

REGULAMENTO APAMIAO 2025

1. DA TEMPORADA

1.1 A temporada **2025** será dividida em **módulo único** dividido em duas fases.

1.1.1 CAMPEONATO DISPUTADO EM DUAS FASES;

2. DO CAMPEONATO

2.1 Distribuição de Equipes por Categoria

O certame, referente ao ano em exercício, será disputado por **11 (onze) equipes na Categoria A e 11 (onze) equipes na Categoria B**, as quais se enfrentarão durante as fases previstas pelo presente regulamento.

2.2 Campeonato disputado em duas fases

2.2.1 DA PRIMEIRA FASE DO CAMPEONATO

2.2.1.1 A **primeira fase** do campeonato será disputada em **3 (TRÊS) turnos**, com as equipes jogando entre si.

2.2.1.2 A **equipe CAMPEÃ de cada turno**, em ambas as categorias, receberá uma **bonificação de 3 (três) pontos** a serem adicionados ao seu respectivo total de pontos ganhos (TPG).

2.2.1.3 A **equipe VICE-CAMPEÃ de cada turno**, em ambas as categorias, receberá uma bonificação de 1 (um) ponto a ser adicionado ao seu respectivo TPG.

2.2.1.4 As **equipes CAMPEÃS E VICE-CAMPEÃS** de cada turno, em ambas as categorias, serão premiadas com medalhas.

2.2.2 DA SEGUNDA FASE DO CAMPEONATO

2.2.2.1 Ao término da primeira fase, **classificar-se-ão para a fase seguinte (2ª fase), as 8 (oito) equipes com maior TPG**, em suas respectivas categorias.

2.2.2.2 As **três últimas equipes no TPG**, em sua respectiva categoria, **não disputarão a segunda fase do certame**.

2.2.2.3 Os cruzamentos entre as equipes na segunda fase do certame serão definidos mediante os seguintes critérios:

2.2.2.3.1 A equipe com o maior TPG conquistado durante a primeira fase, em sua respectiva categoria, **estará classificada em primeiro lugar e jogará sempre em vantagem, nas fases subsequentes**, contra a equipe de menor TPG dentre as oito classificadas. Ex. **1ª x 8ª (Primeira Classificada contra Oitava Classificada); 2ª x 7ª; 3ª x 6ª e 4ª x 5ª.**

2.2.2.3.2 Na segunda fase, as equipes se enfrentarão em dois jogos. A equipe com o maior TPG, obtido na primeira fase, **entrará na disputa com a vantagem de dois empates ou de uma derrota e uma vitória pela mesma diferença no placar.**

Obs.: Na hipótese de empate, nos dois jogos, classificar-se-ão para a próxima fase as equipes com o maior TPG ao longo da primeira fase, suas respectivas categorias.

2.3 DA SEMIFINAL:

2.3.1 Classificar-se-ão para a fase semifinal, as **4 (quatro) equipes vencedoras** dos confrontos da segunda fase.

2.3.2 Essa fase será disputada, em dois jogos, adotando-se os mesmos **critérios estabelecidos no item 2.2.2.3.1** do presente regulamento.

2.4 DA FINAL:

2.4.1 As equipes vencedoras dos confrontos da fase semifinal classificar-se-ão para a fase final do campeonato.

2.4.2 A equipe com o maior TPG, obtido na primeira fase, entrará na disputa com a vantagem de dois empates ou de uma derrota e uma vitória pela mesma diferença no placar.

2.4.3 A disputa pelo terceiro lugar será feita em única partida. Entrará com a vantagem do empate, a equipe com o melhor TPG.

3 DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE

3.1 Na hipótese de empate no TPG e dos turnos, ao final da primeira fase, serão adotados os seguintes critérios para efeito de desempate, inclusive nas fases subsequentes:

- 1º - Maior número de vitórias;**
- 2º - Melhor saldo de gols;**

- 3º - Menor número de WO;
- 4º - Maior número de gols pró;
- 5º - Menor número de cartões vermelhos na primeira fase;
- 6º - Menor número de cartões amarelos na primeira fase;
- 7º - Menor número de gols sofridos;
- 8º - Confronto direto entre as equipes nos três turnos da primeira fase;
- 9º - Sorteio.

4 DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

4.1 Em qualquer fase, a vitória vale três pontos e o empate um ponto.

4.2 As partidas serão divididas em dois tempos distintos de 25 (vinte e cinco) minutos, com 1 (um) minuto de intervalo.

4.3 O horário de início das partidas será ***O ESTABELECIDO PELA TABELA OFICIAL LANÇADA NO SITE <https://campeonatoapamaia.com> e/ou no grupo de representantes das respectivas categorias A e B.***

4.4 As equipes e o árbitro devem respeitar os horários estabelecidos para o início dos jogos.

4.5 Na hipótese das equipes não possuírem no horário previsto para o início das partidas, em sua respectiva categoria, o número mínimo de atletas **(5 (cinco) atletas de linha e 1 (um) goleiro)**, estas poderão dispor do **tempo de tolerância de, no máximo, 5 (cinco) minutos.**

PARAGRAFO ÚNICO: O arbitro sinalizará com um apito para início da contagem de tempo dos 5 (cinco) minutos. Ao término o mesmo dará outro apito indicando o término da contagem e consequente término da partida.

