

TAÇA RIO DE JANEIRO DE FUTEBOL SOÇAITE

TAÇA RIO DE JANEIRO
DE FUTEBOL SOÇAITE

TACARIODEJANEIRO.COM.BR



LA COPA
CARNE & VINO

ULTRA-V
PRINT

TAG SPORTS
ARABIA ESPORTIVA

ZYON
TELEVISÃO

MYF

Regulamento Geral

2021

VERSÃO MAIS RECENTE
PUBLICADA NO SITE
TACARIODEJANEIRO.COM.BR

TAÇA
RIO

15ª edição Série Ouro

REALIZAÇÃO:



SEDE OFICIAL:



SUMÁRIO

1- DISPOSIÇÕES PRELIMINARES	4
2- ESTRUTURA ORGANIZACIONAL	4
3- COMITÊ EXECUTIVO.....	4
4- CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO	4
5- CONSELHO ARBITRAL	5
6- COMISSÃO DISCIPLINAR.....	5
7- COMISSÃO DE ARBITRAGEM	5
8- DIVISÃO DE CATEGORIAS E GRUPOS.....	6
9- DESCENSO E ASCENSO	6
10- SEDES.....	7
11- TABELA E DATAS DOS JOGOS.....	7
12- CAMPO DE JOGO	8
13- EQUIPAMENTOS.....	8
14- NÚMERO DE ATLETAS.....	9
15- BANCO DE RESERVAS.....	10
16- ARBITRAGEM	10
17- DURAÇÃO DA PARTIDA	11
18- PRORROGAÇÃO	11

SUMÁRIO

19- DECISÃO POR PENALIDADE MÁXIMA.....	12
20- PENALIDADE MÁXIMA.....	12
21- ARREMESSO LATERAL.....	13
22- TIRO DE META	14
23- ESCANTEIO.....	14
24- CONTAGEM DE GOLS.....	14
25- FALTAS TÉCNICAS.....	14
26- FALTAS PESSOAIS.....	15
27- FALTAS DISCIPLINARES	16
28- FALTAS CUMULATIVAS	16
29- CARTÕES DISCIPLINARES E SUSPENSÃO.....	17
30- APENAÇÕES.....	18
31- INSCRIÇÃO, DOCUMENTAÇÃO E SÚMULA DE JOGO.....	19
32- PONTUAÇÃO E CRITÉRIO DE DESEMPATE	21
33- FORMA DE DISPUTA.....	21
34- TELEVISIONAMENTO DOS JOGOS E CESSÃO DE DIREITOS	22
35- OBRIGAÇÕES, RESPONSABILIDADES E SANÇÕES	22
36- DISPOSIÇÕES FINAIS.....	23

CAPÍTULO 1 – DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

ARTIGO 1º – A Taça Rio de Janeiro de Futebol Soçaite <tacariodejaneiro.com.br> é um evento proprietário da AMC Comunicação <amc.com.br>, não possui vínculo com nenhuma confederação, federação, liga, associação, clube, instituição ou entidade esportiva e, portanto, é gerida com total autonomia e independência para atender apenas os interesses dos praticantes de futebol soçaite e entregar um torneio com grande diferencial em organização, credibilidade e nível técnico, valorizando o respeito às regras, adversários, árbitros, torcedores, dirigentes e colaboradores da AMC.

ARTIGO 2º – O presente Regulamento, aprovado pelos Conselhos de Administração e Arbitral, indicados pelo Comitê Executivo para o mandato 2021/2022, dispõe sobre a realização da 15ª edição do campeonato, que tem o comando e a direção da AMC.

ARTIGO 3º – As equipes participantes da Taça Rio de Janeiro de Futebol Soçaite poderão apresentar sugestões para o presente Regulamento, através de seus legítimos representantes, que serão avaliadas pelo Conselho Arbitral, em conjunto com o Conselho de Administração, e, se aprovadas, entrarão em vigor somente na próxima edição do campeonato.

CAPÍTULO 2 – ESTRUTURA ORGANIZACIONAL

ARTIGO 4º – A estrutura organizacional da Taça Rio de Janeiro de Futebol Soçaite é composta e gerida pelos seguintes órgãos:

- A) Comitê Executivo;
- B) Conselho de Administração;
- C) Conselho Arbitral;
- D) Comissão Disciplinar;
- E) Comissão de Arbitragem.

CAPÍTULO 3 – COMITÊ EXECUTIVO

ARTIGO 5º – O Comitê Executivo é o órgão responsável pelo planejamento, comercialização e organização da Taça Rio de Janeiro de Futebol Soçaite e conta com o suporte dos demais dirigentes que compõem a Estrutura Organizacional.

CAPÍTULO 4 – CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO

ARTIGO 6º – O Conselho de Administração tem como função assessorar o Comitê Executivo na gestão da Taça Rio de Janeiro de Futebol Soçaite, aprovar o regulamento geral em conjunto com o Conselho Arbitral, acompanhar as decisões da Comissão Disciplinar e supervisionar o trabalho da Comissão de Arbitragem.

CAPÍTULO 5 – CONSELHO ARBITRAL

ARTIGO 7º – O Conselho Arbitral tem como função assessorar o Conselho de Administração quanto à elaboração, modificação e aprovação do Regulamento específico da Taça Rio de Janeiro de Futebol Soçaite.

ARTIGO 8º – Na elaboração e aprovação do presente Regulamento, bem como na apreciação de propostas de alterações que se façam necessárias, o Comitê Executivo deverá consultar os membros dos Conselhos de Administração e Arbitral, decidindo sempre com observância da quantidade de votos qualitativos exigida em cada caso.

PARÁGRAFO 1º – Antes do início do campeonato, os membros dos Conselhos de Administração e Arbitral deverão emitir parecer, por escrito ou via eletrônica (e-mail ou WhatsApp), dentro do prazo estipulado pelo Comitê Executivo, sobre as alterações propostas e, com direito a 01 (um) voto cada, aprovar o presente Regulamento.

PARÁGRAFO 2º – Iniciado o campeonato, o presente Regulamento somente poderá ser alterado por decisão unânime dos membros dos Conselhos de Administração e Arbitral.

CAPÍTULO 6 – COMISSÃO DISCIPLINAR

ARTIGO 9º – A Comissão Disciplinar tem como função assessorar o Conselho de Administração quanto à aplicação das sanções com imediatidade e eficácia decorrentes do comportamento antidesportivo de algum participante (representante, técnico, auxiliar técnico, médico e atletas) ou torcedor da Taça Rio de Janeiro de Futebol Soçaite.

PARÁGRAFO 1º – Todos os casos de comportamento antidesportivo serão julgados exclusivamente pelos membros da Comissão Disciplinar através de parecer, por escrito ou via eletrônica (e-mail ou WhatsApp), dentro do prazo estipulado pelo Comitê Executivo, com direito a 01 (um) voto cada.

PARÁGRAFO 2º – A Comissão Disciplinar poderá, a seu único e exclusivo critério, eliminar ou suspender, temporária ou definitivamente, qualquer participante ou equipe, inclusive impedir o acesso e a presença de algum torcedor ou de toda a torcida de uma determinada equipe nas dependências das sedes, além de estender a punição para mais de uma edição do campeonato.

PARÁGRAFO 3º – Em nenhuma hipótese haverá devolução integral ou parcial da taxa de inscrição, caso alguma equipe ou participante forem eliminados definitivamente, independente da rodada ou fase da competição.

CAPÍTULO 7 – COMISSÃO DE ARBITRAGEM

ARTIGO 10º – A Comissão de Arbitragem tem como função assessorar o Conselho de Administração quanto à organização das escalas de arbitragem de todos os jogos da Taça Rio de Janeiro de Futebol Soçaite, observando e cumprindo as decisões e considerações do Conselho Arbitral e da Comissão Disciplinar.

