

**62º CAMPEONATO INTERNO DE FUTEBOL MINI CAMPO.
“1º SEMESTRE 2020”**

REGULAMENTO

Capítulo I - Da Participação

Art. 1º - Poderão participar todos os associados do clube em dia com a taxa de manutenção.

§ 1º - Será cobrada uma taxa de todos os associados no ato da inscrição para participação nas categorias adulto masculino, sendo estas: Jovem, Intermediária, Sênior, Super Sênior, Master e Super Master. A isenção desta taxa é aplicada apenas aos goleiros, de todas as categorias citadas anteriormente.

§ 2º - Será obrigatória a apresentação de avaliação médica, conforme art. 5º da lei estadual nº 10848 de 06/07/2001. Caso o associado não apresente o atestado médico, qualquer eventualidade que vier a acontecer é de total responsabilidade dele, ficando o clube isento do ocorrido.

§ 3º - O período de inscrição para o 62º Campeonato Interno de Futebol Minicampo do 1º Semestre do Flamengo F.C. se inicia em **05/10/2019**, com término em **15/05/2020**.

Art. 2º - As categorias são estabelecidas conforme segue:

Pré-Mirim = os associados nascidos no período de: 2010 a 2014.

Mirim = os associados nascidos no período de: 2007 a 2009.

Infantil = os associados nascidos no período de: 2003 a 2006.

Feminino = as associadas nascidas até 2006.

Jovem = os associados nascidos no período de: 1991 a 2002.

Intermediária = os associados nascidos no período de: 1985 a 1990.

Sênior = os associados nascidos no período de: 1979 a 1984.

Super Sênior = os associados nascidos no período de 1971 a 1978.

Máster = os associados nascidos no período de 1963 a 1970.

Super Máster = os associados nascidos até 1962.

§ 1º - Para as categorias Pré-Mirim, Mirim e Infantil, serão observados também o índice técnico e o biotipo físico para determinar a categoria do associado.

§ 2º - Para as categorias Sênior, Super Sênior, Máster e Super Máster, os sócios nascidos no primeiro e último ano da categoria correspondente poderão optar por jogar nas categorias abaixo ou acima, respectivamente.

§ 3º - Para a posição de goleiro (camisa 1), será observado também o índice técnico para determinar a categoria do associado.

Art. 3º - As equipes serão formadas por associados obedecendo rigorosamente a seguinte ordem de inscrição: patrocinadores, diretoria, comissão organizadora, os associados que estavam na lista de excedentes e não participaram do último campeonato (já com a sua inscrição garantida, desde que confirmada). Os demais associados interessados entram para o sorteio para completar o número de participantes necessários, ficando os demais na lista de espera (excedentes), sendo convocados para entrarem no campeonato de acordo com a sua categoria, ordem de sorteio e posição.

§ 1º - O Sócio que assinar a carta, independentemente da causa, só poderá retornar a lista de excedentes a critério da Diretoria de Futebol. Cada caso será avaliado individualmente de acordo com sua motivação (lesão, trabalho, viagem temporária etc.)

§ 2º - No ato da inscrição, o sócio poderá optar por participar como coringa fixo, não podendo fixar-se em nenhuma equipe durante o campeonato.

Há opção também para o associado solicitar ficar de fora do sorteio dos jogadores, entrando assim como último excedente da lista após o sorteio realizado. Neste caso, poderá ser convocado para fixar-se em alguma equipe caso demandado, estando sujeito a aplicação do Artigo 3º, § 2º.1.

Caso o associado já tenha jogado em alguma equipe e tenha retornado a lista de excedentes, este só poderá jogar de coringa ou fixar-se na mesma equipe da categoria, com o mesmo número de camisa (ou equivalente) em que atuou anteriormente. Eventualmente, o associado poderá ser chamado para jogar de coringa em outra equipe, desde que esta seja de outra categoria.

§ 2º.1 – Caso o jogador seja convocado a entrar em definitivo em uma equipe e o mesmo por qualquer motivo recusar, será excluído da lista de excedentes. Casos excepcionais (lesão, trabalho, etc.) serão analisados individualmente pela Comissão de Futebol.

§ 2º.2 - Com exceção aos goleiros, qualquer jogador que seja eliminado juntamente com sua equipe nas fases de repescagem ou semifinal, não poderá retornar em nenhuma outra equipe no campeonato vigente.

§ 3º - Regras para colocação de coringa;

1. Número da camisa.
2. Ordem da lista de excedentes.
3. Menor número de Convocação.
4. Ordem de solicitação.
5. Falta de excedente do número da camisa, coloca-se o excedente correspondente, conforme tabelas do § 5º e 6º, observando-se o índice técnico.
6. A participação em outra categoria será opcional, e será contabilizado no controle geral de participação.

§ 4º - Regras para substituição;

1. Número da camisa.
2. Ordem da lista de excedentes.
3. Ordem de solicitação.
4. Falta de excedente do número da camisa, coloca-se o excedente correspondente, conforme tabelas do § 5º e 6º, observando-se o índice técnico.
5. A participação em outra categoria será opcional.

§ 5º - Tabela de correspondência dos números de camisas;

Nº Camisa	Ordem de nº correspondentes		
		Opções Complementares (Não obrigatórias)	
01	01		
02	06	04	08
03	04	02	05
04	03	02	05
05	10	04	03
06	02	07	08
07	08	06	02
08	07	06	02
09	04	05	10
10	05	09	

Obs.: A camisa nº 7 só é aplicável para a categoria Pré-Mirim.

