



CAMPEONATO DE FUTEBOL SÊNIOR TTC

EDIÇÃO 2022

PATRONO:

Carlos Eduardo Lacerda Tenório

REGULAMENTO

SUMÁRIO

Capítulo I	Objetivo.....	2
Capítulo II	Direção.....	2
Capítulo III	Representação.....	3
Capítulo IV	Equipes.....	3
Capítulo V	Uniforme dos atletas.....	4
Capítulo VI	Número de atletas.....	5
Capítulo VII	Substituições durante a partida.....	6
Capítulo VIII	Tempo de jogo.....	7
Capítulo IX	Pessoas autorizadas a estarem no campo....	8
Capítulo X	Forma de disputa.....	9
Capítulo XI	Regras.....	11
Capítulo XII	Penalidades.....	13
Capítulo XIII	Premiação.....	15
Capítulo XIV	Disposições Gerais.....	16



CAPÍTULO I – OBJETIVO

Art. 1º - A disputa do Campeonato de Futebol Society, Categoria Sênior, do Tijuca Tênis Clube, visa incentivar a prática de esporte e a integração dos atletas e responsáveis pelas equipes e pela organização do campeonato, no ambiente salutar do esporte amador, permitindo a todos os participantes encontrar o verdadeiro sentido educacional do desporto.

CAPÍTULO II – DIREÇÃO

Art. 2º - Caberá ao Diretor de Futebol Adulto a orientação e direção geral do Campeonato, bem como a escolha dos membros que comporão a Comissão Coordenadora que irá assessorá-lo no desempenho de suas atribuições.

Parágrafo único – Os membros da referida Comissão poderão solicitar a colaboração de outras pessoas para auxiliá-los em suas tarefas.

Art. 3º - A Comissão Coordenadora terá as seguintes atribuições:

- a) Ranquear os atletas e sorteá-los pelas equipes;
- b) Elaborar a tabela de jogos;
- c) Designar datas e horários para a realização dos jogos;
- d) Transferir e adiar jogos, em caso de força maior. Só haverá transferência ou adiamento de jogos com o comum acordo entre os representantes de cada agremiação envolvida, quando aceito pela Comissão Coordenadora;
- e) Preparar as súmulas dos jogos;
- f) Indicar a Comissão de Arbitragem, a qual será responsável pela indicação do árbitro de cada partida;
- g) Aplicar penalidades previstas neste regulamento;
- h) Decidir sobre substituição de atletas nas equipes, conforme disposto nos artigos 6º e 7º do presente regulamento;
- i) Fazer cumprir este regulamento.



CAPÍTULO III – REPRESENTAÇÃO

Art. 4º - Cada equipe possuirá 1 (um) representante, um de seus atletas, com as seguintes atribuições:

- a) Dar conhecimento do presente regulamento aos atletas de sua equipe;
- b) Manter os atletas de sua equipe a par de todas as atividades do campeonato;
- c) Apresentar sua equipe uniformizada, por ocasião dos jogos, com antecedência mínima de 10 (dez) minutos do horário programado de início da partida;
- d) Zelar pela sua própria disciplina e pela de seus atletas, durante e após a realização das partidas;
- e) Responder por sua equipe perante a Comissão Coordenadora;
- f) Indicar, entre os atletas de sua equipe, um representante substituto para suas ausências e impedimentos e submetê-lo à aprovação da Comissão Coordenadora;

CAPÍTULO IV - EQUIPES

A disputa do Campeonato de Futebol Categoria Sênior, será realizada entre sócios do Tijuca Tênis Clube e através de não sócios convidados para participar do campeonato, com idade acima de 45 anos (inclusive) e que tenham efetuado regularmente a sua inscrição segundo o número de vagas oferecido.

A critério da Comissão Organizadora, atletas que não tenham a idade mínima exigida poderão participar do Campeonato.