4.6 Os atletas da categoria B **NÃO** poderão ser utilizados para completar a categoria A (Dobra).

4.7 O atleta para atuar deverá estar em dia com suas obrigações financeiras com o campeonato. Entende-se para isso:

- O atleta que estiver inadimplente no dia 10 de cada mês estará suspenso da rodada posterior a essa data, excetuando-se os meses de maio e agosto, os quais a data limite será, respectivamente 12 e 11.

- Para estar apto nas rodadas seguintes, o atleta deverá efetuar o pagamento até a sexta-feira da semana subsequente a data limite de pagamento.

- A primeira falta por inadimplência será contabilizada normalmente. Em caso de reincidência, as faltas serão contabilizadas em dobro.

- **Caso o atleta esteja suspenso e inadimplente, ele somente cumprirá a suspensão a partir do momento que estiver apto financeiramente para jogar.**

PENALIDADE: A UTILIZAÇÃO INDEVIDA SERÁ PUNIDA COM A PERDA DOS PONTOS. CASO A EQUIPE TENHA PERDIDO PERDERÁ UM PONTO NO TURNO. O ATLETA SERÁ PUNIDO COM 2 OU MAIS JOGOS A CRITÉRIO DA DIRETORIA.

5 . DO NÃO COMPARECIMENTO DE ATLETAS

5.1 Na hipótese de partida não realizada, pelo não comparecimento do número mínimo de atletas de uma das equipes, será confirmado o resultado de **WO** e o resultado a ser computado a favor da equipe que compareceu será de 6 x 0. Os gols serão computados para as equipes, e aos goleiros, mas não para os atletas da equipe vencedora.

5.1.1 No intuito de se prevenir a ocorrência de partidas não realizadas pelo não comparecimento do número mínimo de atletas, será facultada a possibilidade de se utilizar, excepcionalmente, a lista de espera de jogadores. A equipe que utilizar-se deste expediente, deverá atuar com no máximo 6 jogadores “de linha”, podendo “recrutar” até dois atletas da lista de espera para completar este número.

5.1.1.1 Para tal fato, as escolhas dos atletas da lista de espera serão balizados pela nota (categoria A) ou o conceito (categoria B) dos jogadores ausentes. Utilizando-se da nota do lateral 2 (categoria A) ou conceitos (P, Q, R) dentro dos jogadores ausentes, respeitando o descrito no item 6.3.2 (nota igual ou inferior para Categoria A e conceito igual ou inferior para Categoria B).

5.1.1.2 Para que a utilização deste dispositivo seja efetivada, as respectivas diretorias, categoria A e categoria B, deverão ser notificadas até 2h antes do início das partidas em questão.

PARAGRAFO ÚNICO: Fica sob a responsabilidade dos representantes das equipes, o acionamento dos atletas da lista de espera. As diretorias não se responsabilizarão pela ausência de jogadores disponíveis para a eventualidade que o item 5.1.1. se refere.

5.2 A equipe derrotada por **WO** também **perderá mais três pontos no turno**, quantas forem às derrotas registradas por esse motivo, além de iniciar o jogo subsequente com um jogador a menos durante o período de 15 (quinze) minutos.

5.3 Não comparecimento de goleiros.

5.3.1 As equipes da Categoria A e B poderão utilizar, em caso de necessidade, um atleta designado pela Direção, através de lista formal previamente disponibilizada pelo diretor de goleiros com critério de conceitos, como goleiro reserva (**goleiro by**). **Fica sob a responsabilidade dos representantes das equipes, o acionamento a tempo de utilização do goleiro by para a partida. Este contato deverá ser feito diretamente ao Diretor de goleiro.**

5.3.1.1 Caso não o façam, os goleiros by na categoria A serão os jogadores de linha;

5.3.1.2 O goleiro suspenso só poderá ser substituído de acordo com os critérios abaixo:

Categoria A – Pelo goleiro by de menor nota geral.

Categoria B – Pelo goleiro by de menor nota geral.

PENALIDADE: A UTILIZAÇÃO INDEVIDA SERÁ PUNIDA COM A PERDA DOS PONTOS. CASO A EQUIPE TENHA PERDIDO PERDERÁ UM PONTO NO TURNO.

5.4 O goleiro by não poderá ser acionado, após o início da partida, sob nenhuma hipótese, devendo o goleiro titular, ser substituído por um atleta de linha;

5.5 Após o início da partida com goleiro by o mesmo não poderá ser substituído pelo goleiro titular da equipe.

5.6 Se uma das equipes se ausentar em qualquer partida da segunda fase estará automaticamente eliminada do campeonato.

6. DA SUBSTITUIÇÃO DE ATLETAS NAS EQUIPES

6.1 A substituição de atletas apenas pode ser realizada até o final da primeira fase do campeonato **de acordo com o item 6.2 e 6.3**. Caso o atleta complete a **9ª (nona) falta** ao longo da primeira fase do campeonato, a substituição dele deverá ser solicitada pelo representante da equipe à Direção do Campeonato.

