



**ASSOCIAÇÃO DE ESPORTE E LAZER DOS SUBTENENTES E SARGENTOS
DO EXÉRCITO EM BRASÍLIA - ASSEB**

CNPJ 18.357.857/0001-29

Fundada em 1º de junho de 2013

Endereço: SCES Trecho 2 Conjunto 01 Lote 10 – Asa Sul – Brasília/DF

Telefone: 3226-5131 – E-mail: clubeasseb@gmail.com – www.aseb.com.br

DEPARTAMENTO DE ESPORTES

REGULAMENTO COMUM

CAMPEONATO DE FUTEBOL SOÇAITE

HOMENAGEM - WILSON BAPTISTA DOS SANTOS

2018

**ASSOCIAÇÃO DE ESPORTE E LAZER DOS SUBTENENTES E SARGENTOS DO
EXÉRCITO EM BRASÍLIA**

DEPARTAMENTO DE ESPORTES

REGULAMENTO COMUM

CAMPEONATO DE FUTEBOL SOÇAITE EM GRAMA NATURAL

Diretoria do Departamento de Esportes

Diretor: Luiz Humberto Dornelles Lopes

Assessores: Elizeu Silva dos Santos e
Kleber Santos

Colaborador: Carlos da Silva Brandão

2018

RESUMO DO CAMPEONATO DE SOÇAITE

Este Campeonato de Futebol Soçaite, tem como objetivo relacionar e fazer o conagraçamento dos sócios da ASSOCIAÇÃO DE ESPORTE E LAZER DOS SUBTENENTES E SARGENTOS DO EXÉRCITO EM BRASÍLIA (ASSEB), com os sócios que atuam nesta associação desde os anos de 1950, no antigo CLUBE DOS SUBTENENTES E SARGENTOS DO EXÉRCITO (CSSE) com base nos conhecimentos e experiências adquiridas no DECORRER DOS anos.

Foram adaptados e relacionados os principais temas e novidades aplicando conforme vivência no campeonato, realizado nas diversas décadas, desde a fundação (CSSE).

RESUMO DO CAMPEONATO DE SOÇAITE

SUMÁRIO

CAPÍTULO I – DISPOSIÇÕES GERAIS.....	05
CAPÍTULO II – DA DIREÇÃO DA COMPETIÇÃO.....	05
CAPÍTULO III – DOS PARTICIPANTES.....	06
CAPÍTULO IV – DAS CATEGORIAS.....	06
CAPÍTULO V – DAS INSCRIÇÕES.....	06
CAPÍTULO VI – DA FORMA E DO LOCAL DA COMPETIÇÃO.....	07
CAPÍTULO VII – DO UNIFORME.....	07
CAPÍTULO VIII – DOS REPRESENTANTES DE EQUIPE, DOS ATLETAS E DA COMISSÃO TÉCNICA.....	08
CAPÍTULO IX – DOS BANCOS DE RESERVAS.....	09
CAPÍTULO X – DO COMPARECIMENTO DA EQUIPE.....	09
CAPÍTULO XI – DA ANTECIPAÇÃO, DO ADIAMENTO E DA SUSPENSÃO DE JOGO.....	11
CAPÍTULO XII – DA IMPUGNAÇÃO DA VALIDADE DE PARTIDA.....	11
CAPÍTULO XIII – DA DISCIPLINA.....	11
CAPÍTULO XIV – DAS MEDIDAS DISCIPLINARES AUTOMÁTICAS.....	12
CAPÍTULO XV – DO WALKOVER (W.O).....	13
CAPÍTULO XVI – DA CONTAGEM DE PONTOS.....	13
CAPÍTULO XVII – DA ARBITRAGEM.....	14
CAPÍTULO XVIII – DA PREMIAÇÃO.....	14
CAPÍTULO XIX – DO TROFÉU DISCIPLINA.....	14
CAPÍTULO XX – DO CONGRESSO TÉCNICO.....	15
CAPÍTULO XXI – DO CONSELHO ARBITRAL.....	15
CAPÍTULO XXII – DAS REGRAS ESPECIAIS.....	16
CAPÍTULO XXIII – DISPOSIÇÕES FINAIS.....	17

Capítulo I

DISPOSIÇÕES GERAIS

Art 1º. O Campeonato de Futebol Soçaite em grama natural é uma competição anual inserido no Calendário Oficial de Atividades Desportivas da Associação de Esporte e Lazer dos Subtenentes e Sargentos do Exército em Brasília (ASSEB) e destina-se, exclusivamente, aos seus associados.

Art 2º. O Campeonato de Futebol Soçaite é regido pelas Regras Oficiais da FIFA, pelas deliberações da Confederação Brasileira de Futebol e pelo presente Regulamento.

Art 3º. O Campeonato de Futebol Soçaite tem por finalidade estreitar os laços de amizade entre os associados, fazer o conagraçamento entre seus familiares e amigos, desenvolvendo, assim, a prática desportiva na Associação.