Art. 5º - Cada equipe será composta por 9 (nove) atletas, um dos quais obrigatoriamente será goleiro, que serão sorteados, obedecendo a um ranking pré-estabelecido pela Comissão Coordenadora, visando atingir um equilíbrio de forças entre elas.

Art. 6º - A Comissão Coordenadora decidirá sobre a substituição de atletas nas equipes, aprovando ou não um substituto, indicado pela equipe solicitante entre os jogadores constantes da lista de espera e salvo que o associado terá prioridade na substituição, respeitando a correlação entre o nível do atleta que está saindo e aquele que o está substituindo. Ocorrerá nos seguintes casos:

- a) motivo de força maior alegado pelo atleta;
- b) ausência a 4 (quatro) jogos consecutivos ou intercalados;
- c) por atingir ao limite de penalidades previsto no Art. 24, § 4º.

Art. 7º - A substituição do atleta só poderá ser efetuada mediante as seguintes condições:

- a) O procedimento completo de substituição deverá estar concluído em até 48 (quarenta e oito) horas antes do início da rodada.
- b) Entende-se por procedimento completo de substituição o pedido do representante da equipe solicitante à Coordenação da Comissão Organizadora.
- c) A apreciação e aprovação do nome do substituto e a comunicação da troca aos representantes das demais equipes, em até 24 horas antes de partidas disputadas neste campeonato.
- d) A partir da “2ª fase”, os atletas já participantes do campeonato e que não obtiveram a classificação por suas equipes originais terão prioridade na substituição, obedecendo aos critérios de notas atribuídas no sorteio inicial. Essa substituição obedecerá aos mesmos prazos definidos nas alíneas “a” e “b”. Ela poderá ocorrer também com a indicação de atletas de nível mais baixo do que aquele que saiu, a critério da equipe solicitante.

§ 1º - Em casos previstos no Art. 22, o atleta substituto não poderá participar do prosseguimento do jogo em que o atleta desistente tenha seu nome na súmula da partida.

§ 2º - Considerando-se os critérios de substituição de atletas estabelecido neste regulamento, cada atleta poderá atuar por, no máximo, 2 (duas) equipes distintas com exceção do goleiro.

§ 3º - O atleta eliminado na forma das alíneas “b” e “c” do artigo 6º não poderá retornar ao campeonato. A comissão, após análise, poderá autorizar o retorno do atleta substituído na forma da alínea “a”, se não houver jogador na lista de espera.

CAPÍTULO V – UNIFORME DOS ATLETAS

Art. 8º - Um atleta não poderá usar nada que possa ser perigoso para outros jogadores.
Parágrafo único – O árbitro exigirá que o atleta retire qualquer objeto que julgar possa causar danos ao adversário, ou demais atletas. Não sendo obedecido, impedirá a participação do mesmo.

Art. 9º - O uniforme dos atletas consistirá de camisa, short e meião, devidamente padronizados, e tênis confeccionado com lona, pelica ou couro macio, com solado e revestimento de borracha nos lados.

Art. 10 - O goleiro usará uniforme de cor diferente dos outros atletas, sendo permitido a este, exclusivamente, a título de proteção, o uso de calça de agasalho, não podendo esta ter zíper.



Art. 11 - O capitão da equipe deverá, obrigatoriamente, ser identificado ao árbitro e ao mesário.

Se substituído, deverá ser indicado um substituto e avisado ao juiz e a mesa quem será o capitão substituto.

CAPÍTULO VI – NÚMERO DE ATLETAS

Art. 12 - A partida será disputada por 2 (duas) equipes, cada uma composta de 7 (sete) jogadores no máximo, 1 (um) dos quais obrigatoriamente será o goleiro. É obrigatório o número mínimo de 6 (seis) atletas para iniciar o jogo e em qualquer fase da partida.

§ 1º - O atleta que, por acaso, chegar atrasado à partida, só terá condições de jogo caso esteja no campo de jogo antes do início do 2º tempo.