6.1.1 O atleta seguirá responsável financeiramente pelas rodadas enquanto estiver presente no campeonato. Caso o time não efetue a troca imediatamente, o atleta a ser substituído deverá sinalizar à diretoria para que não seja cobrado pelas rodadas a seguir.

6.1.2 Os goleiros que excederem ao limite de faltas deverão ser substituídos por um dos goleiros by de sua categoria.

6.2 Os atletas substituídos no decorrer do campeonato, que não seja por exceder o limite de faltas, poderão retornar para qualquer equipe. Ele será incluído com sua nota inicial à lista de espera do campeonato assim que informar a direção que está apto, atendendo as condições abaixo:

A) Ter ficado no **mínimo 9 (nove rodadas)** sem atuar no campeonato. **A base para essa contagem será a data de notificação formal à diretoria de sua saída do certame;**

B) **Não retornar na vaga/posição da equipe que saiu;**

C) Retornar no máximo até o último jogo do 3º turno da 1ª fase;

D) O atleta que se recusar a entrar quando convidado, deverá informar quando estará apto para constar na lista de espera, **caso contrário será impedido de participar do campeonato.**

E) O atleta só poderá ser substituído do campeonato após cumprir suspensão, caso tenha.

6.2.1 Esse atleta não possui nenhum privilégio ou preferência para retornar ao campeonato em relação a outros que já estavam na lista de espera. Uma vez que o atleta foi substituído, também não tem nenhuma garantia de retorno ao campeonato em andamento.

6.3 REGRAS PARA TROCA

6.3.1 O campeonato terá uma lista única de atletas com **notas para Categoria A e conceitos para Categoria B** atribuídos. Nesta lista constarão atletas que estão em atividade no campeonato e atletas que estão na espera:

6.3.2 Atleta que vier a substituir um atleta que saiu do campeonato deve obrigatoriamente ter **nota igual ou inferior para Categoria A e conceito igual ou inferior para Categoria B** a este que deixou o campeonato.

6.3.3 Não existirá qualquer tipo de prioridade na troca, apenas a condição do item 6.3.2.

6.3.4 No caso da saída de um goleiro, existirá uma tabela fornecida no início do campeonato aos Representantes contendo os goleiros aptos a substituir cada deles.

6.4 Qualquer troca deverá ser realizada antes da última partida da equipe na primeira fase, não podendo ser efetuada no mata-mata.

6.4.1 Caso ocorra de um atleta completar a 9ª (nona) falta no último jogo da primeira fase, a equipe em questão perderá o poder de escolha da troca e caberá a diretoria escolher um jogador, a seu critério, para completar o plantel.

6.5 Caso o representante de equipe não indique o atleta substituto **até a rodada seguinte**, a Direção do Campeonato, soberanamente, o fará, de acordo com os critérios constantes no item 6.3.

6.6 A taxa de inscrição para os atletas que ingressarem ao longo do campeonato será proporcional ao número de jogos a disputar, além da obrigatória taxa da APAMAIA.

6.6.1 O atleta que sair do campeonato fará jus à devolução do valor dos jogos que faltarem, sendo que não fará jus a devolução da taxa da APAMAIA. A devolução do valor ao atleta que sai é de responsabilidade da APAMAIA ao atleta que entra. **O atleta que entra só poderá atuar após o adimplemento** do valor do campeonato acrescido da taxa da APAMAIA.

6.6.2 O valor devido do atleta que entra poderá ser dividido no máximo ao número de meses que faltar até O FIM DO CALENDÁRIO ESTABELECIDO PARA TODOS OS ATLETAS. O atleta que entra após o fim do calendário estabelecido terá que pagar integralmente o valor devido antes de sua estreia.

6.7 O atleta substituído e/ou excluído deverá entregar o uniforme completo ao representante do seu time ou algum representante da diretoria.

6.8 A inclusão de um atleta ocorrerá automaticamente após a substituição e/ou exclusão de outro. **O NOVO ATLETA INSCRITO PODERÁ PARTICIPAR IMEDIATAMENTE, APÓS O ADIMPLENTO DE SUAS OBRIGAÇÕES.**

PARÁGRAFO ÚNICO: Não será aceito qualquer tipo de justificativa ou atestado médico para isenção de faltas nas duas fases. O Atleta deverá, obrigatoriamente, assinar a súmula e atuar no mínimo **15 (quize) minutos do tempo regulamentar do jogo. Não será computado o tempo de acréscimo dado pelo árbitro na contagem do tempo mínimo**, para evitar a falta.

7. DA INTERRUÇÃO DE JOGOS:

7.1 Em caso de interrupção de jogos por motivos de força maior, tais como: chuvas fortes, falta de energia elétrica ou quaisquer outros motivos impeditivos para a realização dos jogos, **EXCETO PELA INSUFICIÊNCIA DE ATLETAS (ÍTEM 9)**, os critérios a serem adotados são os seguintes:

7.1.2 Jogo interrompido até o **13º** minuto (ou o correspondente à terça parte do total do jogo): realização de novo jogo, com data a ser marcada pela Direção, podendo ocorrer, no caso, a inclusão de jogadores que não compareceram ao jogo interrompido.