§ 6º - Tabela de correspondência das categorias;

Categoria	Participação		
Pré-Mirim	Mirim		
Mirim	Pré-Mirim	Infantil	
Infantil	Mirim		
Feminino			
Jovem	Infantil	Intermediária	Sênior
Intermediária	Sênior	Jovem	
Sênior	Intermediária	Super Sênior	
Super Sênior	Sênior	Máster	
Máster	Super Sênior	Super Máster	
Super Máster	Máster	Super Sênior	

Art. 4º - Os associados inscritos na 1ª fase da inscrição e que ficaram de excedentes, ao confirmarem suas inscrições dentro do prazo estipulado na 1ª fase de inscrição para o campeonato seguinte, não participarão do sorteio para a formação das equipes, e terão isenção da taxa, desde que não tenham entrado em nenhuma equipe em definitivo no campeonato corrente até a data de inscrição para o próximo campeonato.

Art. 5º - A Comissão Organizadora do campeonato é composta pela Diretoria de Futebol.

Art. 6º - Esta Comissão se reunirá às **terças-feiras**, para apurar e julgar fatos ocorridos, ou que venham a ocorrer durante o campeonato.

Capítulo II - Dos Direitos e Deveres

Art. 7º - O associado que trabalhar em turnos fixos ou de revezamentos, que permitam a participação de no mínimo 2/3 (dois terços) dos jogos previstos, e que apresentar cópia da sua escala de trabalho, na Secretaria de Esportes, não terá as suas faltas penalizadas com pontos.

§ 1º - As faltas que forem avisadas serão penalizadas observando os seguintes critérios:

- A. Penalização de 03 (três) pontos para o associado que avisar até o dia anterior ao seu jogo;
- B. Caso o aviso da falta seja feito no dia do jogo, a penalização continuará sendo de 03 (três) pontos, entretanto a Comissão Organizadora não garantirá a reposição do coringa para o jogador.
- C. Todas as faltas que forem avisadas e ocorrem após o início da repescagem, poderão ter sua penalização reduzida ou até mesmo abonada, ficando a critério da Comissão Organizadora definir tal ação a partir do julgamento individualizado de cada caso.

§ 2º - Todas as faltas que não forem avisadas, inclusive em rodadas adiadas, serão penalizadas com 06 (seis) pontos, exceto quando motivadas por falecimento de parente em primeiro grau; quando avisada com antecedência, a falta decorrente pelo casamento do associado, será abonada pela Comissão Organizadora.

§ 3º - Todo jogador, independente de índice técnico (nota, posição) e estando presente, é obrigado a participar dos jogos de pelo menos um período, que corresponde à metade da duração do tempo normal da partida, em todas as fases do campeonato. Caso contrário, ele será penalizado com 02 (dois) pontos, por qualquer motivo. Nos casos de prorrogação, a substituição não será obrigatória.

§ 4º - Para as categorias Máster e Super Máster, o jogador poderá optar por não participar do jogo pelo tempo total obrigatório, desde que, a equipe não seja prejudicada.

§ 5º - Qualquer falta deverá ser avisada pelo site do Flamengo Futebol Clube em sua página inicial ou através do e-mail esportes@flamengofc.com.br para que seja colocado o coringa. Solicitações via whatsapp não serão caracterizadas como pedido de coringa.

§ 6º - O jogador que quiser desligar-se do campeonato deverá fazê-lo por escrito, através de carta modelo disponibilizado na Secretaria de Esportes.

Art. 8º - Todo jogador que agredir alguém fisicamente, quer seja dentro ou fora do campo de jogo, será automaticamente eliminado do campeonato, sendo substituído por outro da lista de excedentes (conforme Art. 3º), devendo o fato ser julgado pela Comissão Organizadora e Diretoria de Futebol, que poderá aplicar novas penalidades.

§Único: Agressões por ofensas verbais ou morais, serão passíveis de eliminação do campeonato.

Art. 9º - Será designado um jogador de cada equipe como capitão para assinar a súmula (devidamente preenchida) ao término de cada partida, seja responsável pela mesma (equipe) dentro e fora do campo de jogo.

§ 1º - Para as categorias Pré-Mirim, será designado 1 (um) pai de jogador da equipe, para que seja responsável por ela, dentro e fora de campo.

§ 2º - O capitão da equipe ao assinar a súmula no término do jogo, deverá conferir a mesma, observando e se certificando das anotações ali contidas: resultado, gols marcados e cartões aplicados. Caso haja alguma ocorrência durante ou após o término da partida, tais como: expulsão, agressão verbal, agressão física, etc., o jogador envolvido poderá preencher o Relatório de Ocorrências após o término do jogo ou encaminhar um e-mail à Secretaria de Esportes até a data da próxima Reunião (as Terças-feiras) para que seja anexada a súmula do jogo e posteriormente analisado pela Comissão Organizadora, que tomará as devidas providências cabíveis.

Art. 10º - O árbitro deverá na metade de cada tempo de partida avisar as equipes que estiverem jogando o tempo de jogo, para que os capitães e técnicos tenham tal referência para realizarem as substituições.

§ Único – Para os jogos realizados aos finais de semana, poderá haver tempo técnico para hidratação dependendo das condições meteorológicas. Caso ocorra, o árbitro da partida deverá acrescentar este tempo ao final do período da paralisação.