§ 2º – Será aplicado o W.O., com a conseqüente perda de 1 (um) ponto no campeonato (Art. 21), à equipe que, no horário de início de uma partida, com tolerância de 15 minutos, contar com menos de 6 (cinco) atletas em condições de jogo. Nesta hipótese, a equipe adversária será considerada vencedora pelo placar de 4x0. No caso de ausência do número mínimo de atletas em ambas as equipes, as mesmas perderão pontos, bem como será aplicado um saldo negativo de 4 (quatro) gols para cada equipe.

§ 3º - Se durante a partida uma equipe ficar sem o número mínimo de 5 (cinco) atletas, no caso de empate ou derrota da equipe que estiver em condições de prosseguir no jogo, será considerado o resultado de “n + 1” gols a favor da mesma, sendo “n” o escore da equipe sem condições de prosseguir no jogo. Caso a equipe que estiver em condições de prosseguir esteja vencendo, prevalecerá o resultado quando da suspensão da partida.

§ 4º - Em relação ao disposto no parágrafo anterior, à equipe que ficar sem o número mínimo de atletas será aplicada a hipótese de W.O., com conseqüente perda de 1 (um) ponto, caso a partida não tenha ultrapassado a 15 (quinze) minutos do 2º tempo.

§ 5º - Caso ambas as equipes fiquem reduzidas a menos de 5 (cinco) atletas antes dos 15 (quinze) minutos do 2º tempo, seja por qual motivo for, a partida deverá ser encerrada e as duas equipes perderão 1 (um) ponto no campeonato, sendo aplicado um saldo negativo de 4 (quatro) gols para cada equipe; tendo sido ultrapassado os 15 (quinze) minutos do 2º tempo, fica mantido o placar técnico do momento da interrupção, porém as equipes não se beneficiam com a soma de ponto nenhum.



CAPÍTULO VII – SUBSTITUIÇÕES DE ATLETAS DURANTE A PARTIDA

Art. 13 - O número de substituições é livre, ficando restrito aos atletas registrados na súmula do jogo, porém, todos os atletas terão que atuar obrigatoriamente por um período mínimo de 15 (quinze) minutos, no caso da presença de todos os atletas da Equipe.

§ 1º - Quando uma Equipe tiver apenas 1 (um) reserva, o período mínimo de atuação de cada atleta será de 20 (vinte) minutos.

§ 2º - Considerando que todos os atletas que atuam “na linha” no Campeonato possuem uma nota de avaliação técnica dada pela C.O., que se inicia pela avaliação 10 à avaliação 3. Se uma Equipe estiver jogando sem os seus dois jogadores de menores Avaliações (Grades 1 a 4 - Avaliações 4,5 e 3, e Grades 5 a 8 - Avaliações 4 e 3,5), essa Equipe deverá atuar pelos primeiros 10 (dez) minutos durante da partida com um jogador a menos, no caso, com 5 (cinco) jogadores na linha. Será repassado aos Representantes de cada Times os atletas que compõe as avaliações acima.

§ 3º - A obrigatoriedade contida no § 2º não se aplica:

I - No caso de haver uma prorrogação, depois de transcorrido o tempo normal de jogo;

II - Se durante os primeiros 10 minutos do primeiro tempo, chegar um dos 2 atletas de menor avaliação;

Art. 14 – O atleta a ser substituído deverá sair primeiro e, em seguida, entra o seu substituto.

Parágrafo único - Por qualquer outra infração desta regra, o atleta infrator será advertido.

- Se a partida for interrompida pelo árbitro para aplicação da advertência, deverá ser reiniciada por meio de tiro livre (contabilizando 1 falta coletiva e pessoal), executado por um jogador da equipe adversária, tomando-se como base o local onde se encontrava a bola no momento da paralisação da partida.
- Se o tiro livre for concedido a uma equipe dentro de sua própria área de meta, este poderá ser executado de qualquer ponto dentro da mesma área de meta onde se encontrava a bola no momento da paralisação da partida.