Capítulo II

DA DIREÇÃO DA COMPETIÇÃO

Art 4º. O presente regulamento objetiva disciplinar o Campeonato de Futebol Soçaite em grama natural, o qual é promovido pela ASSEB e dirigido pelo Departamento de Esportes (Dep Esp), a quem compete:

a. Elaborar o presente Regulamento da Competição que será aprovado pela Diretoria Executiva da ASSEB;

b. Elaborar as tabelas da Competição que serão aprovadas pela Diretoria Executiva da ASSEB;

c. Tomar as providências de ordem técnica necessárias à organização do evento;

d. Aprovar o resultado dos jogos às vistas das Súmulas e dos relatórios das partidas, no prazo máximo de 72 (setenta e duas) horas úteis após o término daquele jogo;

e. Determinar data e hora, antecipado ou adiado, para a realização dos jogos que, por ventura, for suspenso por motivo de força maior;

f. Determinar, “**EM QUALQUER TEMPO DA COMPETIÇÃO**”, a **perda de 06 (seis) pontos** nos seguintes casos abaixo:

1) quando uma Equipe não comparecer para o jogo;

2) quando for considerada incompleta;

3) quando vir a utilizar atleta(s) sem condições de jogo, em qualquer jogo.

g. Determinar, “**EM QUALQUER TEMPO DA COMPETIÇÃO**”, após a homologação da Súmula de jogo, a vitória para a equipe adversária enquadrada na letra "f" números (1) e (2) acima, pelo placar de 1 X 0, o ganho de pontos por vitória, e desconsiderando o resultado do jogo não realizado para fins de Artilharia e Defesa menos vazada.

h. Determinar, “**EM QUALQUER TEMPO DA COMPETIÇÃO**”, após a homologação da Súmula de jogo, a vitória para a equipe adversária enquadrada na letra "f" número (3) acima, pelo placar de 1 X 0, o ganho de pontos por vitória, e desconsiderando o resultado do jogo realizado para fins de Artilharia e Defesa menos vazada desde que o resultado final lhe seja

desfavorável, caso o placar lhe seja favorável, manter-se-á o resultado final para todos os fins. Caso as duas equipes estiverem irregular ambas perderão 6 (seis) pontos.

i. Elaborar Retrospecto, com base nos resultados das partidas, classificando as Equipes na competição para fins de consulta e publicando no Site da ASSEB na Internet;

j. Os retrospectos publicados na Internet e distribuídos são meramente informativos, não podendo servir de base para qualquer recurso administrativo ou disciplinar.

Capítulo III

DOS PARTICIPANTES

Art 5º. Poderão participar do Campeonato de Futebol Soçaita da ASSEB todas as categorias de sócios e seus dependentes, conforme se segue:

a. Sócios Fundadores, Beneméritos, Efetivos e especiais e seus dependentes.

b. Sócios Recreativos e seus dependentes, desde que admitidos ao Quadro Social da ASSEB, **antes de 30 de junho de 2018.**

c. Convidados Atletas, desde que admitidos ao Quadro Social da ASSEB, **antes de 30 de junho de 2018.**

Capítulo IV

DAS CATEGORIAS

Art. 6º. O Campeonato de Futebol Soçaita será composto de seis categorias: LIVRE, VETERANO, MASTER, SUPER MÁSTER, HIPER MÁSTER, e FEMININO e, da forma que se segue:

a. Categoria Livre – para atletas nascidos a partir do ano 2003.

b. Categoria Veterana – para atletas nascidos no ano de 1983 e anteriores.

c. Categoria Máster – para atletas nascidos no ano de 1974 e anteriores.

d. Categoria Super Máster – para atletas nascidos no ano de 1968 e anteriores.

e. Categoria Hiper Máster – para atletas nascido no ano de 1963 e anteriores.

f. Categoria Feminina – para atletas nascidas a a partir do ano de 2003.

Capítulo V

DAS INSCRIÇÕES

Art. 7º. As inscrições serão realizadas fisicamente junto ao Departamento de Esportes da ASSEB.

§ 1º A formalização da inscrição far-se-á com a entrega no Departamento de Esportes da Fichas de Inscrição da Equipe, que deverá estar completa, totalmente preenchida e sem rasura, a qual será efetivada após aprovação pelo Departamento de Esportes;

§ 2º O Representante de Equipe é o responsável, perante o Departamento de Esportes, pelo cumprimento das exigências documentais para efetivar a inscrição da sua equipe;

§ 3º O atleta somente poderá ser inscrito por uma única equipe de uma categoria. Ao assinar o compromisso para atuar por mais de uma equipe da mesma categoria, este será automaticamente suspenso da competição até que sane a impropriedade de seu registro. O atleta poderá, a seu critério, ser inscrito e atuar por outra(s) equipe(s) de categoria diferente;

§ 4º Somente poderá participar do Campeonato os atletas previamente inscritos pela Equipe. Sendo no máximo de 20 (vinte) atletas e 2 (dois) componentes da comissão técnica, e no mínimo 12 (doze) atletas;

§ 5º Os componentes da comissão técnica não podem ser inscritos como atletas da equipe;

§ 6º Os atletas durante a fase Classificatória, que não estiverem entrados em campo por uma equipe poderão ser transferido para uma única outra equipe;

§ 7º A comissão técnica inscrita em uma equipe, somente durante a fase classificatória, poderá ser transferida para uma única outra equipe;

§ 8º Caso o Representante de Equipe quiser retirar a mesma do Campeonato e seus atletas quiserem continuar na competição, a estes será permitida a manutenção ou a troca do nome da Equipe, a qual permanecerá com os resultados que foram homologados pelo Departamento de Esportes; e

§ 9º Não serão realizadas, pela associação, inspeções de saúde, para averiguação da capacidade física e mental dos atletas, estes são responsáveis por sua aptidão FÍSICA OU PSICOLÓGICA INDIVIDUALMENTE, ficando a ASSEB eximida de qualquer responsabilidade.