Art. 11º - Para participar da partida, o jogador deverá estar munido do uniforme cedido pelo Departamento de Futebol (camisa, calção e meia), sendo que a camisa deverá ser devolvida imediatamente após o término do jogo. O calçado a ser usado será o tênis próprio para a prática do futebol minicampo, sendo proibido o uso de chuteiras de cravo. Será obrigatório o uso de caneleiras pelos jogadores, inclusive os goleiros, e não será permitida a participação do jogador, desde a primeira rodada do campeonato que não estiver devidamente uniformizado. Caso o árbitro durante a partida identifique alguma irregularidade (jogador sem caneleira, chuteira não apropriada para minicampo etc.) ele solicitará ao jogador que se retire de campo para regularizar sua condição de jogo.

Art. 12º - O jogador que chegar após o início do segundo tempo, não poderá participar da partida e será considerado faltoso na rodada, sendo penalizado de acordo com a decisão da Diretoria de Futebol. Se chegar com atraso e o jogo estiver em sua etapa inicial, é obrigado a se apresentar pessoalmente ao mesário entregando sua carteirinha ou qualquer documento de identidade (o jogador poderá também apresentar a carteirinha ou documento de identidade a algum funcionário do departamento de futebol, e este levará até o mesário do jogo). Ele deverá estar devidamente uniformizado e apto a participar do jogo de pelo menos um período, que corresponde à metade da duração do tempo restante da partida. Caso contrário, será penalizado com 02 (dois) pontos, por qualquer motivo.

§ 1º - Para as categorias Máster e Super Máster, o jogador poderá optar por não participar do jogo pelo tempo total obrigatório, desde que, a equipe não seja prejudicada.

§ 2º - Todo jogador que estiver no banco de reservas, deverá permanecer devidamente uniformizado, caso contrário, o árbitro deverá adverti-lo verbalmente. Não sendo atendido, o arbitro poderá aplicar o cartão amarelo, sendo este considerado como falta individual e coletiva para a equipe, conforme letra "e" do Art. 21.

Art. 13º - O coringa que não comparecer, será considerado faltoso e penalizado com 06 (seis) pontos, ficando de fora da rodada seguinte na substituição de coringas. Será aplicado também os pontos caso ele seja punido com cartão durante o jogo.

§Único: Caso o coringa venha a faltar por qualquer motivo, ele poderá justificar-se por escrito ou pelo e-mail da Secretaria de Futebol até a data da reunião seguinte ao seu jogo (reunião realizada as terças-feiras), tendo assim seu caso analisado pela Comissão de Futebol.

§ 1º - As substituições e convocações dos coringas serão efetuadas de acordo com as regras para elas.

§ 2º - Não havendo mais nenhum jogador na lista de excedentes conforme Art. 3º para participar do campeonato, a Comissão Organizadora se reserva do direito de estabelecer novos critérios para a substituição, podendo o substituto ter participado ou não do campeonato.

Art. 14º - As equipes serão compostas por 09 (nove) jogadores, onde 08 (oito) jogam e 01 (um) será reserva. Poderão ser feitas quantas substituições forem necessárias durante a partida, respeitando-se os Art. 7º, § 4º e 12º deste regulamento.

§ 1º: Para as categorias Pré-Mirim, Mirim, Infantil e Feminino, não haverá reservas, ou seja, jogarão todos os jogadores da equipe.

§ 2º: Para a categoria Pré-Mirim, as equipes serão compostas por 10 (dez) jogadores.

Art. 15º - Se um jogador for solicitado pelo capitão ou técnico de sua equipe para que seja substituído e ele recusar, o capitão ou técnico deve comunicar o fato ao árbitro, que deverá eliminá-lo da partida com o cartão azul para que seja substituído por outro jogador.

Art. 16º - Caso algum jogador se sentir prejudicado no seu direito de participação dentro de uma partida conforme Art. 7º, §3º, deverá fazer a sua reclamação por escrito após a partida e entregá-lo na Secretaria de Esportes ou enviar um e-mail para esportes@flamengofc.com.br até a data da próxima Reunião (às Terças-Feiras) para que a mesma seja analisada pela Comissão Organizadora. Se o fato for comprovado, a equipe será penalizada com a perda de 03 (três) pontos na classificação geral, bem como, não serão considerados os pontos que vier a ganhar no jogo.

§ Único: Os pontos perdidos pela equipe infratora, não será revertido para a equipe adversária.

Capítulo III - Regulamento Específico e Normas Disciplinares

Art. 17º - O Campeonato nas suas 10 (dez) categorias será disputado da seguinte forma:

Fase Classificatória:

Categorias Pré-Mirim, Mirim, Infantil e Feminino:

Jogam todos contra todos em 02 (dois) turnos. A classificação para cada categoria segue abaixo:

Pré-Mirim e Feminino: Classificam-se os 3 (três) primeiros colocados para semifinal.

Mirim e Infantil: Classificam-se os 2 (dois) primeiros colocados para semifinal.

Categorias Jovem, Super Sênior e Máster:

Para as categorias Jovem, Super Sênior e Máster: Na primeira fase, jogam todos contra todos em um único turno, com os grupos previamente definidos por sorteio:

Jovem:

Grupo A - (Ameripesca, Agricoor, JC Limpadora e Ameristamp)

Grupo B - (Kintal Lanches, Cartucho Express, American Gelo e Roll Seladora)

Super Sênior:

Grupo A - (Colins Ferramentas, Supermercado Vista Alegre, Americana Guinchos/Marcstel e Samuel Veiculos)

Grupo B - (Marcos Magazine, Restaurante Prato Quente, Perena Corretora de Seguros e Doma Imobiliária)

Master:

Grupo A - (Samaritano Saude, Cezauto Centro Automotivo, Castelinho Educação Infantil e Ameristamp)

Grupo B - (Eraldo Tintas, DPaschoal, Supermercado Pague Menos e Pastelaria do Porfírio/Verão Motors)

Na 2º fase, os Grupos A e Grupo B jogam um contra o outro dentro do mesmo grupo, se enfrentando nas quartas de finais.

