.13** 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 estiver empatado. Se estiver perdendo o jogo, este será considerado encerrado naquele momento (considerando o placar vigente).

**4.14** 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.

**4.15** São deveres da Comissão Organizadora, 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.

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

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

**4.18** Caso uma equipe seja considerada desistente da competição, sua participação será anulada.

**4.19** 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."

**4.20** Durante o desenrolar dos jogos será permitida a presença de 01 (um) treinador e 01 (um) massagista, por equipe, no local da partida. Serão facultadas as presenças dos membros da Comissão e de seus convidados.

**4.21** 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.

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

#### **4.23 REGRAS**

##### **Categorias "Chupetinha / Fraldinha"**

**Não serão consideradas infrações:**

- **arremesso lateral irregular**
- **"sobre passo" do goleiro**

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

Não deverá ocorrer expulsão de atletas, mas sim afastamento do infrator no jogo, neste período, poderá ser substituído por outro atleta, obviamente da mesma equipe.

Para as demais categorias o procedimento do árbitro será conforme legislação vigente.

**4.24** 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.**

#### **4.25 DISCIPLINA**

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

**Amarelo:** atleta fica 3 minutos fora de campo, podendo voltar ao jogo;

**Vermelho:** atleta expulso, com suspensão de uma partida.

**4.26** Atletas, técnicos ou dirigentes que praticarem ou tentarem agressão física contra atletas, técnicos ou dirigentes da equipe adversária serão eliminados da 31ª OLIMPESEC.

#### **4.27 NÚMERO DE SUBSTITUIÇÕES**

Ilimitado, devendo, contudo, comunicar à mesa e aguardar ordem para adentrar a cancha.

#### **4.28 INFORMAÇÕES GERAIS**

Não será permitido o uso de chuteira com qualquer tipo de cravo (nem trava de borracha, de couro ou de plástico). Assim, ficam liberados os seguintes calçados, tênis, keds ou o específico de Futebol Soçaite.

#### **4.29 EXCEÇÃO DO LIVRO DE REGRAS**

Para as Categorias "Chupetinha", "Fraldinha" e "Pré-Mirim", não será considerado recuo de bola para o goleiro. Essas infrações acarretarão arremessos laterais para as equipes adversárias, a serem cobrados da linha de área de ataque.

#### **4.30 REPOSIÇÃO DE BOLA / TIRO DE META**

O goleiro somente poderá sair jogando com as mãos, em quaisquer circunstâncias.

Caso a equipe faça a opção pelo tiro de meta, a bola será colocada dentro da área e um jogador (que não seja o goleiro), chutará com os pés.

Lembramos que a bola somente entra em jogo quando sair da área, razão pela qual, não será validado o gol caso o atacante da equipe adversária chutar a bola parada para dentro do gol.

A bola reposta em jogo (com o goleiro, com as mãos ou através de chute por jogador de linha) quando do tiro de meta, não poderá entrar na área adversária. Caso entre na área, será decretada a reversão, pura e simples.

#### **4.31 RECUO DE BOLA AO GOLEIRO**

Caso a bola seja recuada ao goleiro, este não poderá retê-la com as mãos. Nesse caso, o goleiro poderá usar somente os pés. Caso o goleiro segure a bola, será penalizado com a marcação de falta, com a bola sendo colocada a sete passos do local onde o goleiro efetuou a infração. Caso esses sete passos sejam insuficientes para que a bola não saia da área (visto que a área deve ter oito metros), a bola será colocada sobre a risca da área.

Nota 1: O recuo de bola ao goleiro é válido quando feito com a cabeça.

#### **4.32 TIRO LIVRE / INFRAÇÃO**

Na cobrança de falta (tiro livre), a barreira deverá se postar a 7 (sete) passos do árbitro, de distância da bola.

#### **4.33 FORMA DE DISPUTA**

O sistema de competição das modalidades coletivas será organizado em **TURNO ÚNICO** com até 7 equipes, sendo assim jogarão todos contra todos:

Se houver 8 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.

### **5. 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.

**PONTUAÇÃO:**

VITÓRIA.....: 03 PONTOS

EMPATE.....: 01 PONTOS

DERROTA.....: 00 PONTOS

## **6. DISPOSIÇÕES GERAIS**

**6.1** 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.**

**6.2** A equipe deve se apresentar com uniforme emblemático do clube e a numeração das camisas pode ser até o nº. 99 (noventa e nove).

**6.3** O atleta que não se apresentar com caneleira não poderá participar da partida;

**6.4 As equipes são responsáveis pela disciplina de suas torcidas.**

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

**6.7** 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.

**6.8** Caso seja colocado Atleta irregular numa partida, se a equipe vencer o jogo, serão creditados 03 (três) pontos à equipe perdedora e debitados 05 (cinco) pontos da equipe infratora;

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

**6.10** 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 e o clube sofrerá as punições previstas no **Regulamento Geral da 31ª OLIMPESEC.**

## **7. DOS CASOS OMISSOS**

**7.1** A Presidência e Diretores da APESEC não receberão reclamações durante ou após os jogos no local da realização da partida, sob hipótese alguma, somente as receberão através de ofício, no dia útil seguinte, na Sede da **APESEC.**

**7.2** O controle de cartões, Amarelo e/ou Vermelho é de responsabilidade de cada Clube: **ATENÇÃO** : 02(dois) cartões Amarelos, cumpre suspensão automática de



01(Um) jogo, o cartão Vermelho não anula nenhum cartão amarelo, os Atletas, Treinadores, Massagistas, Preparadores Físico ou Dirigentes Expulsos ou que tenham recebido 02 (dois) Cartões Amarelos, estarão automaticamente suspensos por 01 (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 DESPORTIVA**.

**7.3 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 31ª OLIMPESEC.**

**7.4** As equipes poderão utilizar os atletas das categorias menores em uma categoria acima, mesmo que a equipe tenha jogado no mesmo dia;

**7.5** Está limitada a participação no banco de reservas de no mínimo 01(Um) e no máximo 02 (dois) Dirigentes: Sendo (Técnico, Massagista ou Preparador Físico) (exceto categorias Chupetinha e Fraldinha, que contarão com 2 Técnicos).

## **8. DA CONTAGEM DOS PONTOS PARA A CLASSIFICAÇÃO DOS CLUBES**

**8.1** Classificação Final ocorrerá conforme artigo do Regulamento Geral.

**9.** Todas as irregularidades serão julgadas, de acordo com o **Regulamento Geral da 31ª OLIMPESEC**.