Capítulo VI

DA FORMA E DO LOCAL DA COMPETIÇÃO

Art. 8º. O Campeonato Interno de Futebol Soçaite da ASSEB será disputado conforme o número de equipes inscritas e a sua forma será definida no Congresso Técnico, que por decisão será elaborado o **Anexo I**, o qual será parte integrante deste Regulamento.

Art 9º. A competição será realizada nos Campos de Futebol Soçaite de grama natural da ASSEB, de acordo com a Tabela de Jogos (**Anexo II**), a ser elaborada pelo Departamento de Esportes e aprovada pela Diretoria, o qual será parte integrante deste Regulamento.

Capítulo VII

DO UNIFORME

Art 10. A equipe inscrita na competição deverá possuir uniforme, consistindo de: camisas numeradas; calções iguais se numerados compatível com o número da camisa; meïões do mesmo modelo e cor; e tênis.

Parágrafo único - A cor e o feitio das camisas, calções e meïões devem ser uniformes para todos de uma mesma equipe, com exceção do goleiro.

Art 11. Todas as Equipes devem se apresentar para seus jogos devidamente uniformizadas, com camisas iguais e diferentemente numeradas às costas. Os calções se numerados, devem estar compatíveis com as camisas, meïões iguais e tênis.

§ 1º Em nenhuma hipótese será permitido que qualquer Equipe dispute o jogo sem camisas ou com camisas, calções e meias diferentes.

§ 2º Caso o árbitro julgue necessário a troca de uniforme de uma das Equipes por ser semelhante, a Equipe que deverá trocar o uniforme será aquela que se encontra à direita da tabela.

§ 3º A troca prevista no parágrafo anterior, em princípio, não alterará o horário previsto para o início do jogo, podendo o árbitro tolerar um máximo de 10 (dez) minutos de atraso para o início da partida.

Art 12. Os goleiros poderão jogar de agasalho, boné e luvas.

Art 13. Poderá ser usado qualquer tipo ou cor de tênis ou chuteira de soquete.

Art 14. É obrigatório o uso de caneleira por todos os atletas.

Parágrafo único – Se depois de iniciada a partida, for constatado pelo árbitro, a falta de caneleira por qualquer atleta, este deverá ser **ALERTADO**, e solicitado a retirar - se de campo, para colocação do equipamento obrigatório.

Art 15. É proibido o uso de chuteiras de futebol de campo com qualquer tipo de travas.

Parágrafo único - Se depois de iniciada a partida, for constatado pelo árbitro, o uso de **chuteira de futebol de campo** por qualquer atleta, este deverá ser **ALERTADO** e solicitado a retirar - se de campo, para a colocação da chuteira de futebol Soquete.

Art 16. É proibido o uso de objetos que possam causar lesões ou proporcionar alguma vantagem ao jogador.

Art 17. Os jogadores podem usar lentes ou óculos por sua própria conta e risco.

Capítulo VIII

DOS REPRESENTANTES DE EQUIPE, DOS ATLETAS E DA COMISSÃO TÉCNICA

Art 18. Somente o Representante de Equipe é o responsável por inscrever a Equipe e como representante desse grupo de sócios, deverá acompanhar os resultados dos jogos, conferir com o retrospecto apresentando e informar ao Departamento de Esportes quaisquer irregularidade encontrada.

Art 19. O Técnico e o Capitão são os responsáveis pela disciplina e conduta de todos os integrantes da Equipe.

Art 20. O Técnico e o Capitão, antes do jogo deverão: verificar os uniformes de seus jogadores; fazer as deliberações; verificar a composição do Banco de Reserva; assinar a Súmula; e informar os integrantes da Equipe como se segue:

- a. as Regras Oficiais e este Regulamento;
- b. que os integrantes da Equipe devem **aceitar as decisões dos árbitros com espírito esportivo, sem questioná-las.**
- c. que em caso de dúvida um esclarecimento pode ser solicitado pelo **Capitão da Equipe** e somente através dele, o qual deverá, obrigatoriamente, **usar braçadeira de capitão;** e
- d. que os integrantes da Equipe devem, acima de tudo, **ter conduta respeitosa e**

de cavalheirismo, dentro de um espírito esportivo, com os árbitros, adversários, colegas de equipe e torcedores.

Art 21. O Capitão representa a sua Equipe no Sorteio e após o jogo, caso tenha algum protesto deverá apresentar por escrito, junto ao Departamento de Esportes. Em hipótese alguma o Capitão poderá escrever ou rasurar a Súmula.