Categoria Intermediária:

Jogam todos contra todos, em um único turno. As 06 (seis) primeiras equipes se classificam direto para a fase quartas de final.

Categoria Sênior:

Jogam todos contra todos, em um único turno. As 04 (quatro) primeiras equipes se classificam direto para a fase quartas de final.

Categoria Super Máster:

Na primeira fase, jogam todos contra todos em um único turno, com os grupos previamente definidos por sorteio:

Grupo A (Auto Mecânica CBS, Hotel Boa Vista e Snaçon)

Grupo B (Jornal de Nova Odessa, Karijas Kar/JHF Gessos e Fort Conexões)

Na 2ª Fase: As equipes do Grupo A jogam contra as equipes do Grupo B.

Na 3ª Fase: As equipes do Grupo A e Grupo B jogam um contra o outro dentro do mesmo grupo.

Repescagem:

Categorias Pré-Mirim, Mirim, Infantil e Feminino:

Pré Mirim e Feminino: As equipes classificadas em 4º e 5º, jogam entre si respectivamente, classificando para a fase semifinal.

Em caso de empate, será considerada vencedora a equipe mais bem classificada na fase classificatória.

Mirim e Infantil: As equipes classificadas em 4º e 5º / 3º e 6º, jogam entre si respectivamente, classificando para a fase semifinal.

Em caso de empate, será considerada vencedora a equipe mais bem classificada na fase classificatória.

Categorias Jovem, Super Sênior e Máster:

Quartas de Final

Em 02 (duas) partidas jogam as equipes classificadas em 1º e 8º, 2º e 7º, 3º e 6º e 4º e 5º, jogam entre si respectivamente, classificando para a fase semifinal.

Classifica-se para a fase semifinal, a equipe que:

- 1- Conquistar o maior número de pontos após as duas partidas.
- 2- Obteve a melhor classificação na fase classificatória, desde que as duas partidas terminarem empatadas, não havendo neste caso a prorrogação.

Haverá uma prorrogação de 20 (vinte) minutos com 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos, caso cada equipe tenha obtido uma vitória, independente do saldo de gols.

Caso haja prorrogação, a equipe mais bem classificada, jogará pelo empate.

Qualquer equipe que provocar o W.O. nesta fase, será eliminada automaticamente do campeonato, sendo considerada classificada para a fase final, a equipe adversária presente no dia do jogo.

Categoria Intermediária:

Repescagem

As equipes classificadas em 7º e 10ª / 8º e 9º jogam entre si, classificando para as Quartas de Finais.

Em caso de empate, será considerada vencedora a equipe mais bem colocada na fase classificatória

Quartas de Final

Em 02 (duas) partidas jogam as equipes classificadas em 1º x vencedor entre 7º/10º, 2º x vencedor entre 8º/9º, 3º e 6º, 4º e 5º, jogam entre si respectivamente, classificando para a fase semifinal.

Classifica-se para a fase semifinal, a equipe que:

- 1- Conquistar o maior número de pontos após as duas partidas.
- 2- Obteve a melhor classificação na fase classificatória, desde que as duas partidas terminarem empatadas, não havendo neste caso a prorrogação.

Haverá uma prorrogação de 20 (vinte) minutos com 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos, caso cada equipe tenha obtido uma vitória, independente do saldo de gols.

Caso haja prorrogação, a equipe mais bem classificada, jogará pelo empate.

Qualquer equipe que provocar o W.O. nesta fase, será eliminada automaticamente do campeonato, sendo considerada classificada para a fase final, a equipe adversária presente no dia do jogo.

Categoria Sênior:

Repescagem

As equipes classificadas em 5º e 12º, 6º e 11º, 7º e 10º, 8º e 9º, jogam entre si., classificando para as quartas de final.

Em caso de empate, será considerada vencedora a equipe mais bem colocada na fase classificatória.

Quartas de Final

Em 02 (duas) partidas jogam as equipes classificadas em 1º x vencedor entre 8º/9º, 2º x vencedor entre 7º/10º, 3º x vencedor entre 6º/11º e 4º x vencedor entre 5º/12º, jogam entre si respectivamente, classificando para a fase semifinal.

Classifica-se para a fase semifinal, a equipe que:

- 1 - Conquistar o maior número de pontos após as duas partidas.
- 2 - Obteve a melhor classificação na fase classificatória, desde que as duas partidas terminarem empatadas, não havendo neste caso a prorrogação.

Haverá uma prorrogação de 20 (vinte) minutos com 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos, caso cada equipe tenha obtido uma vitória, independente do saldo de gols.

Caso haja prorrogação, a equipe mais bem classificada, jogará pelo empate.

Qualquer equipe que provocar o W.O. nesta fase, será eliminada automaticamente do campeonato, sendo considerada classificada para a fase final, a equipe adversária presente no dia do jogo.

Categoria Super Máster:

Repescagem

As equipes classificadas em 3º e 6º, 4º e 5º, jogam entre si respectivamente, classificando para a fase semifinal.

Em caso de empate, será considerada vencedora a equipe mais bem colocada na fase classificatória.

