



10ª. COPA ATLETICANA DE FUTSAL - UNIVERSITÁRIO 2026

REGULAMENTO - GERAL

1. DOS INSCRITOS:

1.1.- Cada agremiação poderá inscrever no máximo 20 (vinte) atletas, podendo levar no máximo 14 (quatorze) para a quadra de jogo, e inscrever 4 integrantes de comissão técnica, sendo 2 (dois) representantes autorizados a ficar no banco de reservas na hora do jogo.

§ 1º - As inscrições de atletas serão realizadas no máximo até às 12h da sexta-feira que antecede o sábado de jogo.

§ 2º As inscrições poderão ser realizadas até o final do cronômetro regressivo que estará aparecendo no link de inscrição, independente da rodada. O prazo encerra quando o cronometro zerar.

§ 3º - A responsabilidade pela inscrição dos atletas e de suas condições de jogo cabe à equipe e não à organização da competição, sendo ressaltado que não caberá à organização cientificar ou verificar a regularidade dos atletas previamente à inscrição sob pena de enquadramento como atleta irregular.

1.2. – Para realizar as inscrições cada agremiação receberá um link a ser disponibilizado pela organização com antecedência mínima de 7 (sete) dias do início da competição.

§ 1º - Apenas será considerada válida a inscrição do atleta que tenha se cadastrado previamente na aba CADASTRAR ATLETA no site www.amistosos.com.br e que tenha preenchido todos os campos de documentação constantes no link, incluindo, mas não se restringindo à:

- a) Nome Completo;
- b) Data de Nascimento;
- c) CPF;
- d) RG;
- e) Telefone;
- f) E-mail;
- g) Foto

§ 2º - Caso algum atleta já tenha se cadastrado neste ano de 2024 no site citado acima em qualquer outra competição ou modalidade não precisará fazer isso novamente, podendo ser inscrito direto no link que for encaminhado para a equipe conforme o item 1.2.

1.3.- Para disputar a fase eliminatória (fase final), o atleta deverá ter jogado (participado/estado presente em quadra) no mínimo um jogo da fase classificatória sob pena de enquadramento como atleta irregular.

- 1.4. – Cada atleta só pode disputar a competição por uma atlética sob pena de enquadramento como atleta irregular.
- 1.5. – Atleta inscrito, foi para a súmula, e mesmo que não tenha jogado, não poderá ser removido, excluído ou substituído.
- 1.6. – O atleta deve estar devidamente matriculado e frequentando o curso de sua atlética.

1.7. – **ATLETAS EAD**

§ 1º - Considerando que diversas atléticas são organizadas e constituídas a partir da junção de vários cursos, fica estabelecido que o atleta inscrito por meio de curso na modalidade de Educação a Distância (EAD) estará apto a participar da competição, desde que atendidas, as seguintes condições:

- a) Será permitida a inscrição de apenas 01 (um) atleta EAD por equipe/atlética;
- b) O polo de apoio presencial do curso EAD ao qual o atleta esteja vinculado esteja localizado na mesma cidade da atlética que representa.
- 1.8. – Cada atlética pode inscrever até 6 atletas formados, portadores de diploma, independente se o mesmo, faz alguma especialização, mestrado ou doutorado, não é considerado acadêmico. Dentre os formados inscritos a atlética pode estar utilizando apenas 4 (quatro) por jogo.

§ 1º - O atleta só pode representar a atlética vinculada ao curso a qual ele esteja cursando. No caso dos atletas formados, portadores de diploma, ele só participará dos jogos representando a atlética vinculado ao curso de sua formação, independentemente se o atleta faz algum tipo de pós em outro curso.

§ 2º - Dentre os formados inscritos a atlética pode utilizar apenas 4 (quatro) por jogo.

§ 3º - Não atendendo às considerações do caput, o atleta é considerado irregular.

- 1.9. – Em caso de utilizar atletas irregulares acarretará em perda dos pontos do jogo (sendo a adversária considerada vencedora), porém o jogo é considerado válido pelos dados lançados em sumulas, gols, cartões, válidos para sequência da competição, além da perda de mais 3 (três) pontos na classificação geral.

