

TIJUCA TÊNIS CLUBE

XXXVII CAMPEONATO DE
FUTEBOL DENTE DE LEITE
2010

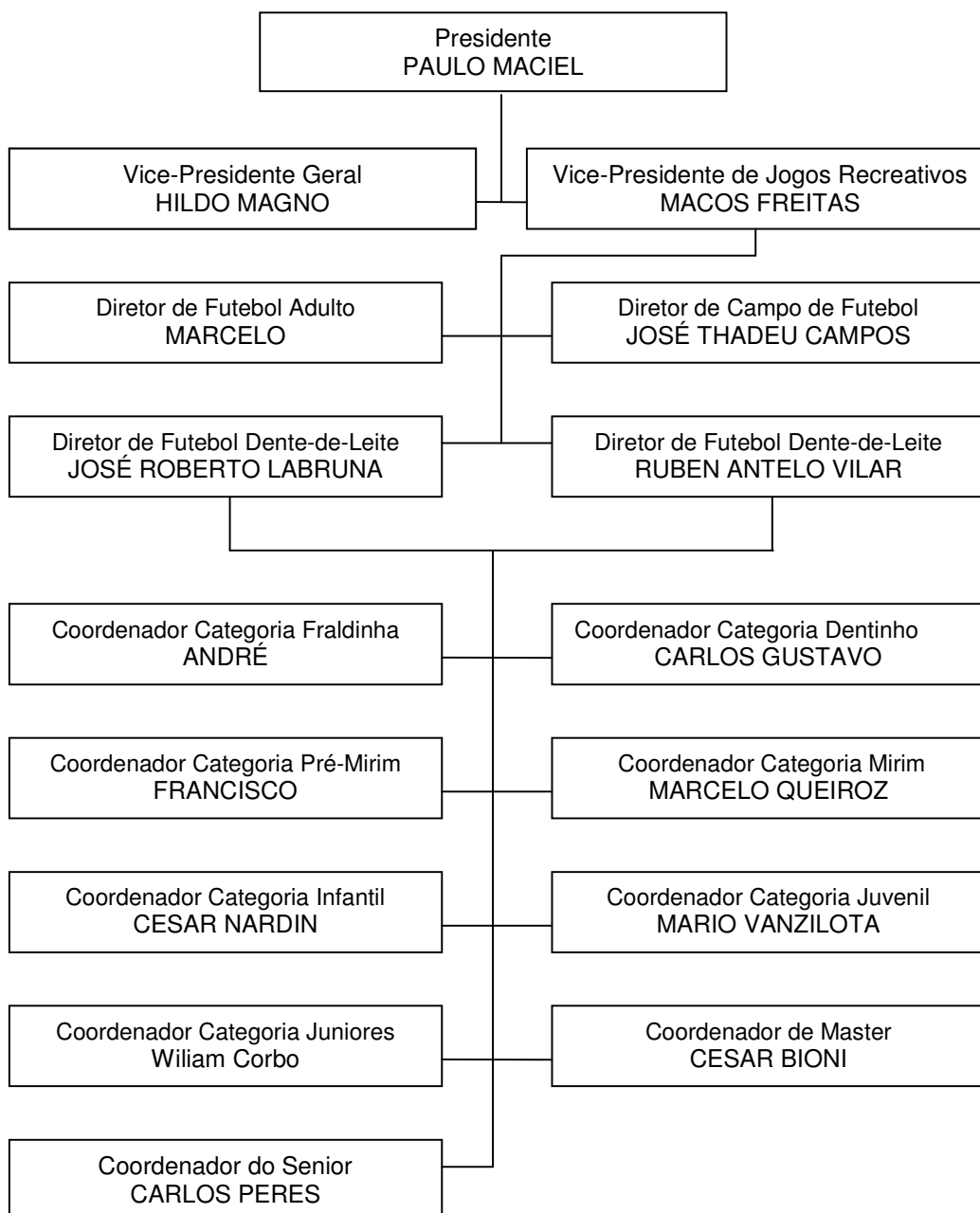
Patrono

Oswaldo da Graça Pinto Leite

REGULAMENTO

TIJUCA TÊNIS CLUBE

Vice-Presidência de Jogos Recreativos



1. OBJETIVO

ART. 1: A disputa do Campeonato de Futebol Dente de Leite será realizada entre sócios do Tijuca Tênis Clube com idade compreendida entre 5 e 21 anos e que tenham efetuado regularmente a sua inscrição, segundo o número de vagas oferecidas, visando incentivar a prática desportiva e a integração dos atletas, e seus familiares, no ambiente salutar do esporte amador. Este ano estaremos aceitando a participação de não sócios em todas as categorias.

2. DIREÇÃO

ART. 2: O Campeonato de Futebol Dente de Leite do Tijuca Tênis Clube é um evento a cargo da Vice-Presidência de Jogos Recreativos e da Diretoria de Futebol Dente de Leite, esta, responsável por sua organização, coordenação e supervisão.