Fase Semifinal:

Categorias Pré-Mirim, Mirim, Infantil e Feminino:

Pré Mirim e Feminino

Em 02 (duas) partidas jogam 1º colocado x vencedor de 4º e 5º, e 2º colocado x 3º colocado.

Classifica-se para a fase final, a equipe que:

- 1- Conquistar o maior número de pontos após as duas partidas.
- 2- Obteve a melhor classificação na fase classificatória, desde que as duas partidas terminarem empatadas, não havendo neste caso a prorrogação.

Haverá uma prorrogação de 20 (vinte) minutos com 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos (**Feminino**) e uma prorrogação de 14 (catorze) minutos com 02 (dois) tempo de 7 (sete) minutos (**Pré-mirim**), caso cada equipe tenha obtido uma vitória, independente do saldo de gols.

Caso haja prorrogação, a equipe mais bem classificada, jogará pelo empate.

Qualquer equipe que provocar o W.O. nesta fase, será eliminada automaticamente do campeonato, sendo considerada classificada para a fase final, a equipe adversária presente no dia do jogo.

Mirim e Infantil:

Em 02 (duas) partidas jogam 1º colocado x vencedor de 4º e 5º, e 2º colocado x 3º e 6º colocado.

Classifica-se para a fase final, a equipe que:

- 1- Conquistar o maior número de pontos após as duas partidas.
- 2- Obteve a melhor classificação na fase classificatória, desde que as duas partidas terminarem empatadas, não havendo neste caso a prorrogação.

Haverá uma prorrogação de 14 (catorze) minutos com 02 (dois) tempo de 7 (sete) minutos, caso cada equipe tenha obtido uma vitória, independente do saldo de gols.

Caso haja prorrogação, a equipe mais bem classificada, jogará pelo empate.

Qualquer equipe que provocar o W.O. nesta fase, será eliminada automaticamente do campeonato, sendo considerada classificada para a fase final, a equipe adversária presente no dia do jogo.

Categorias Jovem, Super Sênior e Máster:

Em 02 (duas) partidas jogam vencedor de 1º e 8º x vencedor de 4º e 5º, e vencedor 2º e 7º x vencedor de 3º e 6º.

Classifica-se para a fase final, a equipe que:

- 1- Conquistar o maior número de pontos após as duas partidas.

2- Obteve a melhor classificação na fase classificatória, desde que as duas partidas terminarem empatadas, não havendo neste caso a prorrogação.
Haverá uma prorrogação de 20 (vinte) minutos com 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos (**Jovem, Super Sênior e Máster**) e uma prorrogação de 14 (catorze) minutos com 02 (dois) tempo de 7 (sete) minutos (**Mirim**), caso cada equipe tenha obtido uma vitória, independente do saldo de gols.
Caso haja prorrogação, a equipe mais bem classificada jogará pelo empate.
Qualquer equipe que provocar o W.O. nesta fase, será eliminada automaticamente do campeonato, sendo considerada classificada para a fase final, a equipe adversária presente no dia do jogo.

Categoria Intermediária:

Em 02 (duas) partidas jogam 1º vencedor de 7º e 10º x vencedor de 4º e 5º, e vencedor 2º/vencedor 8º e 9º x vencedor de 3º e 6º.

Classifica-se para a fase final, a equipe que:

- 1- Conquistar o maior número de pontos após as duas partidas.
- 2- Obteve a melhor classificação na fase classificatória, desde que as duas partidas terminarem empatadas, não havendo neste caso a prorrogação.

Haverá uma prorrogação de 20 (vinte) minutos com 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos caso cada equipe tenha obtido uma vitória, independente do saldo de gols.

Caso haja prorrogação, a equipe mais bem classificada jogará pelo empate.

Qualquer equipe que provocar o W.O. nesta fase, será eliminada automaticamente do campeonato, sendo considerada classificada para a fase final, a equipe adversária presente no dia do jogo.

Categoria Senior:

Em 02 (Duas) partidas jogam vencedor 1º e 8º/9 x vencedor de 4º e 5º/12º, e vencedor de 2º x 7º/10º x vencedor de 3º e 6º/11º, classificando para a fase final.

Classifica-se para a fase final, a equipe que:

- 1- Conquistar o maior número de pontos após as duas partidas.
- 2- Obteve a melhor classificação na fase classificatória, desde que as duas partidas terminarem empatadas, não havendo neste caso a prorrogação.

Haverá uma prorrogação de 20 (vinte) minutos com 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos, caso cada equipe tenha obtido uma vitória, independente do saldo de gols.

Caso haja prorrogação, a equipe mais bem classificada jogará pelo empate.

Qualquer equipe que provocar o W.O. nesta fase, será eliminada automaticamente do campeonato, sendo considerada classificada para a fase final, a equipe adversária presente no dia do jogo.

Categoria Super Máster:

Em 02 (Duas) partidas jogam 1º x vencedor de 4º e 5º, e 2º x vencedor de 3º e 6º.

Classifica-se para a fase final, a equipe que:

- 1- Conquistar o maior número de pontos após as duas partidas.
- 2- Obteve a melhor classificação na fase classificatória, desde que as duas partidas terminarem empatadas, não havendo neste caso a prorrogação.

Haverá uma prorrogação de 20 (vinte) minutos com 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos, caso cada equipe tenha obtido uma vitória, independente do saldo de gols.

Caso haja prorrogação, a equipe mais bem classificada jogará pelo empate.

Qualquer equipe que provocar o W.O. nesta fase, será eliminada automaticamente do campeonato, sendo considerada classificada para a fase final, a equipe adversária presente no dia do jogo.