2. DAS PARTIDAS

- 2.1. – As rodadas serão aos sábados no período matutino e vespertino.
- 2.2. – É de obrigação das equipes estar adequadamente uniformizadas para os jogos com camisa, calção e meião. Não sendo necessário ter o escudo de sua atlética.

§ 1º - Não será permitido o uso de coletes.

§ 2º - Será permitido o uso de camisas e shorts térmicos, desde que todas as camisas térmicas da equipe sejam da mesma cor, cabendo à arbitragem averificação de regularidade, não existindo necessidade de semelhança para shorts térmicos;

§ 3º - As equipes deverão possuir dois jogos de uniformes de cores diversas.

§ 4º - Caso a arbitragem verifique impossibilidade das equipes se enfrentarem devido a semelhança dos uniformes, haverá um sorteio e a equipe vencida terá 20 (vinte) minutos para apresentar-se novamente apta, sob pena de ser declarado W.O.

§ 5º - Não existe equipe mandante na presente competição, inexistindo preferência quanto a eventual semelhança de uniformes.

§ 6º - Não será permitida a utilização de shorts com bolsos.

§ 7º - Caso a equipe necessite utilizar um jogador de linha no gol, o atleta não poderá utilizar colete. Será necessária camisa diversa dos demais (goleiro e jogadores de linha)

para que o jogador de linha atue no gol, desde que esta mantenha a mesma numeração que o atleta utilizava na linha. Não sendo cumpridos os requisitos acima, a equipe será punida com derrota técnica por 3x0.

§ 8º - Caberá exclusivamente às equipes as tratativas para evitar correspondência de uniformes.

§ 9º - Não será permitido uso de meias, apenas meiões.

§ 10º - Tornozeleiras, ataduras, ou meias de cor diferentes a dos meiões, não poderão ser utilizados por cima dos meiões.

§ 11º - Não será permitido uso de brinco, colares, pulseiras, piercing, alargadores, alianças, ou qualquer tipo de metal que possam ser um risco á integridade físico do atleta que faz uso e de seu adversário.

2.3.- Não será obrigatório o uso de caneleira.

2.4.- Todo atleta deve apresentar documentação de identificação física e original (cópia autenticada também será aceita). Serão aceitos como documentos:

2.4.1.- CI/RG;

2.4.2.- CNH;

2.4.3.- Carteira de trabalho;

2.4.4.- Carteira funcional (EX. OAB);

2.4.5.- Certificado de reservista;

2.4.6.- Passaporte;

2.4.7.- Credencial Amistosos Eventos (baixar e imprimir colorida via link de inscrição);

§ 1º - Será aceito documento de identificação digital expedida pelo órgão de certificação competente, mediante a atualização do cadastro do atleta junto à organização com a inserção de foto atualizada. Não serão aceitos printscreens ou PDFs, de modo que a documentação apenas será considerada válida após a apresentação do documento no aplicativo de certificação competente..

§ 2º - Jogadores que participarem da partida sem a apresentação do documento de identificação serão penalizados por meio de aplicação de – (menos) 3 (três) pontos para a equipe infratora, independentemente do resultado da partida e independente de seu tempo de participação.

§ 3º - Os documentos necessariamente deverão ser entregues ao representante da arbitragem antes do apito inicial da partida.

§ 4º - Na hipótese de o atleta comparecer após o início do jogo, poderá ingressar na partida mediante apresentação do documento na mesa sob pena do disposto no parágrafo acima.

2.5.- A taxa de arbitragem será de R\$ 120,00 (cento reais) por equipe e deve ser paga preferencialmente via Chave PIX (enviada no grupo de whatsapp) - BENEFICIÁRIO: AMISTOSOS EVENTOS LTDA ME, antes do jogo, sob pena de ser considerado W.O, sem prejuízo de eventual punição pelo Juízo Arbitral.

§ Único - O Pagamento deverá ser realizado até as 18h do dia anterior ao dia do jogo, ou seja, sexta-feira.

a) Descumprimento do prazo de pagamento importará em multa de 20% (vinte por cento) no valor total da arbitragem para o referido jogo.

b) Não sendo realizado o pagamento antes do início da partida, a equipe será penalizada com W.O.

2.6.– Para que a equipe não perca de W.O, a mesma deve ter o número mínimo de 3(três) atletas para o início da partida.

