

ASSEB



**ASSOCIAÇÃO DE ESPORTE E LAZER DOS SUBTENENTES E SARGENTOS
DO EXÉRCITO – 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

REGULAMENTO

CAMPEONATO DE FUTEBOL SOÇAITE

2021

DEPARTAMENTO DE ESPORTES

ASSEB



**ASSOCIAÇÃO DE ESPORTE E LAZER DOS SUBTENENTES E SARGENTOS
DO EXÉRCITO – 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.asseb.com.br

CAMPEONATO DE FUTEBOL SOÇAITE

2021

REGULAMENTO COMUM

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, para a realização de jogo que por ventura, for suspenso, adiado ou antecipado 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 utilizar atleta(s) sem condições de 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 irregulares 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 Soçaite 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.
- c.** – Sócio Atletas, em dia com suas obrigações financeiras.

Capítulo IV

DAS CATEGORIAS

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

- a. Categoria Livre – para atletas nascidos a partir do ano 2005.
- b. Categoria Veterano – para atletas nascidos no ano de 1986 e anteriores.
- c. Categoria Máster – para atletas nascidos no ano de 1977 e anteriores.
- d. Categoria Super Máster – para atletas nascidos no ano de 1971 e anteriores.
- e. Categoria Hiper Máster – para atletas nascido no ano de 1961 e anteriores.
- f. Categoria Jovens – para atletas nascido após 2006.
- g. Categoria Feminino – livre sem faixa etária (categoria única).

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 das Fichas de Inscrição da Equipe, das Fichas de Inscrição da Comissão Técnica e das Fichas de Inscrição de Atleta, todas deverão estar completas, totalmente preenchidas 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 por sua equipe:

a) para as categorias livre e veterana, as inscrições poderão ser de no máximo 25 (vinte e cinco) atletas e 4 (quatro) componentes da comissão técnica, e no mínimo 12 (doze) atletas.

b) para as categorias máster, super. máster, e hiper máster, as inscrições poderão ser de no máximo 22 (vinte e dois) atletas e 4 (quatro) 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 As Equipes podem realizar alterações nas inscrições, admitindo ou excluindo atletas e comissão técnica, até o final da Fase Classificatória, desde que o atleta admitido não possua vínculo com outra Equipe da mesma categoria, “**TENDO ATUADO OU NÃO**”. O atleta substituído fica impedido de atuar no Campeonato de Futebol Soçaito, na categoria em que for substituído, podendo, ainda, ser reinscrito na equipe anterior ou atuar por outra equipe de outra categoria.

§ 7º As atividades de Técnico podem ser geridas por um atleta inscrito na Súmula e sentado no banco de reservas, podendo este ser substituído por outro atleta da reserva desde que autorizado pelo Árbitro reserva.

§ 8º Aos Técnicos de Equipe é permitido dar instruções, em pé, à beira do campo, na área técnica delimitada, após dar as instruções deve retornar para o Banco de Reservas.

§ 9º 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 D Esp.

§ 10 Não serão realizadas, pela associação, inspeções de saúde, para averiguação da capacidade física e mental dos atletas, estes são responsáveis por sua aptidão individual, física ou psicológica, ficando a ASSEB eximida de qualquer responsabilidade.

Capítulo VI

DA FORMA E DO LOCAL DA COMPETIÇÃO

Art. 8º. O Campeonato Interno de Futebol Soçaito 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 Soçaito de grama natural da ASSEB, de acordo com a Tabela de Jogos (**Anexo II**), a ser elaborada pelo Departamento de Esportes, mobiliada por sorteio 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 de 1 a 99; calções iguais se numerados compatível com o número da camisa; meióes do mesmo modelo e cor; e tênis.

Parágrafo único - A cor e o feitiio das camisas, calções e meióes 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, meióes iguais e tênis ou chuteira de soçaite.

§ 1º Em nenhuma hipótese será permitido que qualquer Equipe dispute o jogo sem camisas ou com camisas, calções e meióes 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 (visitante).

§ 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 soçaite.

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 **ADVERTIDO** (Cartão Amarelo) e retirado de campo, o qual poderá retornar à partida após colocar a caneleira (**ESTA FALTA SERÁ COMPUTADA NO PLACAR DE FALTAS E NÃO SERÁ CONSIDERADA COMO FALTA NO JOGO**).

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 **ADVERTIDO** (Cartão Amarelo) e retirado de campo, o qual poderá retornar à partida após trocar o calçado. (**ESTA FALTA SERÁ COMPUTADA NO PLACAR DE FALTAS E NÃO SERÁ CONSIDERADA COMO FALTA NO JOGO**).