Capítulo IX

DOS BANCOS DE RESERVAS

Art 22. Sentam-se no Banco de Reservas o Técnico, o Assistente Técnico e os jogadores que estiverem uniformizados. Todos devem estar relacionados na Súmula.

Art 23. É considerado Banco de Reservas.

- a. no Campo Principal - o espaço compreendido entre o Placar e o Ginásio de Esportes.
- b. no Campo St Gonçalves - o espaço fechado na frente dos vestiários.

Parágrafo único - Não será permitida nessa área durante a realização de jogos a **presença de sócios ou convidados** que não constem da súmula.

Art 24. Os Técnicos de Equipes são os responsáveis pela observância do artigo anterior e o não cumprimento acarretará em uma advertência (Cartão Amarelo) pelo árbitro e na reincidência uma nova advertência (Cartão Vermelho). Estas punições são computadas no Placar de Penalidades.

Capítulo X

DO COMPARECIMENTO DA EQUIPE

Art 25. As Equipes inscritas deverão comparecer devidamente uniformizadas (camisas iguais, calções iguais, meides iguais, exceto para o goleiro, que terá o uniforme diferente, podendo atuar com calça comprida de goleiro, bermuda de goleiro ou calção, camisa diferente da Equipe, com as mangas compridas ou curtas), nas datas e horários previstos na Tabela para seus jogos. As equipes deverão entregar ao Mesário as Carteiras Sociais de seus integrantes, atletas e comissão técnica daqueles que atuarão na partida e/ou sentarão no Banco de Reservas, em até 30 minutos antes do início de seu jogo.

Art 26. A Equipe terá condições de jogo, quando estiver em campo no horário determinado na Tabela, com no mínimo (categorias: Livre e Veterano) de 06 (seis) e (categorias: Super Máster, Hiper Máster e Feminino) de 05 (cinco) jogadores em condições de jogo, os quais deverão estar relacionados na Súmula.

Art 27. Poderá ser concedido e somente para o primeiro jogo previsto na Tabela, uma tolerância em até 15 (quinze) minutos. Tempo este contado pelo árbitro a partir do horário previsto para o início do jogo. Após este tempo, a equipe que não reunir condições de jogo será declarada incompleta, devendo o Árbitro relacionar os atletas e comissão técnica presente e relatar o fato em Súmula. A Equipe completa será considerada vencedora, pelo placar simbólico de 1x0, que será

computado para efeito de contagem de 03 (três) pontos ganhos e desconsiderados para fins de computo para a artilharia e para a defesa menos vazada (valendo como vitória para a Equipe completa e derrota para a Equipe incompleta).

Art 28. Quando uma Equipe não reunir condições de jogo antes da partida (categoria: Livre e Veterana com menos de 05 (cinco) jogadores e (categoria: Máster, Super Máster, Hiper Máster e Feminino com menos de 04 (quatro) jogadores, a Equipe adversária será considerada vencedora pelo placar simbólico de 1 x 0, que será computado para efeito de contagem de 03 (três) pontos ganhos e desconsiderados para fins de computo para a artilharia e para a defesa menos vazada (valendo como vitória para a Equipe beneficiada e derrota para a Equipe infratora). Após a homologação da Súmula de Jogo pelo Departamento de Esportes.

Art 29. Caso que as duas Equipes não reúnam condições de jogo antes ou durante a partida, ambas serão consideradas perdedoras, sendo consignado o placar simbólico de 0 x 1, que será desconsiderado para fins de computo para a artilharia e para a defesa menos vazada.

Art 30. Quando durante a partida, uma das equipes ficar reduzida para as categorias Livres e Veteranas com menos de 06 (seis) jogadores em condições de jogo e para as categorias Máster, Super Máster, Hiper Máster e Feminino com menos de 05 (cinco) jogadores em condições de jogo, esta será encerrada com qualquer tempo de jogo, sendo declarada vencedora a equipe adversária, mantendo-se o resultado do momento da suspensão, desde que lhe seja favorável, computando-lhe, inclusive, os dados para todos os efeitos. Se, entretanto, o resultado naquele momento não lhe for favorável, o resultado da mesma será desconsiderado, sendo-lhe consignado o placar simbólico de 1 x 0, que será computado para efeito de contagem de 03 (três) pontos ganhos e desconsiderados para fins de computo para a artilharia e para a defesa menos vazada (valendo como vitória para a Equipe completa e derrota para a Equipe incompleta).

Art 31. Quando uma equipe estiver atuando com 06 (seis) atletas nas categorias Veterana e Livre ou atuando com 05 (cinco) jogadores nas categorias Máster, Super Máster, Hiper Máster e Feminino e houver uma contusão, o árbitro concederá, uma única vez, 10 (dez) minutos para o tratamento e a recuperação do jogadores contundido. Esgotado o prazo sem que o atleta retorne ao jogo, a partida será encerrada pelo árbitro, com qualquer tempo de jogo, sendo declarada vencedora a equipe adversária, mantendo-se o resultado do momento da suspensão, desde que lhe seja favorável, computando-lhe, inclusive, os dados para todos os efeitos. Se, entretanto, o resultado naquele momento não lhe for favorável, o resultado da mesma será desconsiderado, sendo-lhe consignado o placar simbólico de 1x0, que será computado para efeito de contagem de 03 (três) pontos ganhos e desconsiderados para fins de computo para a artilharia e para a defesa menos vazada (valendo como vitória para a Equipe completa e derrota para a Equipe incompleta).

