

Futebol minicampo

1 - Observar-se-ão, exceto quanto ao disposto neste Regulamento, as regras aprovadas pela Confederação Brasileira de Futebol.

2 - Será permitida a inscrição de no mínimo 10 (dez) atletas por equipe.

3 - O atleta poderá participar do futebol minicampo master (50 anos) ou supermaster (60 anos) ou hipermaster (65 anos) ou ultramaster (70 anos), desde que complete a idade exigida no ano em que for disputar a modalidade, independentemente do período (dia/mês) de realização da competição.

3.1 - Na categoria supermaster (60 anos), poderá ser utilizado goleiro com idade inferior, desde que complete 55 anos no ano da competição.

3.2 - Na categoria hipermaster (65 anos), poderá ser utilizado goleiro com idade inferior, desde que complete 60 anos no ano da competição.

3.3 - Na categoria ultramaster (70 anos), poderá ser utilizado goleiro com idade inferior, desde que complete 65 anos no ano da competição.

3.4 - Poderá ser inscrito como goleiro companheiro ou cônjuge aposentado pelo INSS, registrado na CASSI como dependente de funcionária aposentada do Banco do Brasil que receba complemento de aposentadoria pela PREVI ou com documentação comprobatória (legal/oficial).

4 - O campo de jogo deverá ter superfície retangular, com distância mínima de um metro de qualquer obstáculo, com o piso nivelado e sem aclives ou declives. A medida será de 60 metros x 40 metros, admitidas variações nas faixas entre 50 metros x 30 metros e 70 metros x 50 metros.

4.1 - Considerar-se-ão as seguintes medidas, observadas as variações decorrentes do tamanho do campo:

Área	Comprimento 8m e largura 15m
Penalidade máxima	Distância 8 metros
Diâmetro central	6 metros
Baliza	Altura 2,20m e comprimento 5m
Marcações	Linhas de 10 centímetros

4.2 - As aprovações de medidas diferentes ficarão a critério da comissão organizadora, juntamente com a FENABB.

5 - Cada equipe será composta por oito atletas, inclusive o goleiro, e caberá a um deles a função de capitão, como representante de sua equipe perante o árbitro e o mesário.

6 - Não será permitido o início, continuação ou prosseguimento de partida sem que as equipes estejam em campo com, no mínimo, cinco atletas.

6.1 – É permitido ao atleta, desde que identificado, adentrar em quadra/campo após o início da partida.

6.2 - Será desclassificada a equipe que ficar reduzida a quatro atletas ou menos. Será considerado o placar mínimo de 1x0 a favor da equipe que permanecer em campo.

6.3 - O caso previsto no item anterior deverá ser, obrigatoriamente, apreciado pela CDD, com vistas à manutenção ou não dos demais resultados dos jogos da equipe desclassificada.

6.4 - Em caso de vantagem superior a 1 (um) gol em favor da AABB que permanecer em campo, caberá à CDD manter o placar do momento da paralisação da partida.

7 - Os atletas deverão utilizar calçado tipo soçaite ou tênis, não sendo permitido jogar descalços. Será vedado o uso de chuteira de futebol de campo. É recomendado o uso da caneleira.

7.1 - Caberá aos árbitros vistoriar os calçados, antes do início da partida. Nas substituições, competirá ao mesário aprovar o calçado apresentado pelo atleta.

8 - É ilimitado o número de substituições durante a partida, as quais poderão ocorrer com a bola em jogo.

9 - A duração de cada partida será de 50 minutos, divididos em dois períodos de 25 minutos, com 10 minutos de intervalo para as categorias master (50 anos) e supermaster (60 anos). No hipermaster (65 anos) e ultramaster (70 anos) a duração da partida será de 40 minutos, divididos em dois períodos de 20 minutos, com 10 minutos de intervalo.

9.1 - A duração de qualquer período será prorrogada para permitir a execução de penalidade máxima, independente de ter-se esgotado o tempo regulamentar.

9.2 - O tempo será controlado pelo mesário e pelo árbitro. Ao final do tempo regulamentar, o mesário avisará ao árbitro, que poderá, a seu critério, determinar um tempo extra para acréscimos. Neste caso, deverá indicar aos capitães qual será o tempo extra ou solicitar ao mesário que indique ao público por meio de placa.

9.3 - Se o árbitro, ao terminar uma partida, perceber ou for alertado pelo mesário que o tempo regulamentar não havia se esgotado, deverá solicitar a presença dos dois times para o reinício da partida, que será feita com a bola ao chão, bem como informar o tempo que resta para o término do jogo.

10 - Será de cinco metros a distância regulamentar da barreira permitida na cobrança de faltas.