PARÁGRAFO 1º – A equipe de arbitragem é de responsabilidade da Comissão de Arbitragem que deverá encaminhar o presente Regulamento aos profissionais que atuarão nos jogos na Taça Rio de Janeiro de Futebol Soçaita, destacar os tópicos mais relevantes e cobrar que todos estejam cientes das regras da competição.

PARÁGRAFO 2º – Os participantes não podem interferir na escala de arbitragem da Taça Rio de Janeiro de Futebol Soçaita com indicação ou veto de árbitros mas têm o direito de informar, através de seus legítimos representantes, por escrito ou via eletrônica (e-mail ou WhatsApp), os nomes dos profissionais que a Comissão de Arbitragem **DEVE EVITAR** escalar nos próximos jogos de suas respectivas equipes.

CAPÍTULO 8 – DIVISÃO DE CATEGORIAS E GRUPOS

ARTIGO 11º – A Taça Rio de Janeiro de Futebol Soçaita será disputada por equipes pré-selecionadas e convidadas pela AMC, dando prioridade para as melhores colocadas no ranking, mesmo que tenham disputado outra categoria nas edições anteriores, ou aquelas que participarão pela primeira vez e foram recomendadas por um ou mais participantes ou dirigentes que compõem a Estrutura Organizacional.

PARÁGRAFO 1º – As equipes participantes serão divididas em 12 (doze) categorias:

- A) Sub-7 (nascidos a partir de 2014), com exceção dos goleiros (a partir de 2013);
- B) Sub-9 (nascidos a partir de 2012);
- C) Sub-11 (nascidos a partir de 2010);
- D) Sub-13 (nascidos a partir de 2008);
- E) Sub-15 (nascidos a partir de 2006);
- F) Sub-17 Feminino (nascidos a partir de 2004);
- G) Sub-17 Masculino (nascidos a partir de 2004);
- H) Sub-20 (nascidos a partir de 2001);
- I) Principal Feminino (nascidos até 2004);
- J) Principal Masculino (nascidos até 2004);
- K) Veterano (nascidos até 1986);
- L) Máster (nascidos até 1976), com exceção dos goleiros (até 1986).

PARÁGRAFO 2º – A divisão dos grupos obedecerá o seguinte critério, ressaltando que, caso seja aplicado o desempate através de ordem alfabética, será considerado o nome utilizado na última edição, caso o nome da equipe tenha sido alterado e aprovado pelo Comitê Executivo:

- A) Colocação no ranking geral;
- B) Ordem alfabética das equipes empatadas no ranking ou que ainda não pontuaram;
- C) Ordem alfabética das equipes que participam pela primeira vez na categoria.

CAPÍTULO 9 – DESCENSO E ASCENSO

ARTIGO 12º – Caso haja a disputa de duas divisões distintas, em determinadas categorias ou em sua totalidade, visando selecionar os participantes que almejam uma vaga na divisão principal e elevar o nível técnico da competição, as equipes rebaixadas e aquelas que ainda não tiveram a chance de se inscrever no evento, deverão, obrigatoriamente, disputar a Série Prata, para buscar a ascensão para a Série Ouro.

PARÁGRAFO 1º – As equipes participantes que obtiverem a última colocação em cada grupo, na fase classificatória, poderão ser substituídas na próxima edição do campeonato, por novas equipes que serão selecionadas pelo Comitê Executivo, através da pré-inscrição no site <tacariodejaneiro.com.br>, ou aquelas que obtiverem o melhor índice técnico, de acordo com o Regulamento da Taça Rio de Janeiro de Futebol Soçaite.

PARÁGRAFO 2º – As equipes que obtiverem o melhor índice técnico na Série Prata ascenderão e disputarão a Série Ouro, desde que satisfaçam as exigências e preencham os requisitos obrigatórios, estabelecidos pelo Comitê Executivo.

CAPÍTULO 10 – SEDES

ARTIGO 13º – São considerados aptos para sediar os jogos da Taça Rio de Janeiro de Futebol Soçaite os seguintes campos:

A) Clube da Barra / AFBNDES (campos 1, 2 e 3).

PARÁGRAFO ÚNICO – O Comitê Executivo poderá indicar, além dos campos supra citados, quaisquer outros que atendam os interesses do campeonato e as necessidades de segurança, conforto e facilidade de acesso, bem como suspender, temporária ou definitivamente, jogos em qualquer um dos campos mencionados neste Artigo.

CAPÍTULO 11 – TABELA E DATAS DOS JOGOS

ARTIGO 14º – A tabela de jogos da Taça Rio de Janeiro de Futebol Soçaite será divulgada no site <tacariodejaneiro.com.br> e/ou aplicativo que deverá ser informado pelo Comitê Executivo aos representantes das equipes participantes.

ARTIGO 15º – A edição 2021 terá duração aproximada de 4 semanas, com início em 07/11/2021 e término em 04/12/2021, com realização de jogos, preferencialmente, nos dias de semana à noite e nos fins de semana nos períodos da manhã e tarde.

PARÁGRAFO ÚNICO – Caso haja atraso no início do campeonato ou adiamento de alguma partida ou rodada, o término do evento poderá ultrapassar o prazo estipulado.

ARTIGO 16º – O Comitê Executivo, para atender a conveniência do campeonato, poderá adiar ou antecipar, eventualmente, a realização de partidas que constam na tabela de jogos, desde que as novas datas e horários sejam divulgados com o prazo mínimo de 24 (vinte e quatro) horas.

ARTIGO 17º – A equipe que estiver disputando outros torneios, paralelamente à Taça Rio de Janeiro de Futebol Soçaite, não terá direito à antecipação ou ao adiamento de partidas programadas, em nenhuma hipótese, a fim de compatibilizar sua participação nos demais eventos.

CAPÍTULO 12 – CAMPO DE JOGO

ARTIGO 18º – As medidas recomendadas para o campo de jogo são um retângulo com o comprimento máximo de 70 metros e o mínimo de 50 metros, tendo a largura máxima de 40 metros e a mínima de 30 metros. O Comitê Executivo poderá considerar aptos outros campos com dimensões inferiores, dependendo da categoria, para atender a conveniência do campeonato.

PARÁGRAFO ÚNICO – Nessa edição, os jogos do Sub-7, Sub-9, Sub-11 e Sub-13 serão disputados nos campos 1 e 2 da sede Clube da Barra/AFBNDES, que serão divididos ao meio e terão comprimento de 40 metros e largura de 25 metros cada.

ARTIGO 19º – O piso para a prática do futebol soçaite deverá ser gramado, podendo ser de grama natural ou sintética, desde que apresente bom estado de conservação.

ARTIGO 20º – A marca de pênalti será definida na metade da linha frontal da área de meta com distância de 8 (oito) metros da linha de fundo.

ARTIGO 21º – À distância de 12 (doze) metros do ponto central da meta, medida por uma linha imaginária em ângulo reto com a linha de fundo, será marcado o respectivo sinal de onde serão cobrados os tiros livres sem barreira, após a 6ª (sexta) falta.

CAPÍTULO 13 – EQUIPAMENTOS

ARTIGO 22º – O equipamento dos atletas compõe-se de camisa de manga curta ou manga comprida, calção curto, meias de cano longo, chuteira soçaite sem trava, confeccionado com lona, pelica ou couro macio, com solado de borracha ou similar, ficando terminantemente proibido o uso de camisas sem manga e de sapatos com solado de couro ou pneu, ou que contenham travas. As caneleiras deverão estar completamente cobertas pelas meias e serem confeccionadas em material apropriado que ofereça proteção ao atleta (borracha, plástico, poliuretano ou material similar).

PARÁGRAFO 1º – As camisas, calções e meias dos atletas de linha deverão ser iguais, inclusive nos mínimos detalhes, e cada atleta deverá utilizar seu kit individual com numeração fixa.