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. 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 apresentado 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: verificam os uniformes de seus jogadores, fazem as deliberações, verificam a composição do Banco de Reservas, assinam a Súmula e informam aos 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 a 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 protesto solicita ao diretor presente que registre o protesto de sua Equipe. 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 fechado na frente dos vestiários
- 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 uma advertência (Cartão Amarelo) pelo árbitro e na reincidência uma nova advertência (Cartão Vermelho). **(ESTA FALTA SERÁ COMPUTADA NO PLACAR DE FALTAS E NÃO SERÁ CONSIDERADA COMO FALTA NO JOGO).**

Capítulo X

DO COMPARECIMENTO DA EQUIPE

Art 25. As Equipes inscritas deverão comparecer devidamente uniformizadas (camisas iguais, calções iguais, meiões 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 se 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 o mínimo (para as categorias: Livre e Veterano) de 06 (seis) e (para as categorias: Super Máster, Hiper Máster, Jovens 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 (para a categoria Livre e Veterana com menos de 06 (seis) atletas) e (para a categoria Máster, Super Máster, Hiper Máster, Jovem e Feminino com menos de 05 (cinco) atletas), a Equipe adversária 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 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) atletas em condições de jogo e para as categorias Máster, Super Máster, Hiper Máster, Jovem e Feminino com menos de 05 (cinco) atletas 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 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 31. Quando uma equipe estiver atuando com 06 (seis) atletas nas categorias Veterana e Livre ou atuando com 05 (cinco) atletas nas categorias Máster, Super Máster, Hiper Máster, Jovem e Feminino e houver uma contusão, o árbitro concederá, uma única vez, 10 (dez) minutos para o tratamento e a recuperação do atleta 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 dos 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 Soçaite 2021, da ASSEB, estão previstos na Tabela, Anexo II a este Regulamento, elaborada pelo Departamento de Esportes, mobiliada por sorteio 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 somente poderá ser determinada pelo primeiro árbitro, por este ser a única autoridade competente para decidir pela suspensão.

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 poderá ser 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 31 (trinta e um) minutos da partida tenham sido jogados.

Art 38. Quando a suspensão do jogo ocorrer antes do tempo 31 (trinta e um) minutos 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 jogo 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, por motivos justificados, poderá requerer ao Departamento de Esportes, a impugnação da partida, em até 72 horas, após a realização da mesma, por requerimento que contenham razões fundamentadas.

Capítulo XIII

DA DISCIPLINA

Art 40. Os atletas, os integrantes da Comissão Técnica ou Representante de Equipe todos que estiverem atuando no jogo ou fora do jogo, durante a competição de Futebol Soçaité vier a praticar atos e/ou fatos, conforme o descrito abaixo, por observações do Departamento de Esportes, contidas em Súmula de jogo ou de Relatório, este (s) será (ão) submetido (s) a Decisão do Conselho Arbitral, em até 10 (dez) dias do ocorrido, ficando o(s) infrator(es) se inscrito nos Campeonatos de Futebol Soçaité suspenso(s) de todas as competições oficiais da ASSEB, até decisão final do Conselho Arbitral.

1. agredir de qualquer forma os assistentes, árbitros, mesários, adversários, colegas de Equipe, dirigentes ou torcedores;
2. ofender de qualquer forma os assistentes, árbitros, mesários, adversários, colegas de Equipe, dirigentes ou torcedores;
3. promover desordem insuflando a torcida, jogadores, Comissão Técnica ou Representante de Equipe com atitude hostil ou incentivando a violência contra quem quer que seja;

Art 41. A inobservância das disposições do Estatuto da ASSEB, bem como este Regulamento, quando não for de outro modo sancionada, o infrator, por observações do Departamento de Esportes, será submetido a diretoria da ASSEB.

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 ou demais 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 estiver atuando e após ser **expulso do campo de jogo ou banco de reservas**, retornar ao campo de jogo, 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) jogo 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 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 duas derrotas por W.O., seja consecutiva ou não, caso venha a acontecer, ficam todos os integrantes daquela equipe eliminados do campeonato e impedidos de participar de qualquer competição oficial da Associação no corrente ano e no ano seguinte, ficando, ainda, com suas obrigações financeiras pendentes com a ASSEB até o recolhimento da taxa do W.O.;

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 impedido 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 oferecidos:

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 gols 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 gols 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, uma Equipe de cada categoria, será obedecido o critério que se segue, no cômputo dos pontos:

a) Pontos Negativos (serão computadas as ações negativas de todos os integrantes da Equipe que estejam inscritos, atuando no jogo ou não)

- 1) Cartão Vermelho – 5 (cinco) pontos negativos;
- 2) Cartão Amarelo – 03 (três) pontos negativos;
- 3) faltas cometidas pela equipe – 0,1 (um décimo) de ponto negativo por falta;
- 4) escalar jogador sem condições de jogo - 25 (vinte e cinco) pontos negativos; e
- 5) derrota por W.O. – 50 (cinquenta) pontos negativos.

b) Pontos Positivos - Por jogo concluído pela equipe – 20 (vinte) pontos positivos.

c) O total de pontos adquiridos por uma equipe será a soma dos pontos positivos com os negativos, obtidos nos jogos em que ela disputar.