CAPÍTULO VIII – TEMPO DE JOGO

Art. 16 – O tempo de duração de uma partida será de 50 minutos, divididos em 2 (dois) períodos de 25 minutos, com 5 (cinco) minutos de intervalo entre ambos para descanso.

§ 1º - Toda e qualquer paralisação por motivo de contusão, ou outro motivo qualquer, será acrescido, sempre a critério da arbitragem.

§ 2º - Haverá um tempo técnico em cada etapa da partida de 1 (um minuto, sempre aos 15 (quinze) minutos e, neste tempo técnico, o atleta só poderá se ausentar do campo de jogo com autorização do Árbitro da partida.

§ 3º - O tempo de jogo em qualquer dos períodos deverá ser prorrogado para a execução de um pênalti.

Art. 17 – O horário de início da partida, para fim de aplicação de W.O., será o da tabela do campeonato, com tolerância de 15 (quinze) minutos. Nos casos em que a partida comece atrasada, devido à realização de jogos de categoria inferior ou da própria categoria Sênior, não haverá tolerância.

Parágrafo único – Caberá à Comissão Coordenadora iniciar a contagem do tempo regulamentar, após informar aos representantes e/ou membros presentes de ambas as equipes. A equipe apta a iniciar a partida deverá estar em campo, com seus atletas devidamente uniformizados.



CAPÍTULO IX – PESSOAS AUTORIZADOS A ESTAREM NO CAMPO

Art. 18 – No campo, durante o jogo, permanecerão apenas as equipes com seus reservas, os mesários, o árbitro e seus auxiliares.

§ 1º - Os reservas de suas respectivas equipes ficarão posicionados no banco de reservas, não sendo permitida sua aproximação da baliza, nem sua entrada em campo sem a permissão do árbitro.

§ 2º - Os atletas suspensos ou excluídos da partida em andamento não poderão permanecer no campo de jogo, podendo sofrer penalidades a serem julgadas pela Comissão Coordenadora.

§ 3º – Caso alguma equipe venha a utilizar durante uma partida um atleta que não esteja com o uniforme completo, conforme disposto no artigo 9º, ou que esteja suspenso, ou ainda, que não esteja inscrito no campeonato e que o resultado final da partida tenha sido empate ou a vitória da equipe infratora, a equipe adversária será considerada vencedora pelo resultado de 4x0. Caso a equipe infratora tenha sido derrotada, a partida será anulada e o placar será de 4x0 para a equipe adversária. Em ambas as situações os gols marcados na partida não valerão para a estatística do campeonato.

§ 4º – No caso de utilização de uniforme em desacordo com o oficial, o relato de tal fato na súmula, pelo árbitro ou o mesário, é condição necessária e essencial para uma eventual aplicação de penalidade cabível.



CAPÍTULO X – FORMA DE DISPUTA

Art. 19 - A categoria Futebol Sênior - 2020 será formada pelas seguintes equipes: **ARSENAL, CHELSEA, EVERTON, LIVERPOOL, MANCHESTER CITY, MANCHESTER UNITED, TOTTEHAM e WOLVERHAMPTON.**

§ 1º - O Campeonato será disputado da seguinte forma: **1ª FASE, 2ª FASE, SEMIFINAIS e FINAIS.**

§ 2º - **Na 1ª FASE**, também denominado 1º Turno, as 8 equipes farão confrontos diretos entre si, respeitando-se os critérios de desempate do Art. 20. Serão 7 jogos nessa fase. **A equipe com o maior pontuação ao final do 1º TURNO, receberá um bônus de 3 pontos e o segundo colocado de 1 ponto na Classificação Geral por terem sido os virtuais Campeão e Vice Campeão do 1º TURNO;**

§ 3º - **Na 2ª FASE**, também denominado 2º Turno, as 8 equipes serão divididas em 2 grupos de 4 times em cada. Grupos A e B. Os confrontos na Segunda Fase serão entre as Equipes do Grupo “A” x Equipes do Grupo “B”, num total de 4 (quatro) jogos para cada Equipe.

A saber:

I – Grupo “A”.