PARÁGRAFO 2º – O atleta que não se apresentar devidamente equipado, desatendendo às exigências desta regra, será retirado do campo de jogo, temporariamente, somente podendo retornar à disputa da partida, uma vez verificada a regularidade do equipamento, com autorização do árbitro e no momento em que a bola estiver fora do jogo.

PARÁGRAFO 3º – É recomendado, para maior segurança dos atletas, o uso de caneleiras.

PARÁGRAFO 4º – Quando os uniformes dos adversários de uma determinada partida forem semelhantes, a equipe com menor pontuação no ranking utilizará, obrigatoriamente, o colete do evento, caso a mesma não possua uniforme reserva. Se ambas estiverem empatadas ou ainda não pontuaram no ranking e, também, não possuírem uniforme reserva, a decisão se dará através de sorteio.

PARÁGRAFO 5º – Não será permitido o uso de equipamento que contenha nomes, números, logomarcas, caricaturas ou desenhos com cunho ideológico, político, religioso ou pornográfico.

ARTIGO 23º – É vedado ao atleta o uso de qualquer objeto reputado pelo árbitro como perigoso ou nocivo à prática do desporto do futebol soçaite.

PARÁGRAFO ÚNICO – O árbitro exigirá a remoção de qualquer objeto que, a seu critério, possa molestar ou causar dano ao adversário. Não sendo obedecido em sua determinação, ordenará a expulsão do infrator.

CAPÍTULO 14 – NÚMERO DE ATLETAS

ARTIGO 24º – A partida será disputada entre duas equipas compostas, cada uma, por um máximo de:

- A) Sub-7, Sub-9, Sub-11, Sub-13, Sub-15, Sub-20, Sub-17 Feminino, Sub-17 Masculino, Principal Feminino e Principal Masculino: 7 (sete) atletas, um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro;
- B) Veterano e Máster: 9 (nove) atletas, um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.

PARÁGRAFO 1º – Para que uma equipa tenha condições de jogo, para iniciar uma partida, a mesma poderá ter a redução de até 2 (dois) atletas em campo, de sua composição máxima, e poderá ser completada a qualquer momento do jogo.

PARÁGRAFO 2º – Não será permitida a continuação de uma partida ou prosseguimento, se uma das equipas ou ambas ficarem reduzidas a mais de 2 (dois) atletas de sua composição máxima.

ARTIGO 25º – O número de substituições é ilimitado (substituição volante). O substituto deverá aguardar a saída do substituído e não há necessidade de paralisação da partida. Um atleta que tenha sido substituído poderá retornar à partida.

ARTIGO 26º – As substituições deverão ser feitas na zona de substituição, que poderá ser demarcada com cones ou fitas, no centro do campo, pela linha lateral, ao lado do banco de reservas.

PARÁGRAFO 1º – Caso não sejam respeitadas as regras dos ARTIGOS 25º e 26º, será considerada uma falta pessoal e a partida deverá ser paralisada para refazer a substituição e reiniciada com tiro livre em favor do adversário no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação. Se dentro da área do infrator, o tiro livre será cobrado na intersecção da linha frontal e lateral desta.

PARÁGRAFO 2º – A troca de posição entre o goleiro e os demais atletas participantes da partida poderá ser feita devendo, entretanto, ser previamente autorizada pelo árbitro e não contará como substituição.

PARÁGRAFO 3º – No caso das exceções previstas no Parágrafo 1º, Artigo 11º, para inscrição de goleiros fora das faixas etárias, em determinadas categorias, os goleiros não poderão trocar de posição com os atletas de linha.

CAPÍTULO 15 – BANCO DE RESERVAS E ÁREA TÉCNICA

ARTIGO 27º – No banco destinado aos atletas reservas, durante todo o transcorrer da partida, somente poderão permanecer, devidamente sentados, os suplentes **OBRIGATORIAMENTE UNIFORMIZADOS**, o técnico, o auxiliar técnico e o médico da equipe e, caso também esteja relacionado na ficha técnica, o representante (se tiver inscrito como atleta ou membro da Comissão Técnica), previamente credenciados e em condições de participarem do jogo, após se identificarem, portando documento original com foto (RG ou CNH) e, no caso do médico, a Cédula de Identidade Médica (CRM); e assinarem a súmula.

PARÁGRAFO 1º – Os atletas ou membros da Comissão Técnica suspensos não poderão assinar a súmula de jogo e será vedado aos mesmos permanecerem no banco de reservas e/ou dirigirem as suas equipes no interior da arena.

ARTIGO 28º – Aos treinadores (técnicos e auxiliares técnicos) será permitido orientar os atletas durante o transcorrer da partida, de maneira discreta, sem reclamar ou perturbar o bom andamento da partida, desde que o façam devidamente sentados no banco destinado aos reservas. Apenas um membro da Comissão Técnica (técnico ou auxiliar técnico) poderá levantar-se e permanecer em pé, no limite da área técnica, respeitando o mínimo de 3 (três) metros de distância da mesa destinada ao anotador (mesário).

ARTIGO 29º – Não será permitida a permanência de atletas e mais de um membro da Comissão Técnica fora do banco de reservas, durante o transcorrer da partida. O participante deverá ser advertido com cartão amarelo e, não sendo obedecido em sua determinação, o árbitro ordenará a expulsão do mesmo.

ARTIGO 30º – Os participantes não poderão aproximar-se a menos de 3 (três) metros de distância da mesa destinada ao anotador (mesário).

ARTIGO 31º – Eventualmente, o árbitro poderá determinar a troca de posição nos bancos de reservas, se assim o exigir a situação, ou o local dos bancos.

CAPÍTULO 16 – ARBITRAGEM

ARTIGO 32º – Todas as partidas serão dirigidas por um oficial de arbitragem, preferencialmente aqueles que compõem os quadros da FIFA, CBF ou FERJ; e um anotador (mesário), que também poderá ser árbitro ou um colaborador da AMC.

PARÁGRAFO 1º – Em algumas partidas, a Comissão de Arbitragem poderá escalar também um árbitro assistente, que exercerá a função de quarto árbitro e auxiliará o árbitro de campo, visando o melhor andamento do jogo.

PARÁGRAFO 2º – Os árbitros terão poderes irrestritos para interromper a partida, em virtude de qualquer infração às regras, e suspender ou terminá-la por motivos de más condições atmosféricas, interferência de espectadores ou de qualquer outro fato que imponha tal medida, para garantir a segurança de todos os envolvidos, sempre que assim julgar conveniente. Neste caso, relatar no verso da súmula de jogo, com precisão, todos estes fatos.

CAPÍTULO 17 – DURAÇÃO DA PARTIDA

ARTIGO 33º – O tempo de duração da partida é de:

- A) Sub-7 e Sub-9: 30 (trinta) minutos, corridos, divididos em 2 períodos de 15 (quinze) minutos cada;
- B) Sub-11, Sub-13, Sub-15 e Sub-17 Feminino: 40 (quarenta) minutos, corridos, divididos em 2 períodos de 20 (vinte) minutos cada;
- C) Sub-17 Masculino, Sub-20, Principal Feminino, Principal Masculino, Veterano e Máster: 50 (cinquenta) minutos, corridos, divididos em 2 períodos de 25 (vinte e cinco) minutos cada.

PARÁGRAFO 1º – Cabe somente ao árbitro de campo marcar o tempo do jogo. O mesário ou o árbitro assistente auxiliarão apenas no controle do tempo referente a punição dos cartões disciplinares.

PARÁGRAFO 2º – As equipes não têm direito a parada técnica em nenhum dos 2 períodos.

PARÁGRAFO 3º – O tempo máximo para descanso é de 5 (cinco) minutos entre cada período.