Art 32. Se alguma equipe for eliminada ou abandonar a Competição serão anulados todos os seus resultados homologados pelo Departamento de Esportes e substituídos pelo placar simbólico de 1X0, o qual será computado para efeito de contagem de 3 (três) pontos ganhos e desconsiderado para fins de computo para a artilharia e para a defesa menos vazada, permanecendo os registros do cartões e punições para todos os fins.

Parágrafo único – Passando a ser considerado do jogo somente após a homologação da Súmula de Jogo pelo Departamento de Esportes.

Capítulo XI

DA ANTECIPAÇÃO, DO ADIAMENTO E DA SUSPENSÃO DE JOGO

Art 33. Todos os jogos, datas e horários do Campeonato de Futebol de Soçaité 2018, da ASSEB, estão previstos na Tabela, Anexo II a este Regulamento, elaborada pelo Departamento de Esportes e aprovado pela Diretoria Executiva da ASSEB.

Art 34. Para os jogos antecipados ou adiados por motivo de força maior, os Representantes das Equipes envolvidas serão imediatamente informados dos motivos desta decisão.

Parágrafo Único - Os jogos serão transferidos para outras datas e horários a serem definidos pelo Departamento de Esportes, que dará ciência aos Representantes por e-mail, telefone e publicação no Site da ASSEB.

Art 35. A suspensão do jogo em andamento é determinada pelo primeiro árbitro, por este ser a única autoridade competente para decidir pela suspensão e esta por qualquer motivo.

Art 36. Em caso de falta de energia elétrica ou intempéries, as Equipes deverão permanecer em campo ou vestiários pelo prazo de 40 (quarenta) minutos, contados pelo árbitro. Após este prazo a partida será declarada suspensa pelo primeiro árbitro.

Art 37. Quando da suspensão do jogo antes de se esgotar o tempo regulamentar, estando as duas Equipes com condições de jogo, prevalecerá o resultado do momento, desde que 3/4 (três quartos) da partida tenham sido jogados.

Art 38. Quando a suspensão do jogo ocorrer antes do tempo 3/4 do tempo regulamentar, estando as duas Equipes com condições de jogo, marcar-se-á uma nova data para realização do complemento do jogo.

Parágrafo único - Para o complemento do jogos ambas equipes deverão estar com seus atletas relacionados na Súmula que participaram do jogo suspenso.

Capítulo XII

DA IMPUGNAÇÃO DA VALIDADE DA PARTIDA

Art 39. A equipe que porventura se julgar prejudicada, poderá requerer ao Departamento de Esportes, a impugnação da partida, em até 72 horas, após a realização da mesma, por petição que contenha razões fundamentadas.

Capítulo XIII

DA DISCIPLINA

Art 40. A inobservância das disposições do Estatuto da Associação e deste Regulamento, quando não for de outro modo sancionado, o infrator, por observações do

Departamento de Esportes, será submetido a diretoria da ASSEB.

Art 41. O atleta, integrante da Comissão Técnica ou Representante de Equipe que, durante a competição de Futebol Soçaita vir a agredir fisicamente ou ofender de qualquer forma os assistentes, árbitros, mesários, adversários, colegas de Equipe, dirigentes e torcedores, por observações do Departamento de Esportes, ficará(ão) o(s) infrator(es) se inscrito na competição, suspenso(s) por 3 (três) jogos e será(ão) submetidos ao Conselho Arbitral, em até 10 (dez) dias do ocorrido.

Capítulo XIV

DAS MEDIDAS DISCIPLINARES AUTOMÁTICAS

Art 42. O atleta advertido com 03 (três) Cartões Amarelos cumprirá suspensão automática de um jogo.

§ 1º - A suspensão automática deverá ser cumprida no jogo seguinte da Equipe e na categoria que pertencer o suspenso.

§ 2º - Ocorrendo uma nova série de advertências, o atleta cumprirá suspensão automática de um jogo e será submetido ao Conselho Arbitral.

Art 43. O atleta expulso de uma partida por ter recebido o segundo cartão amarelo ou por anti-jogo cumprirá a suspensão automática de um jogo.

§ 1º - A suspensão automática deverá ser cumprida no jogo seguinte da Equipe e na categoria que pertencer o suspenso.

§ 2º - O atleta expulso pela segunda vez de uma partida por ter recebido o segundo cartão amarelo ou por anti-jogo cumprirá suspensão automática de um jogo e será submetido ao Conselho Arbitral.

Art 44. Os cartões amarelos e vermelhos são cumulativos para todo o campeonato.

Art 45. Todas as **ADVERTÊNCIAS** (cartão amarelo) constarão da Súmula e as **EXPULSÕES** (cartão vermelho) constarão da Súmula e serão relatadas.