2.7.- Em caso de derrota técnica, serão contabilizados os gols para tabela de artilheiros, cartões e relatórios previstos em súmula, independente do resultado final de 3x0.

§ Único– Caso o resultado da partida encerrada por derrota técnica seja de diferença superior a 3 gols em favor da equipe não infratora, será mantido o resultado.

2.8.– Cada equipe tem por dever levar uma bola oficial em condições de jogo. A liga irá fornecer uma bola em cada quadra, porém as equipes têm a obrigação de levar a sua bola, para aquecimento e eventual necessidade de utilizar em jogo.

2.9.- As partidas não terão acompanhamento de ambulância móvel, visto se tratar de evento amador.

3. TEMPO DE JOGO

3.1.– Os jogos terão 40 (quarenta) minutos de duração total, dividido em 2 tempos de 20 minutos, sendo os 2 (dois) últimos minutos de cada tempo cronometrados.

§ 1º – Haverá tolerância de 15 (quinze) minutos para todos os jogos. Após isso será considerado W.O.

4. SUSPENSÕES E PUNIÇÕES

4.1.- O atleta que receber 3 (três) cartões amarelos ou 1 (um) cartão vermelho (cabará julgamento de acordo com relatório do árbitro), estará automaticamente suspenso da próxima partida. Os cartões amarelos são zerados para segunda fase.

§ 1º – Cumprirá suspensão o atleta que no último jogo da primeira fase recebero terceiro cartão amarelo, ficando fora do primeiro jogo da segunda fase.

§ 2º – Caso o atleta que já tem dois cartões amarelos, na sequência dos jogos/rodadas, tome seu terceiro amarelo e no mesmo jogo tomar um cartão vermelho, irá cumprir dois jogos de suspensão. Um jogo pelo terceiro amarelo e um jogo pelo cartão vermelho.

4.2.- Em caso de eliminação (seja por W.O ou por alguma irregularidade), todos os jogos antecedentes à punição serão válidos, exceto o último jogo da equipe infratora, situação na qual a equipe rival será beneficiada com vitória pelo placar de 5x0.

§ 1º - Os jogos ainda não realizados serão considerados W.O (5x0) a favor da equipe não infratora.

§ 2º - Na fase de mata-mata, quartas de finais, semifinais e final, a equipe adversária que confrontou com a equipe eliminada, ganhará a chance de voltar à competição, sendo beneficiada pela eliminação.

4.3.- Os atletas ou membros da Comissão Técnica que se envolverem em tumultos, agressões

físicas, ofensas à arbitragem, a outros atletas ou organizadores do evento, dentro ou fora do jogo, uniformizados ou não, serão submetidos a julgamento pelo Juízo Arbitral.

§ Único - Caso algum atleta seja lesionado por ação deliberada, violenta ou temerária de atleta rival, auferida a partir do relatório de arbitragem, vídeos e imagens, o atleta infrator será submetido a julgamento pelo juízo arbitral, podendo ser punido de acordo com a gravidade da lesão.

5. FÓRMULA DE DISPUTA

5.1.- Na modalidade de FUTSAL MASCULINO serão 18 equipes divididas em 3 grupos com 6 equipes em cada grupo, jogando todos contra todos dentro de seu respectivo grupo, onde a classificação para a segunda fase é definida através de um ranqueamento geral dentre todas as equipes. Desta forma, do 1º ao 4º colocado se classificam direto para as quartas-de-finais. Do 5º ao 12º disputam as oitavas de final.

5.1.1 – Critérios para o ranqueamento;

- 1º - Pontos;
- 2º - Saldo de gols;
- 3º - Maior número de vitórias;
- 4º - Melhor ataque;
- 5º - Melhor defesa;
- 6º - Menor número de cartões amarelos;
- 7º - Menor número de cartões vermelho;
- 8º - Sorteio.