7.1.3 Jogo interrompido entre o **13º** e o **38º** minutos: realização do restante do jogo, com o placar do momento da interrupção e com mesmos jogadores de ambos os times que participavam da partida;

7.1.4 Jogo interrompido a partir do **38º** minuto: a partida é dada como encerrada e o placar mantido com os números do momento da interrupção.

7.2 A impossibilidade de realização de uma partida, não impedirá que haja a partida seguinte do mesmo dia. A avaliação das condições favoráveis para a realização da partida é de responsabilidade do árbitro do jogo.

7.3 Caso quem der causa a esta interrupção, seja uma das equipes e/ou um dos seus atletas, esta será declarada perdedora pelo placar de 5x0 ou o placar do jogo no momento, o que for maior e haverá perda de 1 (hum) ponto no turno. A esta hipótese não se aplica os critérios descritos nos itens 7.1 e os seus subitens. Ver item 9.1.

8. DA UTILIZAÇÃO DE ATLETAS

8.1 Todo atleta que comparecer ao local da partida e assinar a súmula antes do horário previsto para o início do jogo tem a **OBRIGATORIEDADE** de jogar no mínimo **15 (quinze) minutos**, e o **DIREITO** de participar de 25 (vinte e cinco) minutos do jogo. A utilização do atleta, acima do tempo, a que ele tem **DIREITO**, fica a critério da sua equipe.

8.1.1 O Atleta que assinar a súmula deverá atuar no mínimo **15 (quinze) minutos do tempo regulamentar do jogo (não será computado o tempo de acréscimo dado pelo árbitro na contagem do tempo mínimo)**. Caso não venha atuar o tempo mínimo previsto, a equipe será punida da seguinte forma: **o adversário será automaticamente declarado como vencedor pelo placar de 5 x 0** e a equipe infratora atuará os **15 (quinze) minutos** iniciais da partida subsequente com um jogador a menos. Após decorrido os **15 (quinze) minutos** da punição prevista, a equipe poderá completar com o sétimo jogador de linha. Somente os atletas devidamente uniformizados poderão assinar a súmula do jogo.

8.1.1.1 Caso isso ocorra na segunda fase do campeonato, a equipe infratora é automaticamente desclassificada.

8.1.2 Caso o atleta sofra uma lesão, durante a partida, que o impossibilite de atuar o tempo mínimo previsto no item 8.1, **A EQUIPE NÃO**

SERÁ PUNIDA, APENAS O ATLETA LEVARÁ FALTA NA PARTIDA. *Excetuando, o descrito no item 7.3.* Há a necessidade de notificação da lesão ao mesário, para que esta conste na súmula.

PARAGRAFO ÚNICO: O atleta que incorrer por 3 (três) vezes no mesmo turno sem atuar o tempo mínimo a equipe será punida com a perda de 1 (um) ponto e o atleta além das 3 (três) faltas será punido com mais 2 (duas) faltas.

8.2 O atleta que assinar a súmula com a partida já iniciada, mesmo que com justificativa, tem a **OBRIGATORIEDADE** de jogar no mínimo **15 (quinze) minutos do tempo regulamentar do jogo (não será computado o tempo de acréscimo dado pelo árbitro na contagem do tempo mínimo)**, e o **DIREITO** de participar de **25 (vinte e cinco) minutos** do jogo. A utilização do atleta, acima do tempo, a que ele tem **DIREITO**, fica a critério da sua equipe. Aplicam-se as mesmas punições citadas acima no item 8.1.1 e 8.1.1.1 e 8.1.2

8.3 Quando do atendimento a qualquer atleta lesionado, este obrigatoriamente deverá deixar o campo de jogo por **qualquer lugar do mesmo**, desde que autorizado por um dos Árbitros, podendo ser substituído imediatamente, e o atleta em questão estará apto a retornar somente quando da próxima posse de bola de sua equipe e com autorização do Árbitro, exceto o goleiro que poderá continuar no jogo, sem a obrigatoriedade de ser substituído.

9. DA INSUFICIÊNCIA DE ATLETAS NO DECORRER DA PARTIDA

9.1 A equipe que por qualquer motivo não puder chegar ao fim da partida com o número mínimo de atletas, **5 (cinco) atletas de linha e 1 (um) goleiro**, será declarada perdedora, pelo placar de 5x0, ou pelo placar da partida, no momento da interrupção (o que apresentar maior saldo de gols), independentemente, do resultado até então e do tempo de jogo e a equipe em questão perderá 1 (hum) ponto no turno.

PARÁGRAFO ÚNICO: No caso de uma equipe não terminar uma partida por insuficiência de atletas, os atletas que tiverem ocasionado esta insuficiência, seja por cartões ou por não comparecimento no dia, receberão 2 (duas) faltas.

9.2 Os gols marcados, até a paralisação da partida, serão computados para a artilharia, bem como para os goleiros.

10. DAS ATRIBUIÇÕES DO MESÁRIO

10.1 O Mesário é o responsável pelo cumprimento do horário de início das partidas, bem como pelas bolas, súmulas dos jogos, anotação das substituições, dos cartões e pela contagem das faltas coletivas.