PARÁGRAFO 4º – O árbitro poderá acrescentar, em qualquer dos períodos, o tempo perdido, por motivos de acidente ou por qualquer outro fato que possa ter interrompido ou atrasado o andamento da partida.

PARÁGRAFO 5º – Não há intervalo entre o fim de uma partida e o início da próxima e, portanto, não será permitido o aquecimento dentro de campo. Os atletas deverão fazê-lo fora de campo, antes do início de cada jogo.

PARÁGRAFO 6º – Somente no primeiro jogo de cada rodada, as equipes terão 15 (quinze) minutos de tolerância para entrar em campo, observando o número mínimo de atletas para iniciar uma partida, caso contrário será determinada a vitória da equipe adversária por Wx0, pelo placar de 3 a 0, que será computado no saldo de gols; porém, os mesmos não serão válidos para a artilharia da competição.

PARÁGRAFO 7º – Caso uma equipe seja eliminada da competição, será computado o placar de 3 a 0 a favor da equipe adversária, para todos os seus confrontos, independentemente dos resultados dos jogos que já tiverem sido realizados.

PARÁGRAFO 8º – A equipe que perder por Wx0 estará automaticamente eliminada da competição e será punida com a suspensão de 1 (ano), ficando impedida de participar da próxima edição da Taça Rio de Janeiro de Futebol Soçaite.

CAPÍTULO 18 – PRORROGAÇÃO

ARTIGO 34º – Durante a fase eliminatória, em caso de empate no tempo normal, não haverá prorrogação (período extra).

CAPÍTULO 19 – DECISÃO POR PENALIDADE MÁXIMA

ARTIGO 35º – As cobranças de penalidades máximas irão determinar, durante a fase eliminatória, qual das duas equipes deverá ser declarada vencedora da competição ou de uma partida, caso nenhuma das equipes tenha a vantagem do empate.

PARÁGRAFO ÚNICO – O árbitro deverá escolher a meta na qual se executarão as penalidades máximas e sortear, através de uma moeda, qual das equipes executará a cobrança da primeira penalidade máxima.

ARTIGO 36º – Só poderão executar as penalidades máximas os atletas que terminaram a partida jogando.

PARÁGRAFO 1º – Se uma equipe tiver mais atletas que a outra, esta deverá reduzir o seu número para equiparar-se com a equipe adversária. O capitão desta equipe será o responsável de informar ao árbitro o nome e o número do jogador, ou jogadores, que não participará(rão) das cobranças. Esta determinação será feita quando, ao finalizar a partida, uma equipe tiver um menor número de jogadores em seu campo, por motivo de expulsão ou lesão prévia, evitando, assim, que um mau cobrador da equipe que tenha o maior número de jogadores, enfrente um melhor cobrador da equipe que tenha o menor número de jogadores.

PARÁGRAFO 2º – Durante as cobranças, qualquer atleta poderá trocar sua posição com o goleiro, desde que o mesmo tenha terminado a partida jogando.

ARTIGO 37º – Enquanto se executa a cobrança de penalidades máximas, todos os atletas deverão estar no interior do campo de jogo na metade onde não se executam as penalidades máximas. Os suplentes e membros da Comissão Técnica deverão, obrigatoriamente, permanecer no banco de reservas.

ARTIGO 38º – Em decisão por penalidades máximas, as cobranças deverão ser feitas em apenas 1 (um) toque, não sendo possível, em nenhuma hipótese, rebater a bola.

ARTIGO 39º – Alternadamente, se executarão 3 (três) penalidades máximas para cada equipe que deverão ser cobradas por 3 (três) atletas diferentes, indicados ao árbitro pelo capitão da equipe, antes do início da primeira cobrança.

ARTIGO 40º – Se depois de cada equipe executar a cobrança das 3 (três) penalidades máximas e ambas as equipes tenham marcado a mesma quantidade de tentos, ou não tenham marcado nenhum, a disputa deverá continuar com a cobrança de 1 (uma) penalidade máxima para cada equipe, até o momento em que uma das equipes, executando o mesmo número de cobranças, obtenha a vantagem de um tento a mais que a outra.

CAPÍTULO 20 – PENALIDADE MÁXIMA

ARTIGO 41º – Quando uma infração técnica for cometida dentro da área de meta do infrator, sem prejuízo de quaisquer outras disposições das demais regras oficiais, deve ser concedida uma penalidade máxima em favor do adversário, a qual deve ser executada na marca correspondente.

PARÁGRAFO 1º – A cobrança da penalidade máxima deve ser, obrigatoriamente, para frente e todos os atletas, exceto aqueles envolvidos na cobrança, devem estar a uma distância mínima de 5 (cinco) metros atrás da linha da bola, podendo avançar após o atleta encarregado ter desferido o chute.

PARÁGRAFO 2º – O atleta executor deve ser claramente identificado antes da cobrança.

PARÁGRAFO 3º – A cobrança deve ser executada em no máximo, 5 (cinco) segundos, sendo o executor passível de punição disciplinar, porém sem perder a posse da bola.

PARÁGRAFO 4º – O goleiro deve estar com parte dos pés sobre a linha de fundo, entre os postes de meta, podendo movimentar-se lateralmente.

PARÁGRAFO 5º – Caso o goleiro saia da posição correta e defenda o chute, deve ser repetida a cobrança. No mesmo caso, se a bola entrar na meta o gol é válido.

PARÁGRAFO 6º – Caso haja irregularidade por parte do quadro defensor e não tenha resultado em gol, deve ser repetida a cobrança.

PARÁGRAFO 7º – Caso haja irregularidade por parte do quadro atacante e resulte em gol, deve ser repetida a cobrança.

ARTIGO 42º – Quando da cobrança da penalidade máxima, durante o jogo, se a bola bater na trave ou no árbitro, este postado dentro do campo, o atleta executor não poderá tocar na bola antes que outro o faça.

ARTIGO 43º – Na cobrança de penalidade máxima **DURANTE A PARTIDA**, se a bola bater na trave e no goleiro e entrar, valerá o gol.

ARTIGO 44º – Na cobrança de penalidade máxima **DURANTE DECISÃO POR PENALIDADE MÁXIMA**, se a bola bater na trave ou no goleiro e entrar valerá o gol, entretanto, se a bola bater na trave e na sequência no goleiro e entrar, não valerá o gol. Ou seja, no momento que a bola bater na trave e, na sequência, bater no goleiro, terminará a trajetória da bola, portanto, não valendo o gol.

ARTIGO 45º – Antes de uma cobrança de penalidade máxima, os árbitros deverão obrigatoriamente afastar todos os atletas a uma distância de 5 (cinco) metros atrás da linha da bola, deixando apenas o atleta executor da penalidade próximo da bola.

CAPÍTULO 21 – ARREMESSO LATERAL

ARTIGO 46º – A execução do arremesso lateral dar-se-á exclusivamente com o uso das mãos. Se a cobrança for efetuada pelo atleta de linha, o goleiro não poderá tocar ou agarrar a bola com as mãos, caso contrário a equipe será penalizada com a cobrança de falta, pela equipe adversária, na entrada da área.

PARÁGRAFO ÚNICO – Se um atleta, após o silvo do árbitro, demorar mais de 5 (cinco) segundos para efetuar a cobrança do arremesso lateral, o árbitro determinará reversão do lance, cabendo a um atleta da equipe adversária a execução de um novo arremesso.

CAPÍTULO 22 – TIRO DE META

ARTIGO 47º – A execução do tiro de meta dar-se-á pelo goleiro, exclusivamente com o uso das mãos, ou pelos atletas de linha, exclusivamente com o uso dos pés, podendo atingir qualquer parte do campo de jogo.

PARÁGRAFO ÚNICO – Se um atleta, após o silvo do árbitro, demorar mais de 5 (cinco) segundos para efetuar a cobrança do tiro de meta, o árbitro determinará reversão do lance, cabendo a um atleta da equipe adversária a execução de arremesso lateral, próximo ao escanteio.