Art 46. O atleta, o integrante da Comissão Técnica ou o Representante de Equipe que for **expulso do jogo ou do banco de reservas, por ameaçar ou agredir o árbitro, mesário, adversário ou colega de Equipe, permanecer indevidamente no Banco de Reservas ou ficar junto a torcida ofendendo ou promovendo desordem, por relato do árbitro ou por observações do Departamento de Esportes, será(ão) o(s) infrator(s) suspenso por 03 (três) jogos e submetido(s) ao Conselho Arbitral, em até 08 (oito) dias do ocorrido.**

Art 47. Para as Medidas Disciplinares automáticas não cabem quaisquer tipos de recursos.

Capítulo XV

DO WALKOVER (W.O)

Art 48. A Equipe inscrita assume a obrigação de comparecer ao jogo, nas datas e horários marcados nas Tabelas do Campeonato (Anexo II), com atletas com condições de jogo, caso não o faça, ser-lhe-á consignado como se segue:

1. A Equipe que não comparecer para iniciar o jogo lhe será consignado derrota por W.O.;

2. A Equipe que comparecer para iniciar o jogo com efetivo insuficiente lhe será consignado derrota por W.O.;

3. Para a equipe que vier a abandonar a competição, este abandono, será considerado como 02 (dois) W.O.;

4. A Equipe que sofrer derrota por W.O., após homologação da Súmula de jogo pelo Departamento de Esportes, ficam os atletas da Equipe considerada ausente ou incompleta, que não compareceram para o jogo, considerados como ausentes e obrigados, individualmente, a efetuar o pagamento de uma taxa de W.O., no valor de R\$ 100,00 (cem reais), ao Departamento Financeiro da ASSEB, quantia esta que deverá ser paga em até 07 (sete) dias úteis. O não pagamento da taxa de W.O., fica o atleta impedido de atuar no Campeonato, em todas as categorias em que estiver inscrito, até que seja sanada esta pendência.

5. Nenhuma equipe poderá sofrer 02 (duas) derrotas por W.O., seja consecutiva ou não, caso venha a acontecer, ficam os integrantes da equipe eliminados naquela categoria do campeonato, no corrente ano, podendo participar em outra categoria, somente após o recolhimento da taxa do W.O., junto ao Departamento Financeiro da ASSEB.

6. A Equipe que faltar um jogo das fases semifinal e final será eliminada do campeonato, **Ficando Os Atletas Que Não Compareceram Para O Jogo**, considerados como ausentes e obrigados, individualmente, a efetuar o pagamento de uma taxa de W.O., no valor de R\$ 100,00

(cem reais) cada, ao Departamento Financeiro da ASSEB. O não pagamento da taxa de W.O. pelo atleta, individualmente, fica este impedidos de participar de qualquer competição oficial da Associação no corrente ano e no ano seguinte.

Parágrafo único - Após o fechamento da Súmula de jogo, a Equipe considerada ausente e/ou incompleta terá, o prazo de 72 (setenta e duas) horas para apresentar recurso fundamentado. Extrapolado o prazo a Equipe considerada ausente e/ou incompleta perderá o direito de recorrer, ficando-lhe consignado derrota por W.O., bem como a perda de 6 (seis) pontos.

Capítulo XVI

DA CONTAGEM DE PONTOS

Art 49. O Campeonato de Futebol Soçaité será regido por pontos ganhos e para efeito de Classificação das Equipes serão atribuídos por:

- a. VITÓRIA - 03 (três) pontos ganhos;
- b. EMPATE - 01 (um) ponto ganho;
- c. DERROTA - 00 (zero) ponto ganho;
- d. NÃO COMPARECIMENTO PARA O JOGO – 06 (seis) pontos negativos; e
- e. ESCALAÇÃO DE ATLETA SEM CONDIÇÕES – 06 (seis) pontos negativos.

Capítulo XVII

DA ARBITRAGEM

Art 50. O Campeonato de Futebol Soçaita da ASSEB será disputado conforme as Regras Oficiais da FIFA e com as particularidades deste Regulamento.

Art 51. A arbitragem da competição será contratada pela ASSEB de uma empresa que possua árbitros profissionais e qualificados.

Art 52. É de competência do Órgão contratado a designação de árbitros para os jogos do Campeonato, sob a supervisão do Departamento de Esportes.

Art 53. Não é permitido veto a árbitro escalado para o jogo.

Art 54. Nenhuma partida deixará de ser realizada por falta de árbitro. Na falta do árbitro escalado no horário previsto para o início do jogo caberá ao Departamento de Esportes, após dar ciência as Equipes interessadas, a designação de um árbitro para dirigir a partida.

Parágrafo único – A apresentação em tempo útil do árbitro invalida a designação mencionada neste artigo.

Capítulo XVIII

DA PREMIAÇÃO

Art 55. Como premiações ao final das competições serão oferecidas:

- a. TROFÉUS para as Equipes colocados em 1º, 2º, 3º Lugares de cada categoria;
- b. MEDALHAS para os atletas integrantes das Equipes classificadas em 1º, 2º e 3º Lugares de cada categoria;
- c. TROFÉUS para os Artilheiros da Competição de cada categoria - Será considerado Artilheiro da competição, o atleta que ao longo da mesma fizer o maior número de goles a favor de sua equipe; e
- d. TROFÉUS para a Defesa menos vazada de cada categoria - Será atribuído o prêmio de defesa menos vazada da competição a equipe que tiver realizado maior número de jogos e ter sofrido o menor número de goles no campeonato.