10.2 O Mesário tem o dever de alertar o árbitro sobre o horário de início dos jogos e também se uma das equipes cometer a **6ª (Sexta)** falta em cada tempo de jogo.

10.3 Cabe ao Mesário fazer constar em relatório todas as observações pertinentes ao jogo, tais como: ausência por lesão; motivo de saída de um atleta antes de ter cumprido o tempo mínimo; reclamações tanto dos atletas ou das equipes pelo não cumprimento do tempo mínimo, ou outras questões relevantes sobre a partida.

10.4 Cabe ao Mesário avisar ao representante da equipe caso algum atleta não se apresente rigorosamente uniformizado. Havendo, após o aviso, a participação do atleta, estará sujeito à penalidade prevista no item 11.2, sendo o fato registrado em relatório do jogo pelo mesário.

10.5 Apenas as observações do árbitro da partida serão relatadas na súmula, haverá um relatório a parte para as observações do representante da equipe, se assim julgar necessário.

10.6 O Mesário lançará **FALTA** na Sumula, quando da ausência do atleta, ou quando o mesmo não jogar o tempo mínimo de **15 (quinze) minutos**.

11. DOS UNIFORMES

11.1 Cada equipe receberá uniforme padronizado (calção, meia e camisa). Caso ocorra a confecção de uniformes extras com padrão de cores diferentes dos fornecidos pela direção do campeonato, estes poderão ser utilizados desde que haja acordo entre as equipes que disputarão o jogo. Do contrário, a equipe que estiver com uniforme diferente do padrão fornecido pela diretoria será punida com a perda dos pontos da partida e, em caso de derrota, a perda de 1 (hum) ponto.

11.2 Todos os atletas (**exceto os goleiros que utilizarão apenas as camisas como padrão**), que alertados pelo mesário, atuarem com peças do uniforme diferentes do padrão estabelecido, sofrerão uma **punição inicial de 01 (um) jogo**. Caso haja insistência em jogar, haverá a perda dos pontos da partida. **A punição é acrescida de um jogo a cada nova reincidência.**

11.3 Esta punição vale para todo o certame, ou seja, não é zerada no início de um novo turno ou de uma nova fase.

11.4 No caso da utilização de goleiros “by”, estes deverão agarrar com a camisa do campeonato, a qual pegará com o Mesário antes do jogo, devendo devolvê-la ao término da partida em questão. Do contrário, a equipe infratora atuará os **15 (quinze) minutos** iniciais da partida subsequente com um jogador a menos.

11.5 É proibido o uso de chuteiras de travas, até mesmo as que tiverem suas travas seccionadas ou lixadas. Apenas são permitidas chuteiras tipo “society”, salão ou sem solado. O atleta será impedido de participar da partida até que modifique-a.

12. DAS REGRAS GERAIS

12.1 GOLEIROS

12.1.1 Os goleiros não poderão recepcionar com as mãos, bolas intencionalmente recuadas com os pés. Recuos com outras partes do corpo poderão ser receptados. **A identificação da intenção ou não, fica a critério da interpretação do árbitro.** Não poderão ser recepcionadas com as mãos pelos goleiros as bolas de cobrança de lateral.

12.1.2 A Penalidade para a recepção com as mãos pelos goleiros, de bolas recuadas intencionalmente ou por arremesso lateral, será a **cobrança de tiro livre indireto contra a equipe infratora, no ponto fora da linha da grande área mais próxima de onde a infração foi cometida**, com os atletas adversários respeitando a distância mínima de **8 (oito) metros** da bola.

12.1.3 A reposição da bola em tiro de meta só poderá ser feita única e exclusivamente pelo goleiro. Sempre com as mãos, em no máximo 6 (seis) segundos. Exceção feita quando a bola tenha ido parar fora das dependências da escola.

12.1.4 Os goleiros, somente poderão segurar a bola com as mãos por no máximo 6 (seis) segundos, não sendo permitido que, uma vez com a bola dominada nas mãos, solte-a no chão e torne a segurá-la, sem que esta tenha tocado em outro atleta. A contagem dos 6 (seis) segundos ocorrerá assim que o goleiro tiver posse da bola, a despeito de sua posição em campo (em pé ou deitado).

12.1.5 A penalidade prevista para a infração constante no item 12.1.3 e 12.1.4 será a **cobrança de tiro livre indireto contra a equipe infratora, no ponto fora da linha de extensão da grande área mais próximo de onde ocorreu a infração**, com os atletas adversários respeitando a distância mínima de 8 (oito) metros da bola.

12.2 FALTAS

12.2.1 As faltas cometidas antes do meio campo podem ser cobradas em tiro livre direto. Depois do meio campo, todas as faltas serão cobradas em tiro livre indireto, respeitando-se a distância mínima de **8 (oito) metros**.

12.2.2 Durante a execução da batida de falta o atleta da equipe que baterá a falta **NÃO** poderá ficar na frente do goleiro adversário com propósito de obstruir sua visão. Somente podendo se deslocar após a execução da batida da falta.