I.1 – Esse Grupo será composto pelas Equipes classificadas em 1º, 3º, 5º e 7º lugares, respectivamente.

II – Grupo “B”.

II.1 - Esse Grupo será composto pelas Equipes classificadas em 2º, 4º, 6º e 8º lugares, respectivamente

Ao término da 2ª FASE, estarão classificados para as SEMI-FINAIS os 4 primeiros colocados de acordo com a Classificação Geral respeitando-se os critérios de desempate contidos no Art. 20.



§ 4º - **SEMIFINAIS:** Serão disputados 2 jogos nessa fase. Estarão classificados à FINAL as equipes que se classificarem com maior pontuação somados os 2 confrontos (maior pontuador do Confronto 1 e maior pontuador do confronto 2) .

I. Saldo de gols, nesses confrontos, será levado em consideração. Se mesmo com o saldo de gols, o confronto (2 partidas) permanecer empatado, o segundo jogo irá para prorrogação de 16 minutos com 2 tempos de 8 minutos cada, com 1 minuto para virar de lado, sem obrigação de substituições de atletas. Se a Prorrogação terminar empatada, estará classificada à FINAL a equipe de melhor Classificação Geral ao término da **2ª FASE.**

1º Colocado Geral x 4º Colocado Geral;

2º Colocado Geral x 3º Colocado Geral.

§ 5º - **Decisão de 3º Lugar:** A decisão de Terceiro lugar ocorrerá em **partida única.** O time de melhor Classificação Geral, somando os pontos das SEMIFINAIS, terá a vantagem do empate.

§ 5º - **FINAL:** A Final será disputada em 2 jogos. Será Campã a equipe que somar maior pontuação nos 2 jogos (maior pontuador do Confronto FINAL)

I - A disputa do Primeiro Lugar será feita em 2 (dois) jogos entre os vencedores das partidas disputadas na Fase Semi-Final.

III - Saldo de gols, nesses confrontos, será levado em consideração. Se mesmo com o saldo de gols, o confronto (2 partidas) permanecer empatado, será declarado Campeão o time de melhor Classificação Geral somando os pontos dos jogos da SEMIFINAL.



Art. 20 – Para efeito de determinação das equipes que irão compor todas as fases, bem como para classificação final do campeonato, havendo empate entre duas ou mais equipes, prevalecerão,

- 1) Melhor colocação geral;
- 2) Maior número de vitórias;
- 3) Melhor saldo de gols;
- 4) Maior número de gols marcados;
- 5) Número de cartões vermelho;
- 6) Número de cartões azul;
- 7) Número de cartões amarelo;
- 8) Confronto direto
- 9) Absenteísmo;
- 10) Sorteio.

Art. 21 – Por cada vitória conquistada a equipe marcará 3 (três) pontos. Em caso de empate, marcará 1 (um) ponto. Em caso de derrota, não marcará ponto. E em caso de W.O., a equipe derrotada perderá 1 (um) ponto conquistado no Campeonato.

Parágrafo único – Caso a equipe perdedora por W.O. não possua nenhum ponto no campeonato, será acrescentado o saldo negativo de 1 (um) ponto, e assim cumulativamente no caso de novos W.O.'s se o seu saldo permanecer negativo.

Art. 22 – A partida que for interrompida por condições atmosféricas negativas ou falta de energia será concluída, em seu tempo restante, em outra data oportuna, determinada pela Comissão Coordenadora, a partir do resultado existente quando da paralisação.

CAPÍTULO XI – REGRAS

Art. 23 – As regras do jogo serão as do futebol de campo, exceções feitas àquelas já mencionadas no presente regulamento e às abaixo listadas:

- a) Não haverá impedimento;
- b) É permitida a cobrança de arremesso lateral para o goleiro da própria equipe;
- c) Nas cobranças de falta e escanteio, exceção feita à penalidade máxima, os atletas adversários ao daquele que executar a cobrança não poderão aproximar-se a menos de 4 (quatro) metros da bola, até que esta seja tocada pelo executor;
- d) O atleta não poderá utilizar o recurso de se apoiar com as mãos e/ou braços no muro lateral do campo para se beneficiar com a posse de bola. Assim ocorrendo, o árbitro deverá marcar arremesso lateral a favor da equipe adversária ao do atleta infrator.