Capítulo XIX

DO TROFÉU DISCIPLINA

Art 56. Ao final das competições serão oferecidos as equipes mais disciplinadas de cada categoria o prêmio intitulado “TROFÉU DISCIPLINA”.

§ 1º - Para a apuração da EQUIPE MAIS DISCIPLINADA, seguirá os seguintes critérios:

- a. FASE CLASSIFICATÓRIA.

Pontos Positivos - Por jogo concluído pela equipe – 10 (dez) pontos positivos.

b. FASE FINAIS.

Pontos Positivos - Por jogo concluído pela equipe – 15 (quinze) pontos positivos.

c. Pontos Negativos – durante toda competição: (serão computadas as ações negativas de todos os integrantes da Equipe que estejam inscritos, atuando no jogo ou não)

- Derrota por W.O. – 50 (cinquenta) pontos negativos.
- Escalar jogador sem condições de jogo - 30 (trinta) pontos negativos; e
- Cartão Vermelho – 10 (dez) pontos negativos;
- Cartão Amarelo – 03 (três) pontos negativos;
- Faltas cometidas pela equipe – 0,1 (um décimo) de ponto negativo por falta;

§ 2º - Será considerada a equipe mais disciplinada, em cada categoria, aquela que possuir o maior número de pontos positivos.

§ 3º - Concorrem aos TROFÉUS DISCIPLINA, em cada categoria, todas às equipes inscritas na competição.

§ 4º - Caso haja empate no computo dos pontos apurados na forma das letras “a.”, “b.” e “c.”, do §1º, deste artigo, será considerada a equipe mais disciplinada aquela que:

- a. realizar mais jogos;
- b. possuir menos Cartão Vermelho;
- c. possuir menos Cartão Amarelo; e
- d. cometer menos faltas.

Capítulo XX

DO CONGRESSO TÉCNICO

Art 57. O Congresso Técnico se reunirá por convocação do Departamento de Esportes, sendo realizado no Salão de Social da ASSEB, com data e horário divulgados em Nota Oficial, distribuída aos Representantes de Equipes, por Edital afixado na Sede do Clube e publicação do Edital na Site da ASSEB na Internet.

Art 58. O Congresso Técnico será presidido pelo Departamento de Esportes e deverão comparecer todos os Representantes e Capitães de Equipe.

Parágrafo Único – O Representante ou Capitão de Equipe que não comparecer acatará todas as decisões tomadas no Congresso Técnico.

Capítulo XXI

DO CONSELHO ARBITRAL

Art 59. O Conselho Arbitral (CA) se reunirá por convocação do Departamento de Esportes e terá a seguinte composição: Presidente; Relator; Secretário do CA; e 02 (dois) Membros Convidados que, reunidos comporão a Mesa Julgadora onde irão tomar conhecimento, analisar, debater e julgar os atos ou fatos disciplinares ocorridos no Campeonato de Futebol de Soçaite da ASSEB, no corrente ano, bem como os Recursos interpostos por qualquer Representante de Equipe.

Art 60. O Conselho Arbitral julgará os fatos ou atos disciplinares constantes de Súmula de jogo, relatório do Árbitro do jogo ou de recursos interposto por equipe, com a composição de 05 (cinco) membros assim dispostos:

- a. Presidente com direito a voto;
- b. Relator com direito a voto;
- c. Secretário com direito a voto;
- d. Membros como convidados com direito a voto; e
- e. Representante da Equipe que interpôs o recurso ou do sócio infrator, acompanhado de um Defensor (SÓCIO), admitindo-se como Defensor o próprio infrator, os quais não terão direitos a voto.

§ 1º Na ausência do Presidente do Conselho o Relator ou o Secretário presidirá o Conselho Arbitral.

§ 2º O Conselho Arbitral pode, em caráter excepcional, funcionar com três membros.

§ 3º O Conselho Arbitral, compondo a Mesa Julgadora, se reunirá para julgamento em Sala fechada, só participando do evento o pessoal envolvido. O não comparecimento do **OFENSOR**, este será julgado a revelia.

Art 61. O Conselho Arbitral julgará os recursos interpostos por Equipe que tiver sido declarada incompleta ou ausente, fato este constante da Súmula do jogo, relatório do Árbitro do jogo ou de relatório do Departamento de Esportes.

Art 62. Não serão apreciados pelo Conselho Arbitral os recursos interpostos que tratem de assuntos administrativos, os quais serão encaminhados a Diretoria da ASSEB.

Art 63. Das decisões do Conselho Arbitral não cabem recursos a ele.

Capítulo XXII

DAS REGRAS ESPECIAIS

Art 64. As partidas terão duração de 60 (sessenta) minutos, divididos em dois tempos de 30 (trinta) minutos por 10 (dez) minutos de descanso. Aos 15 (quinze) minutos será concedido 02 (dois) minutos para hidratação e aos 45 (quarenta e cinco) minutos será concedido 02 (dois) minutos para reidratação.