CAPÍTULO 23 – ESCANTEIO

ARTIGO 48º – A execução do escanteio dar-se-á exclusivamente com o uso dos pés.

PARÁGRAFO 1º – Se um atleta, após o silvo do árbitro, demorar mais de 5 (cinco) segundos para efetuar a cobrança do escanteio, o árbitro determinará reversão do lance, cabendo a um atleta da equipe adversária a execução de tiro de meta.

PARÁGRAFO 2º – Se um atleta tocar a bola contra a meta da equipe adversária e a bola penetrar diretamente na mesma, o gol será válido (gol olímpico).

CAPÍTULO 24 – CONTAGEM DE GOLS

ARTIGO 49º – Não será válido o gol resultante de bola de saída e tiro livre indireto, a menos que a bola, em sua trajetória, toque ou seja tocada por qualquer outro atleta, inclusive o goleiro, colocado dentro ou fora de sua área de meta.

ARTIGO 50º – Será nulo o gol originado de qualquer arremesso do goleiro (reinício de jogo), salvo se a bola, em sua trajetória, tocar ou for tocada por atletas (atacante ou defensor), inclusive o goleiro.

CAPÍTULO 25 – FALTAS TÉCNICAS

ARTIGO 51º – Considera-se falta técnica aquela em que o atleta comete uma das seguintes infrações:

- A) Dar ou tentar dar pontapés no adversário;
- B) Calçar o adversário, isto é, derrubar ou tentar fazê-lo usando as pernas, agachando-se na frente ou por trás dele;
- C) Pular ou atirar-se sobre o adversário;
- D) Trancar um adversário de maneira violenta ou perigosa;
- E) Trancar o adversário por trás, a menos que por ele esteja sendo obstruída a jogada;

- F) Bater, ou tentar, em um adversário, ou lançar-lhe uma cusparada;
- G) Segurar um adversário com a mão ou impedi-lo da ação com qualquer parte do braço;
- H) Empurrar um adversário com o auxílio da mão ou dos braços;
- I) Projetar-se ao solo deliberadamente (dar carrinho) e, com o uso dos pés, tentar tirar a bola que esteja sendo jogada ou de posse do adversário.
- J) O atleta que tocar, segurar ou desviar a bola intencionalmente, carregá-la, batê-la ou impulsioná-la com a mão ou o braço, exceto o goleiro dentro da sua área de meta.

PARÁGRAFO ÚNICO – A equipe infratora será punida com cobrança de um tiro livre direto a ser executado pela equipe adversária no local onde ocorreu a infração, se cometida fora da área de meta do infrator. Na hipótese dessa ocorrência ser dentro da área de meta, uma penalidade máxima será cobrada pela equipe adversária. Uma penalidade máxima poderá ser assinalada independente da posição da bola, se esta estiver em jogo, no momento em que a falta foi cometida dentro da área penal.

CAPÍTULO 26 – FALTAS PESSOAIS

ARTIGO 52º – Pratica falta pessoal um atleta que comete, intencionalmente, uma das seguintes infrações:

- A) Tentar tirar a bola das mãos do goleiro após a mesma ter sido agarrada e estar retida em suas mãos;
- B) Quando, sem a posse ou domínio da bola obstruir, intencionalmente, um adversário correndo entre a bola e o mesmo, de maneira a formar um obstáculo às pretensões do adversário, em relação à bola;
- C) Trancar o goleiro salvo se este se encontra fora de sua área de meta;
- D) O goleiro reter a bola com as mãos, após atrasada intencionalmente com os pés, por um atleta de sua equipe;
- E) Após uma defesa (reposição de bola), o goleiro ficar com a bola presa por mais de 5 (cinco) segundos;
- F) O goleiro, após colocar a bola no chão, voltar a retê-la com as mãos sem que a mesma toque no adversário, será falta pessoal desde que não seja tiro de meta;
- G) Obstruir a jogada, prender a bola com os pés ou evitar com o corpo sua movimentação, estando o atleta caído, exceto se for o goleiro, dentro de sua área de meta;
- H) Tocar a bola em jogo, um atleta que não esteja devidamente equipado;
- I) Usar expressão verbal para enganar atleta adversário, fingindo ser seu companheiro de equipe e tirando vantagens do lance;
- J) Ficar parado na frente do goleiro adversário com o propósito de obstruir sua visão e dificultar a sua ação ou movimento;
- K) Levantar os pés para chutar a bola para trás (bicicleta) ou chutar com o calcanhar e, mesmo sem intenção, atingir o adversário próximo à jogada ou tentar atingi-lo perigosamente;
- L) Praticar qualquer jogada sem visar o adversário mas, involuntariamente, atingi-lo ou tentar atingi-lo perigosamente.

PARÁGRAFO ÚNICO – A equipe infratora será punida com cobrança de um tiro livre indireto a ser executado, pelo adversário, no local onde ocorreu a infração, se cometida fora da área de meta do infrator. Se cometida dentro da área de meta do infrator, o tiro livre indireto deverá ser executado com a bola sobre a linha superior demarcatória do retângulo da área de meta, sempre o mais próximo do local onde ocorreu a infração.

CAPÍTULO 27 – FALTAS DISCIPLINARES

ARTIGO 53º – Consideram-se faltas disciplinares dos atletas, técnico, auxiliar técnico e médico, qualquer das seguintes infrações:

- A) Infringir, persistentemente, as regras de jogo;
- B) Demonstrar por palavras ou atos, divergência das decisões tomadas pelo árbitro;
- C) Ser responsável por indisciplina cometida;
- D) Trocar o seu número de camisa sem avisar o mesário e o árbitro;
- E) Dirigir-se no campo de jogo, durante a partida, ao árbitro ou ao mesário, para deles reclamar ou discordar ou, para discutir com o público;
- F) Incorporar-se ou reincorporar-se à sua equipe depois de começada a partida, sem aviso prévio ao mesário e sem autorização do árbitro;
- G) Numa interrupção da partida, estando a bola junto ou indo em direção ao atleta e este afastar-se, propositadamente, deixando a bola passar, para retardar o reinício da partida;
- H) Atos acintosos entre companheiros ou contra adversários;
- I) Após o início de uma partida é vedado aos atletas tirar a camisa dentro do campo de jogo inclusive na comemoração de um gol;
- J) Simular uma falta.

PARÁGRAFO 1º – Se a partida for interrompida para a aplicação de pena prevista nesta regra, o reinício da mesma dar-se-á com a cobrança de um tiro livre indireto no local onde se encontra a bola no momento da paralisação, salvo se esta se encontrava dentro da área de meta adversária, quando a bola deverá ser colocada sobre a linha superior demarcatória do retângulo da área de meta sempre do local mais próximo onde ocorreu a paralisação.

PARÁGRAFO 2º – A interrupção da partida, em hipótese alguma, poderá beneficiar o infrator, devendo o árbitro deixar prosseguir a jogada e, na conclusão do lance, adotar as medidas disciplinares necessárias, salvo se a bola, quando da infração, estiver de posse de atleta da equipe infratora. Se na ocorrência da infração a partida estiver paralisada, o árbitro aplicará ao infrator, a pena disciplinar de advertência.

CAPÍTULO 28 – FALTAS CUMULATIVAS

ARTIGO 54º – Serão consideradas faltas cumulativas todas as faltas técnicas, pessoais e disciplinares, além das seguintes situações:

ARTIGO 55º – Com exceção das categorias Sub-7, Sub-9, Sub-11 e Sub-13, as 6 (seis) faltas cumulativas, de cada equipe, em cada período de jogo, deverão ser registradas na súmula de jogo. Quando ocorrer a 6ª (sexta) falta cumulativa, de qualquer das equipes, o mesário deverá avisar o árbitro.