12.2.3 Caso ocorra de algum atleta da equipe infratora adiantar-se durante a execução da batida, será marcada nova falta. A nova infração será batida do local em que a bola acertou a barreira e, também, será computada para o limites de faltas de cada tempo.

12.2.4 Todas as faltas serão computadas **PARA O LIMITE DE FALTAS DE CADA TEMPO**, inclusive as que originarem pênaltis.

12.2.5 Todo carrinho onde houver disputa efetiva de dois atletas será considerado falta, a punição com cartão será a critério do arbitro. No caso de cartão caberá ao juiz definir de acordo com o carrinho o tipo de cartão a ser aplicado.

DEFINIÇÃO: Carrinho - Projeter-se de forma deslizante ao solo na disputa de bola com a participação de outro atleta na jogada, mesmo que não atinja o atleta.

12.2.6 Todo lateral ou escanteio terá tempo máximo de 6 (seis) segundos para serem repostos caso excedam o tempo o árbitro reverterá o lance.

12.2.6.1 Escanteio a penalidade será a reversão em tiro de meta;

12.2.6.2 Lateral a penalidade será a reversão em favor da outra equipe;

12.2.7 Toda bola que atingir o árbitro, a jogada deverá ser paralisada e reiniciada com a posse de bola para o último time que tocou na bola;

12.2.8 Todos os cartões vermelhos serão contabilizados também como falta para o jogador;

12.2.9 Cada equipe terá um limite de 6 (Seis) faltas em cada tempo da partida.

Caso uma equipe ultrapasse este limite, dará à equipe adversária o direito de cobrar um tiro livre direto, da marca posta a 3 (três) metros atrás da linha

de extensão da grande área. Neste tipo de cobrança, os atletas têm de ficar atrás da linha da bola, excetuando-se o goleiro da equipe infratora.

12.2.9.1 NESTE CASO O GOLEIRO DEVE ESTAR COM PARTE DOS PÉS SOBRE A LINHA DE FUNDO, ENTRE OS POSTES DE META, PODENDO MOVIMENTAR-SE LATERALMENTE.

12.2.9.2 CASO O GOLEIRO SAIA DA POSIÇÃO CORRETA E DEFENDA O CHUTE, DEVE SER REPETIDA A COBRANÇA. NO MESMO CASO, SE A BOLA ENTRAR NA META O GOL É VÁLIDO.

12.2.9.3 CASO HAJA IRREGULARIDADE POR PARTE DO QUADRO DEFENSOR E NÃO TENHA RESULTADO EM GOL, DEVE SER REPETIDA A COBRANÇA.

12.2.9.4 CASO HAJA IRREGULARIDADE POR PARTE DO QUADRO ATACANTE E RESULTE EM GOL, DEVE SER REPETIDA A COBRANÇA.

12.3 QUANDO DA COBRANÇA DA PENALIDADE MÁXIMA, DURANTE O JOGO, SE A BOLA BATER NA TRAVE OU NO ÁRBITRO, ESTE POSTADO DENTRO DO CAMPO, O ATLETA EXECUTOR NÃO PODERÁ TOCAR NA BOLA ANTES QUE OUTRO O FAÇA

12.4 OS ATLETAS INSCRITOS NO CAMPEONATO QUE (ESTEJAM OU NÃO EM CAMPO) E QUE PORVENTURA OFENDAM VERBAL OU FISICAMENTE ATLETAS, ÁRBITROS OU MESÁRIOS ENVOLVIDOS NA PARTIDA ESTARÃO SUJEITO A PUNIÇÃO (SENDO RELATADO NA SÚMULA PELO ARBITRO). TAL PUNIÇÃO FICARÁ A CRITÉRIO DA DIRETORIA.

12.5 Em casos omissos, a diretoria também poderá intervir e aplicar punições. Agressões físicas poderão ser punidas com exclusão do campeonato.

12.6 Se uma falta for cometida entre a linha da grande área e a marca de três metros, e, sendo esta a **sétima falta ou superior**, a equipe infringida pode escolher realizar a cobrança do ponto onde ocorreu a falta ou da marca de três metros. Em ambos os casos, todos os atletas têm de ficar atrás da linha da bola, com exceção do goleiro da equipe infratora, **que deverá ficar como descrito no item 12.2.7.1**

12.6.1 A contagem das faltas ficará a cargo do árbitro e do mesário.

12.7 A partir da **sétima falta** computada em um dos tempos de partida, a cobrança do tiro livre poderá ser feita por qualquer atleta de linha da equipe

beneficiada, desde que esteja efetivamente jogando em campo no momento em que esta ocorrer. **O atleta que estiver, neste momento, na reserva, não poderá entrar em jogo com o intuito de executar a cobrança.**

12.8 O goleiro não pode ultrapassar a linha que divide o campo estando em posse da bola e/ou encostar na bola e/ou interferir na jogada. Penalidade: **marcação de infração na contagem de faltas do período e** cobrança de tiro livre indireto da linha que divide o campo contra a equipe infratora, com os atletas adversários respeitando a distância mínima de oito metros.