Art 65. Não haverá impedimento.

Art 66. O Escanteio, o Tiro-de-Meta e a Saída de bola do Meio de Campo são considerados como TIRO LIVRE DIRETO e a distância do atleta adversário da bola será de no mínimo, 08 (oito) passos.

Art 67. O lateral será batido com os pés, sendo considerado como TIRO LIVRE INDIRETO e a distância do atleta adversário da bola, quando solicitado, será de no mínimo, 08 (oito) passos.

Art 68. As faltas serão assinaladas na Súmula e marcadas no Placar de Penalidades, como se segue:

- a. Falta assinalada pelo árbitro do jogo com o infrator recebendo ou não Cartão Amarelo

ou Vermelho – 01 (uma) falta;

b. A advertência feita pelo árbitro com Cartão Amarelo a qualquer integrante de equipe no jogo ou no Banco de Reservas fora do lance de falta – 01 (uma) falta.

c. A expulsão (Cartão Vermelho) ordenada pelo Árbitro a qualquer integrante da equipe no jogo ou no Banco de Reservas fora do lance de falta – 01 (uma) falta.

d. A advertência ou expulsão a integrante do Banco de Reservas que não estiver inscrito na Súmula de Jogo esta penalidade será atribuída ao Técnico presente, na falta deste ao Auxiliar Técnico presente e na falta deste ao Capitão da Equipe.

Art 69. A Equipe que cometer a 11ª falta no jogo e todas aquelas em diante será penalizada com um TIRO LIVRE DIRETO, sem barreira, a uma distância no Campo Principal 14 (catorze) metros da linha de fundo, e a uma distância no Campo “St GONÇALVES” de 12 (doze) metros da linha de fundo, se a infração for cometida no seu campo de defesa. Caso a infração seja cometida no campo de defesa do adversário (campo de ataque da Equipe infratora), a Equipe infratora será penalizada com um TIRO LIVRE INDIRETO e a penalidade será cobrada no meio do campo. A distância do atleta adversário da bola será de no mínimo, 08 (oito) passos.

Art 70. Não há limite de substituições. O atleta substituído pode retornar ao jogo, a substituição será na presença do mesário e na área delimitada. O atleta que entrar em campo antes do atleta substituído sair na área delimitada, em frente ao mesário, será advertido com Cartão Amarelo.

Art 71. É permitido, nas categorias Máster, Super Máster e Hiper Máster, a equipe inscrever atletas para atuarem na posição de goleiro atletas nascidos no ano de 1988 e anteriores.

Parágrafo único – para o atleta que estiver atuando de GOLEIRO, nas Categorias Máster, Super Máster e Hiper Máster, será aplicada a seguinte regra de jogo:

a. limite de atuação com as mãos: a área de jogo delimitada à frente da goleira de seu campo de defesa.

Obs: para a infração desta regra - será cobrado um tiro livre direto.

b. limite de atuação com os pés: a linha do meio de campo.

Obs: para a infração desta regra – a Equipe perderá a posse de bola, a qual retornará ao jogo por cobrança de Tiro de Meta executado pela equipe adversária.

Art 72. Os Cartões disciplinares recebidos são cumulativos para todo o campeonato.

Art 73. Aos Técnicos de Equipe é permitido dar instruções, em pé, à beira do campo, **por até 01 (um) minuto** na área técnica delimitada e retornar para o Banco de Reservas.

Capítulo XXIII

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art 74. O presente Regulamento disciplina o Campeonato de Futebol Soçaita, em grama natural, da ASSEB, prevalecendo sobre as Regras Oficiais em todos os sentidos.

Art 75. Os casos omissos ao presente Regulamento serão resolvidos pela Diretoria da ASSEB.

Art 76. Com a formalização da Inscrição da Equipe no Campeonato de Futebol Soçaito, em grama natural, da ASSEB, junto ao Departamento de Esportes, todos os inscritos na competição aceitam integralmente todas as normas preconizadas neste Regulamento.

Art 77. As apelações relacionadas com atividades desenvolvidas no Campeonato de Futebol Soçaito da ASSEB, desde que fundamentadas em dispositivos legais, terão como Fórum máximo a Diretoria da ASSEB, não cabendo qualquer tipo de ação fora da esfera administrativa da Associação.

Parágrafo único – As apelações que não estiverem fundamentadas em dispositivos legais serão sumariamente arquivadas.

Art 78. O presente regulamento entra em vigor nesta data, ficando revogadas todas as disposições em contrário.

Brasília, DF, 20 de maio de 2018.

JERONIMO BARBOSA DE SOUZA
Presidente da ASSEB

SÉRGIO LUIZ DIAS LIMA
Vice Presidente da ASSEB

LUIZ HUMBERTO DORNELLES LOPES
Diretor de Esportes da ASSEB

KLEBER SANTOS
Assessor de Esportes da ASSEB

ELIZEU SILVA DOS SANTOS
Assessor de Esportes da ASSEB

CARLOS DA SILVA BRANDÃO
Aux Adm de Esportes da ASSEB