ARTIGO 56º – Durante cada período de uma partida, as equipes poderão cometer até 6 (seis) faltas cumulativas com direito à formação de barreira e, ultrapassado esse limite, todos os tiros livres indiretos passarão a ser cobrados como tiro livre direto; exceto nas categorias citadas no Artigo 55º.

PARÁGRAFO ÚNICO – O saldo de faltas cumulativas será zerado do primeiro para o segundo período.

ARTIGO 57º – Após a 6ª (sexta) falta cumulativa, a equipe que cometer qualquer infração, não importando o local da mesma (desde que a bola esteja sendo jogada), o árbitro determinará que, para a cobrança desta falta contra a equipe infratora, sendo vedada a formação de barreira de atletas, a bola seja colocada na marca dos 12 metros, sendo dali desferido o chute, podendo ser assinalado um gol, com apenas 1 (um) toque e para frente, com direito ao rebote; exceto nas categorias citadas no Artigo 55º.

PARÁGRAFO 1º – Por ocasião da cobrança desses tiros livres será exigido que todos os atletas (exceção do goleiro defensor, que deverá ficar sobre a linha de gol) coloquem-se, obrigatoriamente, atrás de uma linha imaginária traçada sobre a linha da bola, paralela à linha de fundo, respeitando a distância de 5 (cinco) metros da linha imaginária.

PARÁGRAFO 2º – O executor deverá estar plenamente identificado e, obrigatoriamente, a bola deverá ser acionada diretamente para a meta, com a intenção de assinalar um tento, vedado o passe da bola, em qualquer sentido, para atleta da própria equipe.

PARÁGRAFO 3º – O goleiro, dentro da meta, poderá mexer lateralmente sobre a linha de gol no momento da execução do tiro livre após a 6ª (sexta) falta, em cada período de jogo.

PARÁGRAFO 4º – Nenhum atleta poderá obstruir o atleta executante do tiro livre nem ultrapassar a linha imaginária antes que a bola tenha percorrido distância igual à sua circunferência.

PARÁGRAFO 5º – Se, na cobrança de um tiro livre sem direito à formação de barreira, algum atleta da equipe infratora, com exceção do goleiro, invadir o espaço vazio antes que a bola entre em jogo, respeitada a Lei da Vantagem, o árbitro advertirá o atleta infrator com a apresentação do cartão amarelo, repetindo a cobrança do tiro livre, se for o caso.

PARÁGRAFO 6º – Se a invasão do espaço vazio ocorrer por atleta da equipe beneficiada com o tiro livre, antes de a bola entrar em jogo, o árbitro interromperá a partida, dando posse de bola para a equipe adversária, que reiniciará a partida com a cobrança de um tiro livre indireto no local onde ocorreu a infração.

CAPÍTULO 29 – CARTÕES DISCIPLINARES E SUSPENSÃO

ARTIGO 58º – Ficam estabelecidos os seguintes cartões:

- A) CARTÃO AMARELO: O atleta advertido será substituído imediatamente e só poderá retornar ao campo após 2 (dois) minutos CRONOMETRADOS DE BOLA EM JOGO, devendo permanecer no banco de reservas até que seja informado sobre o fim da punição e receber autorização do mesário para substituir um atleta titular.
- B) CARTÃO VERMELHO: O atleta será expulso do jogo, não poderá ser substituído, deverá retirar-se do campo e não poderá permanecer no banco de reservas nem no interior da arena.

PARÁGRAFO 1º – Nas categorias Sub-7, Sub-9, Sub-11 e Sub-13 não será aplicada a punição da substituição imediata ao atleta advertido com cartão amarelo.

PARÁGRAFO 2º – Aos componentes do banco de reservas (atletas suplentes e membros da Comissão Técnica) serão aplicados os seguintes cartões disciplinares: amarelo para advertência e vermelho para expulsão, sendo que os expulsos não poderão permanecer no banco de reservas nem no interior da arena. O árbitro assistente, o mesário, o delegado da partida, o coordenador técnico do evento e os membros da Comissão de Arbitragem têm poder para punir os componentes no banco de reservas com cartões disciplinares e, neste caso, deverão informar ao árbitro; e este, por conseguinte, deverá comunicar o fato ao capitão da equipe.

PARÁGRAFO 3º – A soma de 3 (três) cartões amarelos ou 1 (um) vermelho, suspende o participante do próximo jogo de sua equipe.

PARÁGRAFO 4º – Se alguma partida for transferida, independente do motivo, e algum participante estiver suspenso, o mesmo cumprirá suspensão no próximo jogo, obedecendo a nova seqüência da tabela de jogos.

PARÁGRAFO 5º – O cartão amarelo aplicado antes de um cartão vermelho, na mesma partida, não entrará no saldo de cartões do participante.

PARÁGRAFO 6º – Após o participante cumprir suspensão, somente o saldo do cartão que o suspendeu será zerado.

PARÁGRAFO 7º – Após a semifinal, o saldo do cartão amarelo de todos os participantes será zerado, porém fica mantida a suspensão referente ao cartão vermelho.

CAPÍTULO 30 – APENAÇÕES

ARTIGO 59º – Com a bola em jogo, se o árbitro paralisar a partida para punir o infrator, obrigatoriamente aplicará o cartão disciplinar e será considerada como infração técnica.

PARÁGRAFO 1º – Anota-se em súmula falta coletiva até a 6ª infração.

PARÁGRAFO 2º – Marca-se tiro livre direto em favor da equipe adversária no local onde o infrator se encontrava no momento da paralisação.

PARÁGRAFO 3º – Se dentro de sua própria área de meta, o tiro livre será cobrado na intersecção das linhas frontal e lateral da mesma.

PARÁGRAFO 4º – Caso o atleta saia do campo momentaneamente para cometer a infração, o tiro livre será cobrado no local onde a bola se encontrava, se dentro de sua própria área de meta, a cobrança será realizada na intersecção das linhas frontal e lateral da mesma.

ARTIGO 60º – Com a bola fora de jogo, o árbitro deverá aplicar a advertência que julgar necessária, sem conceder tiro livre direto para a equipe adversária.

PARÁGRAFO 1º – Caso a advertência do árbitro seja feita através da aplicação do cartão disciplinar, anota-se em súmula falta coletiva até a 6ª infração.

PARÁGRAFO 2º – Reinicia o jogo no local onde a bola se encontrava.

ARTIGO 61º – O atleta que tentar impedir ou dificultar a cobrança de um tiro livre sem direito à formação de barreira, contra sua equipe, deverá ser advertido com cartão.

ARTIGO 62º – Se um atleta preparado para executar uma cobrança de falta, após a autorização do árbitro, demorar mais de 5 (cinco) segundos para a execução, será passivo de cartão.

PARÁGRAFO ÚNICO – Se um atleta demorar mais de 5 (cinco) segundos para efetuar uma cobrança de falta, esta falta, sob nenhuma hipótese, poderá ser revertida em favor da outra equipe.

ARTIGO 63º – No caso das exceções previstas no Parágrafo 1º, Artigo 11º, para inscrição de goleiros fora das faixas etárias, em determinadas categorias, os goleiros têm o direito de participar da partida somente até a linha central.

PARÁGRAFO ÚNICO – Se algum desses goleiros ultrapassar a linha central, o árbitro deverá paralisar a partida e marcar o tiro livre direto em favor da equipe adversária, que será anotado em súmula como falta coletiva até a 6ª infração, no local onde o infrator se encontrava no momento da paralisação.