12.9 LEI DA VANTAGEM: A falta cometida durante a partida, mesmo com vantagem dada pelo juiz, será computada contra a equipe infratora.

12.10 Os atletas reservas durante o jogo em andamento deverão ficar necessariamente atrás da "grade do campo". Sendo somente autorizados jogadores devidamente uniformizados e que tenham assinado a súmula. Os atletas que não respeitarem tal posicionamento, serão passíveis de punição (cartão).

12.10.1 Na categoria B não será permitida a presença de elementos além dos jogadores atrás da “grade do campo”, figuras como “técnico”, “auxiliar técnico” ou afins são vedadas durante as partidas.

12.10.2 Na categoria A a presença de elementos além dos jogadores, figuras como “técnico”, “auxiliar técnico” ou afins, será permitida, limitada a um integrante, e este deverá, necessariamente, ficar atrás da “grade do campo” além de assinar a súmula antes de iniciada a partida. Este elemento não poderá estar participando do campeonato como jogador, deverá portar-se com o decoro e zêlo necessários e estará sujeito às penalizações pela arbitragem e diretoria iguais aos jogadores.

13. DAS PENALIZAÇÕES POR INFRAÇÕES

13.1 Os cartões serão zerados para a segunda fase.

13.2 Caso o jogador seja punido com cartão no último jogo da primeira fase e seja suspenso, este cumprirá sua suspensão normalmente na segunda fase.

13.3 As penalizações seguirão os seguintes critérios:

13.3.1 Cartão Amarelo: o atleta que acumular três cartões amarelos é suspenso automaticamente por 01 (um) jogo, não cumulativo.

13.3.2 Cartão Vermelho: o atleta é expulso e suspenso automaticamente por 01 (um) jogo, sendo levado a Direção, via súmula, os motivos da expulsão, o que poderá ampliar ou não a punição. Nestes casos as decisões da diretoria serão notificadas ao representante

13.3.3 Caso um mesmo atleta receba no mesmo jogo 01 (um) cartão amarelo e 01 (um) vermelho, valerão os dois para efeito de contagem de cartões.

13.3.4 Caso um mesmo atleta receba no mesmo jogo 01 (um) cartão amarelo e em seguida o segundo amarelo e conseqüentemente o vermelho, somente valerá para efeito de contagem o cartão vermelho.

13.3.5 Qualquer outro ato de indisciplina fora dos padrões de razoabilidade será analisado e julgado pela Diretoria de Esporte, que aplicará pena conforme a gravidade do fato.

13.3.6 Na hipótese de omissão do árbitro de algum ato ocorrido no jogo, o Mesário será convocado, prioritariamente, para esclarecer o ocorrido, podendo ainda a Diretoria convocar qualquer atleta de outra equipe para também prestar esclarecimentos.

13.3.7 Não será permitida a participação de qualquer atleta sob efeito de álcool. Também é terminantemente proibido o consumo de álcool nas dependências da escola.

13.3.8 Toda atitude antidesportiva de qualquer familiar ou relacionado aos atletas e aos times, poderá ser passível de punição pela diretoria.

14. DA APLICAÇÃO DOS CARTÕES

14.1 Descrevem-se abaixo, os **principais** motivos pelos quais um atleta pode ser advertido com cartões:

14.1.1 Cartão Amarelo: cometer faltas leves repetidas; pôr a mão na bola com o intuito de finalizar uma jogada ou interrompê-la; reclamar de forma desrespeitosa ou ostensiva ao árbitro, a qualquer outro atleta ou ao mesário; retardar intencionalmente o andamento da partida; **O árbitro terá autonomia nestas decisões.**

14.1.1.1 No caso da ocorrência de aplicação de cartão amarelo por reclamação no decorrer do jogo, motivando sua interrupção, será marcada falta a ser batida no local da reclamação e contabilizada falta para o limites de faltas de cada tempo.

14.1.1.2 No caso da ocorrência de aplicação de cartão amarelo por reclamação enquanto o jogo estiver interrompido não será contabilizada falta.

14.1.2 Cartão Vermelho: ofensas morais ao árbitro, a qualquer atleta ou mesário; cometer faltas consideradas violentas; participar como protagonista de ameaça de brigas; agressões ou quaisquer outros atos de indisciplina identificados pelo árbitro; o árbitro terá autonomia nestas decisões.

14.1.3 Quaisquer outras situações não previstas nos itens “14.1.1” e “14.1.2” serão analisadas e julgadas pela Diretoria, podendo ou não, esta, recorrer aos representantes de equipes, para a definição de possíveis punições aos atletas envolvidos.

14.1.4 Ao se completar a terceira série de 3 cartões (amarelo ou vermelho) e assim sucessivamente, o atleta SERA PUNIDO COM 1 JOGO A MAIS ALÉM DA PUNIÇÃO REGULAMENTAR PREVISTA.

PARAGRAFO ÚNICO: O ÁRBITRO É AUTORIDADE MÁXIMA CONDUTORA DA PARTIDA, CABENDO AO MESMO AS DECISÕES QUANTO A CONTINUIDADE OU INTERRUPÇÃO DA PARTIDA.