10.1 - Todas as faltas, sem exceção, serão anotadas em súmula, para efeito de contagem das faltas coletivas, que será feita durante todo o tempo de jogo.

10.2 - O atleta que cometer cinco faltas será desclassificado da partida e poderá ser substituído.

10.3 - Após a 9ª falta coletiva, a cobrança será da seguinte forma:

10.3.1 – caso a infração tenha ocorrido no campo de ataque da equipe favorecida pela falta, deverá ser cobrado tiro livre direto do local onde ocorreu, proibindo o passe para um companheiro, ficando todos os jogadores atrás da linha da bola, exceto o goleiro defensor;

10.3.2 - caso a falta seja no campo de defesa da equipe favorecida será cobrada como falta normal de jogo.

11 - O atleta poderá situar-se na zona de ataque que melhor lhe convier, o que não será considerado impedimento.

12 - Adotar-se-ão os seguintes critérios para pontuação das equipes, em função de resultado em jogo:

Vitória	Três pontos
Empate	Um ponto
Derrota	Zero ponto

12.1 - Em caso de WxO, considerar-se-á o placar de 1x0 para a equipe que compareceu ao local do jogo.

12.2 - No caso de WxO na fase classificatória (grupos), todos os jogos dos quais a equipe infratora participou terão como resultado o placar de 1x0 para o adversário. A equipe infratora fica automaticamente eliminada da competição e não serão considerados os cartões amarelos e vermelhos, artilharia e a classificação disciplinar. Se o WxO ocorrer em outras fases eliminatórias (exemplo: quartas de final, semifinal ou final), os resultados da fase classificatória (grupos) não serão revertidos e os cartões amarelos e vermelhos, artilharia e a classificação disciplinar serão mantidos”.

13 - Caso haja necessidade de se declarar um vencedor em partida que terminar empatada no tempo normal será adotada a seguinte medida:

13.1 - Será cobrada uma série de três penalidades máximas, alternadas e por atletas diferentes, dentre os atletas que estão registrados nas súmulas, desde que não tenham sido expulsos ou não estejam cumprindo suspensão. Será declarada vencedora a equipe que fizer mais gols. Se

persistir o empate, cobrar-se-ão tantas penalidades quantas necessárias, por atleta diferente, inclusive o goleiro, até o desempate.

14 - Quando duas equipes ou mais obtiverem o mesmo número de pontos, serão adotados os seguintes critérios para desempate:

- a - maior número de vitórias;
- b - maior saldo de gols;
- c - maior número de gols marcados;
- d - confronto direto (somente entre duas equipes);
- e - classificação disciplinar;
- f - sorteio.

15 - Será facultado ao goleiro o uso de abrigo em sua parte inferior, desde que este não possua bolso, zíper, botões ou qualquer objeto contundente.

16 - A relação nominal, com numeração e identificação dos atletas, será entregue ao coordenador de futebol minicampo até uma hora antes do horário fixado para início da partida.

17 - Cada equipe terá direito a um tempo técnico, de um minuto, a cada período da partida.

18 - O atleta que receber dois cartões amarelos estará automaticamente suspenso para o jogo seguinte. Caso o atleta receba no mesmo jogo um amarelo e um vermelho, ou dois amarelos, será contabilizado somente o cartão vermelho para efeito de controle de cartões para as próximas disputas.

18.1 - O controle de cartões amarelos e vermelhos, bem como de atletas e dirigentes suspensos, é de responsabilidade de cada afiliada.

19 - O atleta expulso estará automaticamente suspenso para o jogo seguinte, sem prejuízo das possíveis sanções que poderá sofrer por parte da CDD.

19.1 - A ocorrência da expulsão deverá ser relatada minuciosamente, na súmula, pelo árbitro da partida, com o registro do nome completo do infrator e obrigatoriamente levado a julgamento pela CDD, se não enquadrada nas medidas automáticas.

20 - Poderão ser incluídos no banco de reservas, além do técnico e jogadores, devidamente inscritos, um médico, um massagista e um dirigente, desde que credenciados junto à CO.

21 - Para efeito de artilharia, no caso de empate, será premiado o atleta que tiver a maior idade, considerando a data de nascimento.

22 - Para premiação de defesa menos vazada será considerada a equipe que obtiver a menor média do resultado da divisão do número de gols sofridos pelo número de jogos disputados. Em caso de empate, serão adotados os seguintes critérios:

- a) defesa que disputou o maior número de jogos.
- b) equipe que disputou a final.
- c) equipe que se consagrou campeã.

23 – É obrigatório, após o término da partida, que os técnicos verifiquem e assinem a súmula do jogo, com o objetivo de pegar possíveis casos de inconsistências.