§ 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 da letra “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 no 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, que reunidos irão compor a Mesa Julgadora onde tomarão conhecimento para analisar, debater e julgar os atos ou fatos disciplinares ocorridos no Campeonato de Futebol de Soçaite da ASSEB, contidos em Recurso interposto, Súmula e/ou Relatórios.

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

- 1.** Presidente: Diretor de Esportes da ASSEB com direito a voto;
- 2.** Relator: Assessor de Esportes da ASSEB com direito a voto;
- 3.** Secretário: Secretário de Esportes da ASSEB com direito a voto;
- 4.** Membro 1: Secretário da ASSEB com direito a voto;
- 5.** Membros 2: Sócios voluntários e não envolvidos com o futebol soçaite, como convidados, com direito a voto; e
- 6.** 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.

§ 4º. O não comparecimento do OFENSOR e/ou seu DEFENSOR, o julgado do mérito será a revelia.

§ 5º. O Conselho Arbitral decidirá com o julgamento dos fatos e/ou atos conforme se segue:

- 1.** Absolvição integral ou parcial; e
- 2.** Responsabilidade pelos atos e/ou fatos cometidos, com seguinte gradação:
 - a)** Leve.
 - b)** Média.
 - c)** Grave.
 - d)** Gravíssima..

§ 6º. O Conselho Arbitral atribuirá as responsabilidades pelos ato(s) e/ou fato(s) cometido(s) como se segue:

- 1.** Advertência por escrito;

2. Suspensão de jogo(s) de uma categoria;
3. Suspensão de jogo(s) de todas as categorias; e
4. Suspensão de todas as competições oficiais na ASSEB

Art 61. O Conselho Arbitral julgará os Recursos interpostos por Equipe que tiver sido declarada ausente ou incompleta para o jogo previsto na Tabela da competição, fato este constante da Súmula do jogo, relatório do Árbitro do jogo ou de relatório do Departamento de Esportes, conforme se segue:

1. Justificada pela ausência ou por estar incompleta para o jogo previsto; e
2. Não justificada pela ausência ou por estar incompleta para o jogo previsto.

Parágrafo único — O Conselho Arbitral justificará por escrito a sua decisão que será pública para todas as Equipes.

Art 62. Não serão apreciados pelo Conselho Arbitral os recursos interpostos que se tratarem 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 posição de impedimento no jogo.

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 – Registro no placar de 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 – Registro no placar de 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 – Registro no placar de 01 (uma) falta.

d. A advertência (cartão amarelo) aplicada pelo Árbitro aos goleiros ou aos atletas por demora na reposição da bola em jogo, seja por lateral, falta ou tiro de meta não será considerado "FALTA DE JOGO", sendo considerado apenas falta para registro no placar das penalidades. - Registro no placar de 01 (uma) falta.

e. A expulsão (cartão vermelho) ou advertência (cartão amarelo) aplicado a qualquer integrante do banco de reservas não será considerado "FALTA DE JOGO", sendo considerado apenas falta para registro no placar das penalidades. - Registro no placar de 01 (uma) falta.

f. 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, não será considerado "FALTA DE JOGO". - Registro no placar de 01 (uma) falta.

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, não será considerado "FALTA DE JOGO", sendo considerada apenas falta para registro no placar das penalidades. - Registro no placar de 01 (uma) falta.

Art 71. É permitido as equipes inscrever atletas para atuarem na posição de goleiro, como se segue:

- a) Categoria veterana atletas da categoria imediatamente anterior; e
- b) Categoria máster atletas com idade acima de 21 (vinte e um) anos.

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. Registro no placar de 01 (uma) falta

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 o jogo por cobrança de Tiro de Meta executado pela equipe adversária. Registro no placar de 01 (uma) falta

Art 72. Os Cartões disciplinares recebidos são cumulativos dentro de cada fase do campeonato, como se segue:

- a) Os cartões disciplinares (amarelo) recebidos na fase de classificação, não são computados para as fases de semifinal e final; e
- b) O atleta ou dirigente que tiver recebido o terceiro cartão amarelo no transcurso da fase disputada, cumprirá suspensão automática de 01 (um) jogo, independente da fase que estiver sendo disputada.

Art 73. Aos Técnicos de Equipe é permitido dar instruções, em pé, à beira do campo, na área técnica delimitada para substituição de atletas e retornar para o Banco de Reservas.

Capítulo XXIII

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art 74. O presente Regulamento disciplina o Campeonato de Futebol Soçaito, 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, 25 de abril de 2021.

SÉRGIO LUIZ DIAS LIMA
Presidente da ASSEB

JABER IBRAHIM
Diretor de Esportes da ASSEB

ELIZEU SILVA DOS SANTOS
Assessor de Esportes da ASSEB

CARLOS DA SILVA BRANDÃO
Secretário de Esportes da ASSEB