15. DAS SITUAÇÕES NÃO PREVISTAS NO REGULAMENTO

Qualquer situação que não esteja prevista em regulamento, a DIRETORIA é soberana para deliberar e decidir sobre tal situação.

16. DAS INSCRIÇÕES PARA O CAMPEONATO - Prioridades/Critérios

16.1 A inscrição para o campeonato seguirá os seguintes critérios para categoria A e B:

16.1.1 A preferência para a escolha dos atletas para o início do campeonato terá a ordem abaixo:

- a)** Pai, RF ou Pai de ex-aluno que jogou o último campeonato
- b)** Pai e RF que já jogou um campeonato anterior
- c)** Pai de ex-aluno que já jogou um campeonato anterior
- d)** Pai Novo e RF Novo
- e)** Pai de ex-aluno Novo
- f)** Ex-aluno que já jogou um campeonato anterior
- g)** Ex-aluno Novo que já estiver na lista de espera
- h)** Ex-aluno Novo
- i)** Convidado que já jogou um campeonato anterior

j) Convidado Novo que já estiver na lista de espera

• RF = Representante financeiro

16.2 Considerações importantes:

16.2.1 PAI E RF – É o pai de aluno ou Responsável Financeiro (RF) atual regularmente matriculado e possuir mais de 30 anos completos no momento da inscrição;

16.2.1.1 A entrada de pais novos para o campeonato seguinte será limitada ao número de até 10(dez) atletas, caso haja vagas ociosas este número poderá ser estendido até o preenchimento destas vagas.

16.2.2 Todos os atletas de linha ou goleiros, inclusive Pais/RF/Ex-Alunos, que desejarem participar do campeonato devem realizar a inscrição em data a ser confirmada pela Diretoria no site do campeonato.

16.2.3 A participação nas peneiras seja do início ou do meio do ano não garante a vaga para o campeonato. O novo atleta deve realizar a inscrição para habilitar-se.

16.2.4 É obrigatório a participação do atleta novo, seja de linha ou goleiro, em uma das peneiras marcadas, em datas que serão divulgadas pela Diretoria via site do campeonato. Caso o atleta novo se inscreva e não participe em nenhuma peneira, ele não será incluído na lista de espera.

16.2.5 A Diretoria se reserva o direito de separar até 15 vagas para Ex-alunos e Convidados que já atuaram em campeonatos anteriores, tendo no máximo essa lista a quantidade de 7 convidados.

16.2.6 A permissão de entrada de novos convidados se dará mediante análise da Diretoria, sendo um dos principais critérios a nota atribuída em uma das peneiras realizadas, que preferencialmente deve estar com notas acima de 8,50 para a categoria A e entre os conceitos “A” e “D” para categoria B, caso precise.

16.2.7 Os atletas que ficarem de fora da lista inicial do campeonato devido à ordem de preferência da composição da listagem, serão colocados na lista de espera para serem aproveitados durante o ano nas trocas que possam ocorrer.

16.2.8 A princípio não terão novas inclusões na lista de espera durante o decorrer do campeonato de atletas que não se inscreveram em dezembro ou não participaram das peneiras. Tal inclusão poderá ser realizada caso a diretoria ache necessário.

16.3 SOBRE AS FALTAS E INSCRIÇÃO PARA O CAMPEONATO SEGUINTE: AS FALTAS AS JOGOS NA SEGUNDA FASE SERÃO COMPUTADAS EM DOBRO PARA FINS DE INSCRIÇÃO NO CAMPEONATO;

PARAGRAFO ÚNICO: Os itens acima poderão ser acompanhados através do site <https://campeonatoapamaia.com>, onde constam todas as informações relativas à faltas, cartões e punições. Estas informações são atualizadas e serão levadas em consideração para as inscrições do ano subsequente.

16.4 Para inscrição na categoria B além dos critérios acima deverão ser obedecidos os seguintes critérios:

16.4.1 FAZER 48 anos NO ANO do campeonato, salvo casos deliberados pela direção.

16.4.2 As prioridades para inscrições seguirão aos critérios abaixo:

16.4.3 Ser Pai de aluno atual regularmente matriculado;

16.4.4 Ter menos de 66 anos completos no início do campeonato. A utilização de atletas acima desta idade ficará a critério da Diretoria e da disponibilidade de vagas;

16.4.5 A cada suspensão por cartão vermelho será acrescido o mesmo número de faltas por jogos suspensos, ou seja, 1 jogo suspenso (automática) - 1 falta, 2 jogos suspenso - 2 faltas e assim por diante para fins de critério de desempate;

16.4.6 Para os casos de Pais de Ex-alunos valerão nesta ordem os critérios de 1º e 2º acima descritos e maior tempo de permanência dos filhos no LA SALLE-ABEL;

16.4.7 A entrada de pais novos será limitada ao número de **10 atletas** para categoria B, sendo até **03 pais novos** e os demais transferidos da Categoria A, neste caso o critério de desempate será pelo com mais idade. **Caso não haja pais novos interessados no momento da inscrição, este número poderá ser utilizado para transferência de dos atletas da categoria A**