



REGULAMENTO TÉCNICO DE FUTEBOL SOÇAITE 65+ DOS XII JOGOS FENACEF

VERSÃO 1 REVISÃO 2 – 16/03/2023

Art. 1º. O torneio de **Futebol Soçaite 65+** dos XII Jogos FENACEF será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela FENACEF no Regulamento Geral dos XII Jogos FENACEF combinado com as determinações do presente regulamento.

§1º Havendo conflito entre os regulamentos mencionados, prevalecerá o disposto no Regulamento Geral.

§2º As Regras de Futebol de Campo da Confederação Brasileira de Futebol 2022/2023 serão aplicadas somente quando a situação, por falta de previsão no Regulamento Geral e no presente regulamento, assim exigir.

Art. 2º. Não há impedimentos.

Art. 3º. A barreira é feita com a distância de 7 (sete) metros.

Art. 4º. A cobrança de lateral será feita com as mãos e o tiro de meta, bem como o tiro de canto (escanteio), com o pé.

Art. 5º. Cada equipe terá no máximo 15 (quinze) atletas.

§1º A equipe em campo (em efetivo jogo) será composta por 9 (nove) atletas, sendo 8 (oito) jogadores de linha e 1 (um) goleiro.

§2º Não será permitido que uma equipe inicie o jogo sem a composição completa estabelecida no §1º deste artigo.

§3º Incorrerá em WO a equipe que, transcorridos os prazos determinados a respeito pelo Regulamento Geral dos XII Jogos FENACEF, não dispuser da composição completa estabelecida no §1º deste artigo.

Art. 6º. O uniforme dos atletas deverá ser composto por camisa de meia manga ou longa, calção, meias de cano longo, caneleiras oficiais, tênis ou chuteira apropriados para a prática da modalidade, não sendo permitido o uso de chuteiras de tarraxa, travas altas de qualquer tipo ou jogar descalço.



§1º O goleiro deve usar uniforme de cor diferente dos demais atletas, sendo permitido usar calça própria para a prática do esporte.

§2º As camisas devem ser numeradas nas costas (01 a 99) sem repetição de números na mesma equipe. A cor dos números deve ser diferente em relação à da camisa e estes devem ter entre 20 e 30 cm de altura.

§3º Cada equipe deverá ter pelo menos dois jogos de camisas diferentes.

§4º Não será permitido o uso de chuteira com travas.

Art. 7º. A bola do torneio será determinada conforme o tipo de gramado dos campos, sendo a sua marca e modelo determinados pela Comissão dos XII Jogos FENACEF.

Art. 8º. O tempo de jogo será dividido em dois períodos de 20 (vinte) minutos cada, com intervalo de 15 (quinze) minutos entre os períodos.

Art. 9º. Decorridos 10 (dez) minutos de cada tempo de jogo, o mesário da equipe de arbitragem estabelecerá tempo técnico, paralisando a partida por 60 (sessenta) segundos.

Art. 10º. Caso uma partida da fase eliminatória termine em empate no tempo regulamentar, a partida será decidida por pênaltis, sem prorrogação.

§1º Será cobrada uma série de 5 (cinco) pênaltis para cada equipe de forma intercalada e sem que se repita qualquer jogador.

§2º As cobranças serão interrompidas se uma equipe não tiver como alcançar o número de gols marcados pelo adversário.

§3º Caso a série de pênaltis termine empatada, as cobranças serão intercaladas 1 x 1 até haver um vencedor. Deve ser selecionado algum atleta que ainda não tenha executado o tiro livre (pênalti) até que todos os habilitados tenham executado a cobrança.

§4º Qualquer atleta registrado em súmula poderá executar as penalidades, havendo obrigatoriedade da troca de atletas para as cobranças.

§5º Se no final do jogo e antes ou durante os tiros livres uma equipe tiver mais jogadores do que a equipe adversária, o número de jogadores dessa equipe deverá ser reduzido até que fique em quantidade igual à equipe adversária.

§6º O árbitro deve ser informado do nome e número de cada jogador excluído em função do previsto no parágrafo anterior, os quais não poderão participar dos tiros livres.

Art. 11. Em caso de WO, a equipe presente receberá o placar de 1 (um) gol e a(s) equipe(s) ausente(s), 0 (zero).



Art. 12. Se durante uma partida, o número de jogadores de uma equipe for reduzido a número inferior a 06 (seis) contando o goleiro, a partida será encerrada e a equipe faltosa perderá o jogo.

Parágrafo único. Se a equipe considerada vencedora estiver com vantagem no momento do encerramento da partida de que trata o artigo anterior, a contagem nesta ocasião será mantida. Porém, em caso contrário, a equipe infratora perderá o jogo por 1 x 0.

Art. 13. As substituições serão volantes (ilimitadas), não havendo necessidade de paralisação do jogo, sendo restritas aos atletas registrados em súmula.