Fase Final:

- Em 01 partida jogam os vencedores da fase semifinal.

Para as categorias Pré-Mirim, Mirim e Infantil:

- Em caso de empate, haverá prorrogação de 14 (catorze) minutos com 02 (dois) tempos de 07 (sete) minutos. Ainda sim persistindo o empate, será considerada vencedora a equipe mais bem colocada nas fases classificatórias.

Para as categorias Feminino, Jovem, Intermediária, Sênior, Super Sênior, Máster e Super Máster:

- Em caso de empate, a decisão será efetuada pela cobrança de um tiro livre direto da marca do pênalti. Cada equipe irá realizar 5 (cinco) cobranças, de forma alternada, por qualquer um dos jogadores em campo. Ao final das 5 (cinco) cobranças, persistindo o empate, serão cobrados pênaltis alternadamente, até que haja um vencedor.

Art. 18º - A pontuação do campeonato será a seguinte:

- a) Vitória..... 03 pontos;
- b) Empate..... 01 ponto;
- c) Derrota..... 00 ponto.

Art. 19º - Os critérios de desempate serão os seguintes:

- a) Maior número de vitórias;
- b) Equipe mais disciplinada, que tenha sido punida com menos pontos obtidos através da somatória dos cartões amarelos, azuis e vermelhos dos seus jogadores;
- c) Maior saldo de gols;
- d) Maior número de gols marcados;
- e) Confronto direto (somente em caso de duas equipes);
- f) Sorteio.

Art. 20º - Se uma partida tiver que ser interrompida pelo árbitro ou pela Comissão Organizadora, por qualquer que seja o motivo, exceto nos casos previstos no Art. 29, serão obedecidos os seguintes critérios:

- a) se o tempo de jogo tiver atingido ou excedido à 2/3 (dois terços) da duração prevista, a partida será dada como encerrada, e será mantido o placar;
- b) se o tempo de jogo não tiver atingido à 2/3 (dois terços) da duração prevista, nova partida será realizada em data a ser definida pela Comissão Organizadora, sendo que o resultado da partida interrompida não será considerado.

Art. 21º - O campeonato terá algumas regras específicas a saber:

- a) Toda falta será em **tiro livre direto** (salvo interpretação do árbitro em lances de faltas específicas);
- b) Nas penalidades máximas, haverá rebote (bola em jogo) em duas hipóteses: quando o time adversário tocar na bola ou quando a bola tocar na trave. Caso a bola toque na trave e retorne ao jogador da cobrança ou o jogador da cobrança

toque (intencionalmente ou não) para seu companheiro de equipe no momento da batida (caracterizando assim dois toques), será marcada falta coletiva e individual e cobrada em dois lances (Tiro Livre Indireto) pelo adversário. Caso seja a 6º (sexta) falta coletiva ou superior, a equipe adversária terá o direito a cobrança de 13 jardas;

O goleiro deverá estar com os pés sobre a linha de fundo e entre os postes de meta, podendo somente movimentar-se lateralmente, até que o penalti seja batido.

- c) Será válido gol assinalado pelo goleiro, desde que a bola esteja em jogo;
- d) Todo jogador que cometer a 5ª (quinta) falta individual, será imediatamente excluído da partida, sendo substituído por um reserva (deve ser somado as faltas dos 02 (dois) períodos da partida);
- e) Após a 5ª (quinta) falta coletiva, com exceção ao previsto na letra "f", toda falta cometida será cobrada na marca de 13 (treze) jardas (correspondente a 11,88 metros), sem rebote (não havendo bola em jogo após a cobrança). As faltas coletivas serão zeradas após o término do primeiro tempo de jogo, e, em caso de prorrogação, as faltas do segundo tempo de jogo serão mantidas para a prorrogação.
O goleiro deverá estar com os pés sobre a linha de fundo e entre os postes de meta, podendo somente movimentar-se lateralmente, até que as 13 jardas seja batida.
- f) Qualquer cartão amarelo, azul ou vermelho recebido por algum jogador por reclamação ou qualquer outro motivo fora do lance de falta (conforme interpretação da arbitragem), deverá ser assinalado na súmula do jogo como falta individual para o jogador que a recebeu, e coletiva para a sua equipe, não tendo a equipe adversária o direito à cobrança de 13 jardas;
- g) Os goleiros não poderão ficar com a bola em poder por mais de 06 (seis) segundos;
- h) Os goleiros não poderão pegar a bola com as mãos em caso de recuo intencional pelo companheiro da equipe com os pés, e nas cobranças de laterais;
- i) Será considerada como falta individual e coletiva, as infrações das letras g e h, devendo as mesmas ser anotadas para os goleiros e cobradas em dois toques (Tiro Livre Indireto). Caso seja a 6º (sexta) falta coletiva ou superior, a equipe adversária terá o direito a cobrança de 13 jardas.
- j) Todas as faltas deveram ser marcadas pelo árbitro da partida, não havendo vantagem, com exceção aos casos em que o arbitro observar lance claro de gol, deixando assim o lance prosseguir. Carrinho só será considerado falta a critério do árbitro da partida.
- k) A reposição de bola no caso de saída de linha de fundo, deverá ser feita pelo goleiro, somente com as mãos. Para a categoria Pré-Mirim, poderá ser também feita com o pé, ou cobrado o tiro de meta. Não é obrigatório a bola sair da grande área para sua reposição, em qualquer circunstância.
- l) Os goleiros não poderão ser substituídos por outro jogador de linha em hipótese alguma (exceto expulsão do goleiro da partida) e só poderão jogar na linha, desde que não tenha condições físicas para atuar no gol, e a equipe não tenha nenhum outro reserva em condições de jogo.
- m) O goleiro que vier a faltar na rodada deverá comunicar com antecedência na Secretaria de Esportes, para que seja convocado outro goleiro, que esteja na lista de excedentes, independente de categoria, para participar da partida. Na hipótese de ocorrer à falta de mais de um goleiro na rodada, e não haver mais nenhum na lista de excedentes será dado preferência à equipe que comunicou primeiro.
- n) Caso algum goleiro venha a faltar na rodada, mesmo sem aviso prévio, a Comissão Organizadora, convocará outro goleiro "coringa" se houver algum