- e) Não valerá o gol decorrente da bola lançada com a mão pelo goleiro quando o mesmo estiver posicionado dentro de sua área de jogo, sem que a bola tenha tocado em outro atleta participante da partida;
- f) O tiro ou arremesso de meta deverá ser cobrado pelo goleiro com as mãos.
- g) Toda cobrança de infração ou reposição de bola em jogo deverá ser feita, no máximo, em 5 (cinco) segundos após a autorização;
- h) Será estipulado o **limite máximo de 6 (seis) faltas coletivas para as Equipes em todo o tempo de jogo.**
 - § 1º – A partir da 7ª (sétima) falta, será cobrado contra a Equipe infratora um tiro livre direto à distância de 1 (um) metro antes da marca de pênalti.
 - § 2º – Não será permitida a formação da barreira e todos os atletas deverão estar posicionados atrás da linha da bola e só poderão se movimentar após a cobrança da penalidade.
 - § 3º – A partir do apito sonoro do Árbitro, o goleiro poderá se movimentar como quiser, dentro dos limites da sua área.
- i) Caso haja invasão dos jogadores de defesa, antes da autorização do árbitro, a cobrança será realizada novamente.



CAPÍTULO XII – PENALIDADES

Art. 24 - As sanções aos atletas infratores poderão ser as seguintes:

- § 1º - Suspensão de 1 (um) ou mais jogos, se reincidente;
- § 2º - Eliminação do Campeonato e inscrição rejeitada para o ano seguinte;
- § 3º - Advertências por escrito.

Art. 25 – Poderá o Árbitro advertir verbalmente e/ou aplicar cartões amarelo, azul e/ou vermelho para todo e qualquer atleta, por indisciplina ou por jogo violento, conforme a gravidade da falta cometida, mesmo após o encerramento de uma partida.

§ 2º - O atleta advertido com o cartão azul não poderá retornar mais ao campo. O atleta punido com este cartão não poderá permanecer no banco de reservas, nem dentro do campo de jogo. **O cartão azul corresponderá a 2 (dois) cartões amarelos para efeito de contabilização na tabela de de cartões.** Se for o caso, será aplicado o previsto no art. 12, que prevê a interrupção da partida por falta do número mínimo de atletas.

I- O atleta advertido com o cartão azul será expulso do jogo, entretanto poderá atuar na próxima partida da sua Equipe, desde que não se encontre em situação de suspensão em razão dos cartões levados anteriormente e constantes no seu histórico.

§ 3º - O atleta advertido com cartão vermelho será expulso do jogo e não poderá participar da próxima partida.

§ 4º - O jogador reincidente em advertência por cartão amarelo, exclusão (cartão azul) e/ou expulsão (cartão vermelho) será punido conforme tabela do Quadro I, a seguir:



QUADRO I

CARTAO AMARELO	CARTAO VERMELHO	SUSPENSAO
-	1	1 JOGO
-	2	2 JOGOS
-	3	ELIMINADO
3	-	1 JOGO
3	1	2 JOGOS
3	2	ELIMINADO
6	-	2 JOGOS
6	1	ELIMINADO
9	-	ELIMINADO

§ 5º - A tabela acima é cumulativa não sendo desconsiderado nenhum cartão, a não ser em uma mesma partida, no caso da aplicação do cartão azul ou vermelho a um atleta que já tenha sido advertido anteriormente com um cartão amarelo.

I - Nesse caso, o cartão amarelo anteriormente aplicado será substituído pelo cartão vermelho ou azul (contabiliza 2 amarelos).

§ 6º - A punição por cartão vermelho será decidida por julgamento da Comissão Coordenadora, sendo que a punição mínima é de 1 (um) jogo de suspensão.