5.1.2.- As equipes ranqueadas do 5º ao 12º conforme critérios acima, se enfrentarão em confrontos de oitavas de finais, nos seguintes moldes;

- 5º. GRUPO A x 12º. GRUPO B – Jogo 1
- 6º. GRUPO A x 11º. GRUPO B – Jogo 2;
- 7º. GRUPO A x 10º. GRUPO B – Jogo 3;
- 8º. GRUPO A x 9º. GRUPO B – Jogo 4;

5.1.3. - Para as quartas-de-finais os confrontos serão definidos da seguinte forma:

- 1º melhor ranqueado x Vencedor Jogo 1 – jogo 5;
- 2º melhor ranqueado x Vencedor Jogo 2 – Jogo 6;
- 3º melhor ranqueado x Vencedor Jogo 3 – Jogo 7;
- 4º melhor ranqueado x Vencedor Jogo 4 – Jogo 8;

5.1.3. - Para as semifinais os confrontos serão definidos da seguinte forma:

- Vencedor Jogo 5 x Vencedor Jogo 8 – Jogo 9;
- Vencedor Jogo 6 x Vencedor Jogo 7 – Jogo 10;

5.2.- Para o masculino, em caso de empate em todas as fases eliminatórias, os vencedores serão decididos em melhor de 3 (três) pênaltis.

6. DO JUÍZO ARBITRAL

6.1.– Compete ao JUÍZO ARBITRAL, organizado por advogado especializado na área desportiva, para que, de maneira célere e simples, processe e julgue as pessoas físicas e/ou jurídicas que infringirem os regulamentos.

6.2.- Serão aplicadas as penas previstas no CBJD (Código Brasileiro de Justiça Desportiva vigente) ou outra pelo juízo arbitral definida, observando os princípios que regem a justiça desportiva, bem como, as alterações trazidas dentro do próprio regulamento. Sobre o procedimento aplicado, também será utilizado como BASE o CBJD, mas, tendo autonomia para processar e julgar da forma que melhor aprover o Juízo Arbitral, inclusive com regras aqui estabelecidas.

6.3.- Os processos serão instaurados da seguinte maneira:

§ 1º - A comissão organizadora encaminhará relatório/termo de encaminhamento das partidas para a apuração de eventual irregularidade/responsabilização/punição;

§ 2º - Atletas e clubes (apenas) poderão propor denúncia (modelo será disponibilizado no e-mail dos clubes inscritos), ao valor de R\$ 300,00 (trezentos reais), para o e-mail: **tribunal.juridico@amistosos.com.br**. A denúncia só será avaliada com a confirmação de compensação do valor citado. A chave PIX é o CNPJ 21.773.406/0001-87 - BENEFICIÁRIO: AMISTOSOS EVENTOS LTDA ME.

§ 3º - Após o envio dos documentos citados nos parágrafos anteriores, será dada ciência à parte contrária/interessados para que no prazo de 48 (quarenta e oito horas), ofereçam resposta/defesa, juntando as provas que julgarem necessárias.

§ 4º - Com ou sem a resposta citada acima, o Juízo Arbitral julgará ademandada, de maneira fundamentada, no prazo de 5 (cinco) dias úteis. Da decisão não caberá recurso.

§ 5º - Se a denúncia proposta na forma do § 2º for julgada procedente, o valor será devolvido à parte denunciante.

6.4.- Em caso de W.O, ficam equipe, atletas e comissão técnica inscritos fora da próxima edição da COPA ATLETICANA DE FUTSAL em 2027, podendo voltar em 2028 caso a atlética pague o valor de R\$ 700 (setecentos reais) além do valor normal de inscrição.

§ 1º - Se o clube avisar com antecedência de 48h (quarenta e oito horas) antes do horário da partida que não irá comparecer (desistência prévia), será condenada ao pagamento do total da taxa de arbitragem do jogo: R\$ 240 (duzentos e quarenta reais). Desejando retornar no próximo ano, será devido o valor de R\$ 500,00 (trezentos reais). Sem demais punições.

6.5- Em caso de briga generalizada, os times serão eliminados da competição sem a obrigatoriedade de se instaurar o procedimento citado.

6.6.– As equipes respondem sobre as atitudes dos seus torcedores. A equipe que identificar os torcedores infratores mediante a confecção de Boletim de Ocorrência quanto a infração do mesmo, terá sua pena diminuída.

7. ADEQUAÇÕES FINAIS.

7.1.- Os casos omissos ou conflitantes a esse regulamento serão discutidos e resolvidos pela comissão organizadora ou TRIBUNAL ARBITRAL, respeitando sempre os princípios inerentes a justiça desportiva.

Amistosos Eventos

www.amistosos.com.br