disponível no clube para atuar em seu lugar. Para tal a Comissão poderá solicitar ao árbitro da partida, um tempo extra para o início da partida, além do previsto neste Regulamento para o goleiro convocado trocar de roupas. Após o início da partida, se o goleiro titular chegar ele não poderá mais atuar (exceto nos casos em que a Comissão não encontre um goleiro “coringa” e dessa forma algum jogador da linha tenha que ir para o gol), mas terá sua falta abonada, se chegar até o início do segundo tempo da partida.

- o) Fica a opção de qualquer jogador se identificar como cobrador para as cobranças de tiro de 13 (treze) jardas e penalidades máximas, sendo que este não poderá ser cobrado em 02 (dois) toques, conforme **Art 21**, letras **a** e **b**).
- p) A cobrança do lateral será opcional, podendo ser com o pé (a bola tem que estar fora de campo ou em cima da linha lateral, não pode estar rolando e com os pés fora da linha lateral, não havendo a necessidade de o adversário dar distância para a cobrança) ou com as mãos (podendo pisar sobre a linha lateral no arremesso, com o adversário concedendo uma distância mínima de aproximadamente 2 (dois metros), não valendo gol direto.
- q) Duração do tempo de jogo:
 - Pré-Mirim, Mirim e Infantil - serão de 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos, com 05 (cinco) minutos de Intervalo.
 - Feminino - serão de 02 (dois) tempos de 25 (vinte e cinco) minutos, com 05 (cinco) minutos de Intervalo.
 - Jovem, Intermediária, Sênior, Super Sênior, Máster e Super Máster - serão de 02 (dois) tempos de 30 (trinta) minutos, com 05 (cinco) minutos de intervalo.
- r) Os goleiros inscritos na lista de excedentes poderão ser convocados pela Comissão Organizadora para participar de outra categoria (em substituição a outro). Para as categorias Pré-Mirim e Mirim, eles obedecerão às seguintes restrições:
 - A reposição de bola em jogo, só será permitida com as mãos;
 - Não poderá conduzir a bola, além da sua área de gol;
 - Não poderá cobrar faltas, 13 (treze) jardas e penalidades máximas;
- s) O jogador que participar da partida, não estando em dia com a taxa de manutenção, devidamente comprovado pela Secretaria do Clube, será considerado faltoso na rodada, e penalizado com 06 (seis) pontos. Uma vez comunicado pela secretaria do clube, e não tendo regularizado a situação dentro do mês em curso, deverá ser substituído por outro jogador da lista de excedentes. A substituição poderá ocorrer em qualquer fase do campeonato.
- t) O jogador que portar curativos rígidos, gesso imobilizador ou outro tipo de proteção (exemplo tala de metal) não poderá participar da partida. Qualquer outro tipo de proteção não sendo as citadas anteriormente, será avaliada a critério da Comissão Organizadora.

Art. 22º - Os cartões que os jogadores receberem durante o campeonato terão a seguinte pontuação:

Amarelo..... 1 ponto;

Azul..... 2 pontos;

Vermelho..... 3 pontos.

Art. 23º - Os jogadores que completarem uma série de 15 (quinze) pontos obtidos através da somatória dos cartões recebidos e outras penalidades (faltas, não jogar o tempo mínimo, etc.) em todas as fases do campeonato, inclusive quando atuar como

coringa, conforme Art. 7º, serão automaticamente substituídos por outro jogador da lista de excedentes, obedecendo os critérios do Art. 3º.

Art. 24º - O jogador que atuar como “coringa/excedente” conforme Artigos. 4º, 5º, 6º e 7º §1 §2, e vier a marcar gol nos jogos, estes só serão somados para efeito de artilharia caso o jogador passe a fazer parte de alguma equipe no decorrer do campeonato.

Art. 25º - Todo jogador que for punido com cartão azul será excluído da partida, podendo ser substituído por outro jogador após 05 (cinco) minutos a contar do momento de sua expulsão (deverá assim ser cumprido na etapa em que o jogador for expulso e caso necessário, complementar o tempo restante na etapa seguinte) ou caso sua equipe sofra um gol neste período, podendo assim ser substituído imediatamente.

Art. 26º - Todo jogador que for punido com cartão vermelho, será excluído da partida, não podendo ser substituído por nenhum outro jogador (a equipe ficará com um jogador a menos em campo).

§ Único: Dependendo da episódio que vier a ocorrer dentro e fora do campo de jogo, independente de cartões, o jogador poderá ser julgado pela Comissão Organizadora, sendo o fato encaminhado para a Diretoria Executiva, para que sejam tomadas as devidas providências.