CAPÍTULO 31 – INSCRIÇÃO, DOCUMENTAÇÃO E SÚMULA DE JOGO

ARTIGO 64º – Durante o processo de inscrição, realizado através do site <tacariodejaneiro.com.br> ou via eletrônica informada e orientada pelo Comitê Executivo, deverão ser observados os prazos para efetuar o pagamento da taxa de inscrição, compartilhar o comprovante de pagamento, encaminhar o escudo da equipe (vetorizado ou PNG) e enviar/alterar a ficha técnica, com o mínimo de 14 (quatorze) e o máximo de 25 (vinte e cinco) atletas, além de 3 (três) membros da Comissão Técnica (técnico, auxiliar técnico e médico), por equipe. Após a data limite para envio/alteração da ficha técnica, não será aceita, em nenhuma hipótese, a inclusão ou substituição na relação de participantes.

PARÁGRAFO 1º – Apesar do limite máximo de 25 (vinte e cinco) atletas inscritos, **AS EQUIPES SÓ PODERÃO RELACIONAR ATÉ 20 (VINTE) ATLETAS POR PARTIDA** e o excedente não poderá ingressar no campo de jogo ou permanecer no banco de reservas. Porém, independente de estarem na área externa do campo e sem o uniforme de jogo, os atletas que apresentarem comportamento antidesportivo, caso identificados, deverão ser relatados na súmula e serão julgados pela Comissão Disciplinar.

PARÁGRAFO 2º – Um atleta não poderá ser inscrito também como membro da Comissão Técnica (técnico, auxiliar técnico ou médico).

PARÁGRAFO 3º – O representante da equipe não precisa obrigatoriamente ser inscrito como atleta ou membro da Comissão Técnica porém, para ingressar no campo de jogo ou permanecer no banco de reservas, **A SUA INSCRIÇÃO NA FICHA TÉCNICA É OBRIGATÓRIA.**

PARÁGRAFO 4º – Para validar a inscrição do médico da equipe, o representante deverá encaminhar a cópia da Cédula de Identidade Médica (CRM).

ARTIGO 65º – Nas categorias Sub-7, Sub-9, Sub-11, Sub-13, Sub-15, Sub-17 Feminino e Sub-17 Masculino, **É VEDADA A INSCRIÇÃO DE ATLETAS FEDERADOS NO FUTSAL E NO FUTEBOL DE CAMPO.**

PARÁGRAFO 1º – Caso alguma equipe das categorias de base decida apresentar denúncia formal de irregularidade, caberá exclusivamente ao representante da equipe denunciante consultar as entidades legais que dirigem o futsal e o futebol de campo, recolher as devidas taxas e apresentar as provas, via eletrônica informada pelo Comitê Executivo, num prazo de até 72 horas após o término da partida, que serão julgadas pelo Conselho de Administração.

PARÁGRAFO 2º – Durante a fase classificatória, se o Conselho de Administração acatar a denúncia sobre a participação de atleta federado numa determinada partida, o referido atleta será desqualificado da competição e a equipe infratora terá todo o seu saldo de pontos zerado na tabela de classificação. Nesse caso, serão computados apenas os pontos conquistados a partir da próxima rodada. Em caso de reincidência, a equipe infratora será eliminada da competição. O placar e os gols assinalados na partida serão mantidos porém, independente do resultado, serão computados 3 pontos na tabela de classificação a favor da equipe denunciante.

PARÁGRAFO 3º – Durante a fase eliminatória, se o Conselho de Administração acatar a denúncia sobre a participação de atleta federado numa determinada partida, o referido atleta será desqualificado da competição, a equipe infratora será eliminada e a equipe adversária, mesmo tendo sofrido uma derrota, será classificada para a próxima fase. No caso da final, a equipe infratora será eliminada e a equipe adversária será declarada campeã.

ARTIGO 66º – Antes do início da primeira partida, cada participante deverá, obrigatoriamente, se dirigir à mesa com 30 minutos de antecedência, entregar o Acordo de Participação da Taça Rio de Janeiro de Futebol Soçaite e o PAR-Q (Questionário de Prontidão para Atividade Física), conforme modelos disponibilizados pelo Comitê Executivo, preenchidos e assinados pelo próprio ou pelo seu responsável legal, no caso dos menores de idade; e/ou o Atestado Médico de Aptidão para a Prática do Futebol, específico para o evento, contendo CRM, carimbo e assinatura do médico; e uma cópia do RG ou da CNH, caso contrário será impedido de disputar a competição.

PARÁGRAFO 1º – Antes do início da segunda partida em diante, até o fim da competição, cada participante deverá, obrigatoriamente, se dirigir à mesa portando documento original com foto (RG ou CNH) e apresentá-lo ao mesário antes de assinar a súmula, caso contrário **SERÁ IMPEDIDO DE ENTRAR EM CAMPO E ATÉ MESMO PERMANECER NO BANCO DE RESERVAS.**

PARÁGRAFO 2º – O representante da equipe só poderá ingressar no campo de jogo ou permanecer no banco de reservas caso tenha sido inscrito como atleta ou membro da Comissão Técnica, caso contrário, **NÃO PODERÁ ACOMPANHAR O JOGO NO INTERIOR DA ARENA.**

PARÁGRAFO 3º – O médico da equipe só poderá ingressar no campo de jogo e permanecer no banco de reservas caso **APRESENTE DOCUMENTO CONTENDO O NÚMERO DO CRM.**

PARÁGRAFO 4º – Após o término de cada partida, o capitão da equipe ou algum membro da Comissão Técnica tem o dever de conferir, aprovar e rubricar a súmula, que será publicada no site <tacariodejaneiro.com.br>.

PARÁGRAFO 5º – Após rubricar a súmula de jogo, os participantes não terão o direito de contestar quaisquer anotações feitas pelo mesário, árbitro, árbitro assistente ou delegado da partida. O mesmo se aplicará àqueles que não se dirigirem à mesa e não conferirem a súmula.

CAPÍTULO 32 – PONTUAÇÃO E CRITÉRIO DE DESEMPATE

ARTIGO 67º – A contagem de pontos do resultado de uma partida obedecerá o seguinte critério:

- A) Vitória: 3 pontos;
- B) Empate: 1 ponto;
- C) Derrota: 0.

ARTIGO 68º – A pontuação do ranking obedecerá o seguinte critério:

- A) 1º lugar: 140 pontos;
- B) 2º lugar: 100 pontos;
- C) 3º e 4º lugar: 60 pontos;
- D) 5º ao 8º lugar: 35 pontos;
- E) 9º ao 16º lugar: 15 pontos.

PARÁGRAFO ÚNICO – O critério de desempate do ranking obedecerá a seguinte ordem:

- A) Número de pontos;
- B) Melhores colocações;
- C) Número de edições disputadas;
- D) Ordem alfabética (será considerado o nome utilizado na última edição).

ARTIGO 69º – O critério de desempate na tabela de classificação obedecerá a seguinte ordem:

- A) Número de pontos;
- B) Número de vitórias;
- C) Confronto direto;
- D) Saldo de gols;
- E) Gols pro;
- F) Menor número de cartões (vermelho: peso 3; amarelo: peso 1);
- G) Sorteio.

PARÁGRAFO ÚNICO – Em caso de empate na tabela de classificação entre duas equipes, prevalece o confronto direto como critério de desempate. Em caso de empate entre três ou mais equipes, não se aplica o confronto direto e, portanto, prevalece o maior saldo de gols.

CAPÍTULO 33 – FORMA DE DISPUTA

ARTIGO 70º – A forma de disputa em cada categoria será a seguinte: total de 8 equipes participantes divididas em 2 grupos com 4 equipes cada. Na fase classificatória, cada equipe enfrentará os 3 adversários do seu grupo, classificando os 2 primeiros colocados de cada grupo para a fase eliminatória (semifinais). A primeira partida da semifinal será disputada entre o 1º colocado do Grupo 2 (vantagem do empate) e o 2º colocado do Grupo 1. A segunda partida da semifinal será disputada entre o 1º colocado do Grupo 1 (vantagem do empate) e o 2º colocado do Grupo 2. Na final, não há vantagem do empate. Não haverá disputa de 3º e 4º lugares.