§ 8º - Durante o intervalo ou após o encerramento das partidas, o atleta que tomar atitudes indevidas estará sujeito às penalidades acima previstas, devendo apenas o árbitro ou o mesário relatar o fato na súmula do jogo.

§ 9º - A suspensão de atletas referir-se-á sempre ao(s) próximo(s) jogo(s) marcado(s) na tabela original do campeonato.

§ 10º - O atleta suspenso, quando sua equipe participar de jogo adiado de rodada anterior à sua suspensão, estará sem condições de jogo.

§ 11º - O atleta que atingir o limite máximo de penalidades previsto no § 4º do Art. 25 estará eliminado do Campeonato e da Seleção, se houver.



CAPÍTULO XIII – PREMIAÇÃO

Art. 26 – Serão premiadas as equipes classificadas nos 3 (três) primeiros lugares na classificação final do Campeonato.

Art. 27 – A premiação do artilheiro será pelo número de gols assinalados a favor dos atletas indicados na súmula, independente do número de partidas disputadas durante a competição. Havendo empate entre dois ou mais atletas, prevalecerão como critérios de desempate os seguintes quesitos, na ordem apresentada: (1) melhor média de gols; (2) maior número de gols em uma partida; (3) confronto direto das equipes dos atletas (no caso de empate entre dois atletas de equipes diferentes) em toda a competição; (4) menor número de cartões disciplinares (tendo por peso: amarelo = 1 / azul = 3 / vermelho = 5); e (5) sorteio.

§ 1º - Em caso de partida não realizada devido a W.O., este jogo não será considerado para efeito de estatística de artilheiro.

§ 2º - Em caso de W.O. decretado durante a realização de uma partida, os gols assinalados pelos atletas até aquele momento serão considerados.

Art. 28 – A premiação de goleiro menos vazado será atribuída ao atleta que:

- a) tiver participação igual ou superior a 80% do tempo de jogo de sua equipe durante a competição (incluindo-se todas as fases);
- b) obtiver a menor média aritmética entre a soma de gols por ele sofrido e a soma de jogos por ele disputados;

§ 1º - Havendo empate entre dois ou mais atletas, prevalecerá como critério de desempate os seguintes quesitos, na ordem apresentada: (1) menor média de gols; (2) maior número de jogos sem tomar gol; (3) confronto direto das equipes dos atletas (no caso de empate entre dois atletas) em toda a competição; (4) menor número de cartões disciplinares (tendo por peso: amarelo = 1 / azul = 3 / vermelho = 5); e (5) sorteio.

§ 2º - Para efeito de estatística de goleiro menos vazado, em caso de partida não realizada por W.O., computar-se-á como partida disputada somente para o goleiro da equipe vencedora. Para o goleiro da equipe perdedora, não será computado gol sofrido nem tampouco partida disputa pela sua equipe.



§ 3º - Caso o goleiro se ausente da partida, será registrado a quantidade de minutos jogados em súmula.

§ 4º - Em caso de W.O. decretado durante a realização de uma partida, os gols sofridos pelos goleiros até aquele momento serão considerados.

Art. 28 – No caso de uma equipe ficar com menos de 5 (cinco) jogadores durante uma partida, serão computados, para artilharia e goleiro menos vazado, os gols ocorridos até o momento da interrupção do jogo.

CAPÍTULO XIV – DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 29 – Estas normas complementam as disposições do Regulamento Geral da Competição.

Art. 30 – A Comissão Coordenadora expedirá normas complementares e instruções que se fizerem necessárias à boa e fiel execução das presentes normas especiais.

Art. 31 – **Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Coordenadora do Campeonato.**

Diretor de Futebol Adulto:

Carlos Peres (Carlão)

Coordenador:

Rodolfo Guarino (Dodô)

Comissão Coordenadora:

Sérgio Luiz C. Faria

Olavo R. Mesquita Jr.

João Luiz S. Dias

Guilherme Catanhede