Art. 27º - É dever de todo árbitro, após o término de uma partida que teve algum jogador expulso (Cartão Vermelho), elaborar detalhadamente um relatório no verso da súmula de jogo. Mesmo que não tenha ocorrido nenhuma expulsão, mas algum jogador tenha cometido atitudes antidesportivas e sociais, dentro ou fora de jogo, usará o árbitro o mesmo procedimento fazendo um relatório detalhado do ocorrido. Isso serve para o associado, que caso tenha se sentido prejudicado de qualquer forma, poderá proceder conforme citado no Art.16. Todos os fatos mencionados acima serão avaliados e punidos pela Comissão Organizadora.

Art. 28º - Para que uma partida possa ser iniciada, as equipes terão que entrar no campo de jogo com no mínimo 06 (seis) jogadores. Se durante o decorrer da partida uma equipe ficar reduzida a um número insuficiente de jogadores (menos que 06), ela será considerada perdedora pelo placar de no mínimo 03 (três) gols de diferença (sendo os gols adicionais anotados para o capitão). Caso o placar seja superior a 03 (três) gols de diferença, será mantido o placar do jogo.

§ Único: Qualquer equipe que provocar o WO ou o abandono de jogo, nas fases eliminatórias, será eliminada do campeonato, sendo considerada vencedora, a equipe adversária presente no jogo.

Art. 29º - Somente na primeira partida de cada rodada, haverá uma tolerância de 15 (quinze) minutos, sendo que a equipe que não se apresentar dentro deste prazo (observado o Art. 28), será considerada perdedora por WO, salvo por motivo do Art. 21 letra "n".

§ Único: Se alguma equipe não comparecer com o número mínimo de jogadores conforme o Art. 28, para a disputa de uma partida adiada ou antecipada, será considerada perdedora por WO, e penalizada de acordo com o previsto no Art. 30.

Art. 30º - Qualquer equipe que provocar o WO, terá a perda de 05 (cinco) pontos de sua pontuação na classificação geral, ficando a equipe adversária como vencedora, conquistando os 3 (três) pontos.

§ 1º - Os jogadores da equipe que provocar WO, que estiverem presentes, devem se dirigir ao mesário com suas carteirinhas para que sejam anotadas as suas presenças, e para que não sejam considerados como faltosos, não havendo assim penalização por pontos.

§ 2º - O resultado da partida que ocorreu WO será considerado como vitória para a equipe presente, pelo placar de 3x0 (gols serão marcados ao capitão da equipe), sendo este registrado no saldo de gols das duas equipes logo após a partida.

Art. 31º - Os jogos serão todos pré-estabelecidos com o dia e horário definido pela Comissão Organizadora, e só a ela é reservado o direito de cancelar uma partida ou rodada. Se isto acontecer, todos serão informados com antecedência através de avisos, da internet, ou por meio de comunicados fixados nos murais do clube.

Art. 32º - O jogador que sem ser substituído abandonar o campo de jogo, deverá ser expulso da partida.

Art. 33º - Se ao final do jogo, o jogador não devolver a camisa, ele tem até a data do próximo jogo da equipe para devolvê-la, caso o contrário será cobrado uma taxa correspondente a taxa de inscrição ao associado.

Art. 34º - Se ao desligar-se do campeonato, o jogador que não devolver o seu uniforme (calção e meião), ele tem até a data do próximo jogo da equipe para devolvê-la, caso o contrário será cobrado uma taxa correspondente a taxa de inscrição ao associado.

Art. 35º - O jogador que durante a partida utilizar de palavras de baixo calão, deverá ser punido com cartão amarelo pelo árbitro, sendo considerado como falta individual e coletiva conforme letra "f" do Art. 21. Caso continue persistindo nas ofensas, o jogador poderá receber o cartão azul e vermelho, a critério do arbitro, sendo excluído da partida.

Art. 36º - Todo jogador que for excluído da partida, independentemente de qualquer cartão (amarelo, azul ou vermelho), aplicado pelo árbitro, por motivo de agressão, ofensas, etc, será julgado pela Comissão Organizadora conforme relatado pelo arbitro ou observado pela comissão, podendo sofrer quaisquer punições, até a sua eliminação do campeonato, e outros.

§ Único: Para as últimas partidas do campeonato, poderá sofrer punição para o próximo campeonato que vier participar, a critério da Comissão Organizadora.

Art. 37º - O jogador que tiver o estado de embriaguez constatado pelo árbitro ou pela Comissão Organizadora, ou ingerindo bebida alcoólica, antes ou durante o intervalo do jogo, será vetado a sua participação no mesmo, sendo excluído do Campeonato.

Art. 38º – O associado que deixar de comparecer quando convocado à reunião da Comissão Organizadora, seja por qual motivo for, estará sujeito à punição a critério dela.

Art. 39º- A Comissão Organizadora premiará ao final do campeonato a equipe campeã e vice-campeã, artilheiro, defesa menos vazada (representada pelo goleiro da equipe) e o

patrocinador campeão e vice-campeão de cada categoria, e outros prêmios a critério dela.

§ **Único:** Para efeito de artilharia, defesa menos vazada e pontos de cartão serão consideradas todas as fases do Campeonato, inclusive a repescagem.

Art. 40º - Caso o associado participe e não falte em nenhum de seus jogos do Campeonato de Society do ano vigente, este terá como bonificação o direito a ter uma falta não penalizada com pontos no Campeonato de Futebol Minicampo (1º ou 2º Semestre 2020).

Art. 41º - Será abonada a falta de qualquer jogador que vier a participar de uma outra modalidade de esporte, representando o Flamengo Futebol Clube, desde que ela seja autorizada pela Comissão Organizadora.

Art. 42º- Os casos omissos serão analisados e resolvidos pela Comissão Organizadora.

A Diretoria.