PARÁGRAFO 1º – A divisão dos grupos obedecerá o seguinte critério:

GRUPO 1

- A) 1º colocado do ranking
- B) 4º colocado do ranking
- C) 5º colocado do ranking
- D) 8º colocado do ranking

GRUPO 2

- A) 2º colocado do ranking
- B) 3º colocado do ranking
- C) 6º colocado do ranking
- D) 7º colocado do ranking

PARÁGRAFO 2º – A composição das rodadas da fase classificatória terá a seguinte sequência:

1ª RODADA

- 1º jogo) BxC
- 2º jogo) AxD

2ª RODADA

- 1º jogo) AxC
- 2º jogo) BxD

3ª RODADA

- 1º jogo) CxD
- 2º jogo) AxB

PARÁGRAFO 3º – Caso alguma categoria seja disputada por um total inferior ou superior a 8 equipes participantes, a forma de disputa será definida em conjunto com os representantes.

CAPÍTULO 34 – TELEVISIONAMENTO DOS JOGOS E CESSÃO DE DIREITOS

ARTIGO 71º – A captação, fixação, exibição e transmissão direta e indireta de imagens e sons das partidas da Taça Rio de Janeiro de Futebol Soçaite, ao vivo ou gravada, na TV, rádio, internet ou em qualquer outra plataforma, em todas as fases e turnos da competição, só poderão ser realizadas mediante prévia e expressa autorização da AMC Comunicação <amc.com.br>.

CAPÍTULO 35 – OBRIGAÇÕES, RESPONSABILIDADES E SANÇÕES

ARTIGO 72º – Os participantes ou os responsáveis legais, no caso dos menores de idade, terão, obrigatoriamente, que assinar o Acordo de Participação, dando direito de utilização de suas imagens através de fotografia, vídeo ou qualquer material de gravação para a publicação na mídia, postagem nas redes sociais, transmissão via streaming ou divulgação do evento com finalidades legítimas; e se responsabilizar sob o seu estado de saúde física, mental e psicológica, declarando que participam do evento de livre e espontânea vontade e isentando a AMC, colaboradores, patrocinadores, apoiadores e sedes do evento, de quaisquer despesas médicas e hospitalares, fruto de acidentes que possam ocorrer com os mesmos ou por esses causados a terceiros, antes, durante ou depois dos jogos.

ARTIGO 73º – Os representantes respondem pelos participantes das suas equipes (atletas e membros da Comissão Técnica), torcedores e convidados, se estes causarem qualquer tipo de dano ou prejuízo às instalações, materiais ou equipamentos utilizados no evento, e se obrigam a indenizar imediatamente a parte lesada (sede ou AMC), na totalidade dos gastos necessários à sua reparação ou reposição.

ARTIGO 74º – Caso haja a ocorrência de excessos, incidentes ou quaisquer atos de violência ou agressão física, verbal ou moral causados por determinados participantes ou torcedores aos adversários, equipe de arbitragem, público, funcionários da sede, membros da Estrutura Organizacional, patrocinadores, apoiadores, colaboradores da AMC e membros da organização do evento, será determinada a vitória à equipe adversária pelo placar de 3 a 0, salvo se a beneficiada tiver um placar favorável mais amplo.

PARÁGRAFO 1º – Os autores estarão eliminados sumariamente de toda a competição e impedidos de ingressar nas dependências das sedes para assistirem aos próximos jogos.

PARÁGRAFO 2º – Além de algum participante ou torcedor, a Comissão Disciplinar pode, a seu único e exclusivo critério, eliminar definitivamente alguma equipe, independente da rodada ou fase da competição, e decidir estender a punição para mais de uma edição do campeonato.

ARTIGO 75º – Caso alguma equipe participante esteja representando um clube de futebol profissional, as torcidas organizadas do clube estão impedidas de ingressar nas sedes, além de aglomerar nas proximidades das arenas, e promover quaisquer atos de manifestação, com gritos, instrumentos musicais e de percussão, em prol da equipe; e, caso aconteça, será determinada a vitória à equipe adversária pelo placar de 3 a 0, salvo se a beneficiada tiver um placar favorável mais amplo.

CAPÍTULO 36 – DISPOSIÇÕES FINAIS

ARTIGO 76º – Antes do início de cada jogo, a organização do evento deverá nomear o DELEGADO da partida, preferencialmente um dos dirigentes que compõem a Estrutura Organizacional, que será responsável por esclarecer, interpretar e fazer valer todos os artigos do presente Regulamento, tendo poderes, inclusive, para suspender ou interromper quaisquer partidas, caso entenda que não há segurança para iniciar ou continuar o jogo em questão.

PARÁGRAFO ÚNICO – Caso nenhum dirigente esteja presente no local, o árbitro assistente, o mesário ou o coordenador técnico do evento assumirá a função de DELEGADO da partida.

ARTIGO 77º – A torcida e os participantes estão terminantemente impedidos de ingressar nas sedes portando material de propaganda, afixar ou simplesmente exibir peças de comunicação visual para dar publicidade aos seus patrocinadores através de faixas, banners, cartazes, placas, totens, displays, backdrops etc. A única forma de divulgar a marca dos patrocinadores das equipes é através do equipamento dos atletas (uniforme de jogo) composto por camisa, calção e meião.

ARTIGO 78º – A torcida e os participantes só poderão ingressar nas dependências das sedes com instrumentos musicais e de percussão caso haja autorização da diretoria responsável por cada sede.

ARTIGO 79º – Em todas as sedes, dentro e fora das arenas, é expressamente proibida a queima de fogos de artifício, artefatos pirotécnicos ou qualquer material com produção de chamas.

PARÁGRAFO ÚNICO – Se alguma equipe (participantes e/ou torcedores) não respeitar as normas descritas nos Artigos 77º, 78º e 79º, a partida não será iniciada, até que seja observado o cumprimento regular e integral do presente Regulamento e, caso a mesma esteja em andamento, o árbitro interromperá a partida e, não havendo obediência imediata, será determinada a vitória à equipe adversária pelo placar de 3 a 0, salvo se a beneficiada tiver um placar favorável mais amplo.

ARTIGO 80º – Ao ingressar nas sedes, todos os participantes, torcedores e público do evento deverão respeitar o Regimento Interno dos clubes sedes, seguir os procedimentos para controle de acesso, se identificar através de documento original com foto, aguardar a autorização para entrada e, durante a pandemia de Covid-19, obedecer os protocolos sanitários, fazer o uso obrigatório da máscara de proteção, se submeter à medição da temperatura corporal e apresentar o passaporte de vacinação (carteira digital do ConecteSUS, caderneta física ou papel timbrado da Secretaria Municipal de Saúde).

ARTIGO 81º – Os casos omissos e de interpretação controversa do presente Regulamento, que venham gerar dúvidas durante a competição, serão apreciados e resolvidos pelo Comitê Executivo, em conjunto com os Conselhos de Administração e Arbitral.

Rio de Janeiro, 2 de outubro de 2021.

Documento original assinado pelos membros do Conselho de Administração

(a) Luiz Otávio de Moura Machado Filho – Presidente

(a) Daniel Cartolano – Vice-Presidente

(a) Leonardo Amorim – Diretor Geral

pelos membros do Conselho Arbitral

(a) Marcio Iorio – Presidente

(a) Luis Gustavo Mostof – Vice-Presidente

(a) Andre Lucena – Diretor Geral

pelos membros da Comissão Disciplinar

(a) Leonardo Amorim – Presidente

(a) Paulo Rebouças – Vice-Presidente

(a) André Luiz Ribeiro – Diretor Geral

e pelos representantes das equipes participantes em todas as categorias