Art. 14. A substituição volante realizar-se-á quando a bola estiver em jogo, subordinando-se às seguintes condições:

- a) O atleta deverá aguardar autorização do mesário para acesso ao campo;
- b) O atleta que sai do campo de jogo deverá fazê-lo pela linha lateral, nos 05 (cinco) metros correspondentes ao lado onde se encontra seu banco de reservas, e no setor chamado zona de substituição;
- c) O atleta que entrar no campo de jogo deverá fazê-lo pela mesma linha da zona de substituição, também nos 05 (cinco) metros correspondentes ao lado onde se encontra seu banco de reservas, mas não antes de o atleta substituído transpor completamente a linha lateral.

Art. 15. Ficam estabelecidos os seguintes cartões disciplinares e suas penalidades:

- a) **Cartão amarelo:** o jogador é advertido. Se receber dois cartões amarelos na mesma partida, o jogador é expulso e não pode ser substituído.
- b) **Cartão vermelho:** o jogador é expulso da partida e não pode ser substituído.

Parágrafo único. O atleta expulso de uma partida terá que cumprir suspensão automática de uma partida, independentemente da fase.

Art. 16. Como critério de pontuação na fase classificatória, será observado o seguinte:

- a) **Vitória:** 3 (três) pontos;
- b) **Empate:** 1 (um) ponto;
- c) **Derrota:** 0 (zero) ponto.

Art. 17. Na fase classificatória serão classificadas as equipes com **maior pontuação de cada grupo** de acordo com a tabela estabelecida.

§1º Havendo empate entre equipes de um **mesmo grupo**, serão aplicados, nessa ordem, os seguintes critérios de desempate:

- a) Maior número de vitórias;

- b) Confronto direto;
- c) Maior saldo de gols;
- d) Maior número de gols pró;
- e) Menor número de gols contra;
- f) Menor número de cartões vermelho;
- g) Menor número de cartões amarelos;
- h) Sorteio.

§2º Havendo equipes de **grupos diferentes, com mesmas quantidades de equipes**, em situação de empate, serão aplicados os seguintes critérios de desempate:

- a) Maior número de vitórias;
- b) Maior saldo de gols;
- c) Maior número de gols pró;
- d) Menor número de gols contra;
- e) Menor número de cartões vermelho;
- f) Menor número de cartões amarelos;
- g) Sorteio.

§3º Havendo equipes **de grupos diferentes, com diferentes quantidades de equipes**, em situação de empate, serão aplicados os seguintes critérios de desempate:

- a) Gol *Average*;
- b) Sorteio.

§4º O Gol *Average* de cada equipe será calculado dividindo-se os **gols a favor** pela quantidade de **gols contra** das partidas por ela disputadas.

§5º No cálculo do Gol *Average* serão excluídas as partidas com ocorrência de WO.

Art. 18. Para efeito da classificação geral das equipes na modalidade, serão aplicados os seguintes critérios:

- a) As equipes classificadas para fase eliminatória precederão aquelas eliminadas na fase classificatória;
- b) As equipes eliminadas na fase classificatória serão ordenadas com base nos critérios do art. 17;
- c) As equipes que passarem da fase classificatória serão ordenadas pelo avanço na fase eliminatória, sendo os casos de empate (eliminação na mesma rodada), resolvidos com base nos critérios do art. 17.

Art. 19. A forma de disputa do torneio será definida de acordo com a quantidade de equipes inscritas e através de sorteio efetuado pela Comissão dos XII Jogos FENACEF.

Art. 20. As partidas serão disputadas em campos com dimensões 60 x 40 m ou mais próximo possível dessas dimensões, de acordo com as condições técnicas disponíveis.



Art. 21. O goleiro inscrito na modalidade com base na exceção estabelecida pela alínea “a”, §8º da Seção I – Regras Gerais do Regulamento Geral dos XII Jogos FENACEF:

- a) Estará limitado a atuar na área de meta (marcação retangular onde se encontra a trave).
- b) Deverá utilizar colete ou outro item de diferenciação (fornecido pela organização) sobre seu uniforme, **caso seja solicitado** pela arbitragem ou mesa de controle.

§1º A evasão do goleiro inscrito com base na exceção mencionada no caput deste artigo da área de meta implicará em marcação de falta e punição com cartão amarelo.

§2º A punição será aumentada para cartão vermelho caso o goleiro interfira ou tente interferir em jogada corrente de ataque do time adversário.

§3º A falta estabelecida pelo §1º deste artigo será caracterizada pela evasão de qualquer parte do corpo do goleiro da área de meta.

§4º Eventual falta marcada com base no §1º deste artigo será cobrada no local de evasão do goleiro da área, com tiro livre indireto (dois toques).

§5º Excepcionalmente, poderá o árbitro da partida aguardar a conclusão de lance favorável ao time adversário e aplicar, em seguida, a punição com cartão amarelo ao goleiro que cometeu a infração.

§6º A evasão do goleiro da área de meta poderá ser marcada pela mesa de controle.

Art. 22. O goleiro inscrito na modalidade com base na regra geral estabelecida pelo §7º da Seção I – Regras Gerais do Regulamento Geral dos XII Jogos FENACEF poderá atuar livremente em todo campo, ressalvadas as limitações do uso de pés e mãos estabelecidos nos regramentos aplicáveis à modalidade.

Art. 23. Casos não previstos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão dos XII Jogos FENACEF.

A COMISSÃO DOS XII JOGOS FENACEF