ART. 3: Compete ao Vice-Presidente de Jogos Recreativos nomear o Diretor de Futebol Dente de Leite, que escolherá e presidirá a Coordenação de Futebol, a qual terá as seguintes atribuições:

- a) escolher e indicar os Patronos que orientarão as equipes durante o Campeonato;
- b) promover e orientar a avaliação e o sorteio dos atletas, por equipes e categorias;
- c) confeccionar a tabela de jogos e treinos, designando datas e horários para suas realizações;
- d) adiar jogos por motivo de força maior;
- e) indicar os mesários que providenciarão a elaboração das súmulas dos jogos e a coleta das assinaturas de todos os participantes;
- f) organizar lista de espera com atletas que substituirão aqueles que por quaisquer motivos se afastarem do Campeonato;
- g) indicar os árbitros, bem como avaliar o seu desempenho durante a competição;
- h) elaborar o Regulamento do Campeonato e zelar para que o mesmo seja cumprido; e,
- i) resolver os casos omissos do presente Regulamento, ouvindo as partes envolvidas, se assim considerar necessário.

3. PATRONOS

ART. 4: Cada equipe terá um Patrono, preferencialmente o pai ou a mãe de um dos atletas, com as seguintes atribuições:

- a) integrar seus atletas, e familiares no convívio salutar do Dente de Leite;
- b) manter diálogo constante com os pais e/ou responsáveis de seus atletas, alertando-os sempre para o caráter amistoso da competição.
- c) dar conhecimento aos atletas, pais e/ou responsáveis do presente Regulamento;
- d) manter seus atletas informados de todas as atividades do Campeonato;
- e) apresentar sua equipe uniformizada, por ocasião das partidas, com antecedência mínima de 15 (quinze) minutos do horário programado na Tabela de Jogos, para o preenchimento da súmula;
- f) orientar tecnicamente sua equipe e fazer as substituições necessárias, sempre observando o tempo mínimo de participação de cada atleta durante as partidas;
- g) zelar pela própria disciplina, assim como de seus atletas, pais e/ou responsáveis, antes, durante e após as partidas;

- h) responder pela equipe perante o Diretor e a Coordenação de Futebol;
- i) solicitar, por escrito, à Coordenação de Futebol, o afastamento de atletas de sua equipe, nos casos de indisciplina ou faltas. Em ambos os casos, será facultado à Coordenação ouvir as partes envolvidas;
- j) informar ao árbitro e ao mesário da partida, tão logo ocorra, o impedimento em iniciar ou prosseguir no jogo, por qualquer razão, de atleta que já tenha assinado a súmula da partida, postulando que tal fato seja registrado na mesma;
- k) escolher, entre os pais e/ou responsáveis de seus atletas, aquele que o substituirá na sua falta, submetendo-o com antecedência à Coordenação, e;
- l) distribuir aos seus atletas as fichas de inscrição para o Campeonato do ano seguinte

4. CATEGORIAS

ART.5: O Campeonato será disputado por atletas nascidos entre os anos de 1991 e 2004, inclusive, divididos nas seguintes Categorias:

- a) FRALDINHA: entre atletas nascidos nos anos de 2002, 2003 e 2004, formando 8 (oito) equipes;
- b) DENTINHO: entre atletas nascidos nos anos de 2000 e 2001, formando 8 (oito) equipes;
- b) PRÉ-MIRIM: entre atletas nascidos nos anos de 1998 e 1999, formando 8 (oito) equipes;
- c) MIRIM entre atletas nascidos nos anos de 1996 e 1997, formando 8 (oito) equipes;
- d) INFANTIL: entre atletas nascidos nos anos de 1994 e 1995, formando 8 (oito) equipes;
- e) JUVENIL: entre atletas nascidos nos anos de 1991, 1992 e 1993 formando 8 (oito) equipes;

§ Único: Em casos de absoluta conveniência da Coordenação de Futebol e, exclusivamente para a organização do Campeonato, isto é, antes do sorteio das equipes, poderão ser remanejados atletas de uma Categoria para outra, independente da idade estabelecida neste artigo.

5. EQUIPES

ART. 6: A formação das equipes será definida através de sorteio. Este será dirigido, de forma que sempre se obtenha um equilíbrio técnico entre as equipes de uma mesma categoria.

ART. 7: As equipes serão compostas em todas as Categorias por 9 (nove) atletas:

§ Único: Durante as partidas as equipes serão representadas em campo por 7 (sete) atletas, sendo um, o goleiro.

ART. 8: A Categoria FRALDINHA será formada pelas seguintes equipes: América, Botafogo, Flamengo, Fluminense, Madureira, São Cristóvão, Vasco e Volta Redonda.

ART. 9: A Categoria DENTINHO será formada pelas seguintes equipes: Africa do Sul, Alemanha, Argentina, Brasil, Espanha, França, Inglaterra e Itália.

ART. 10: A Categoria PRÉ-MIRIM será formada pelas seguintes equipes: Africa do Sul, Alemanha, Argentina, Brasil, Espanha, França, Inglaterra e Itália.

ART. 11: A Categoria MIRIM será formada pelas seguintes equipes: Africa do Sul, Alemanha, Argentina, Brasil, Espanha, França, Inglaterra e Itália.

ART. 12: A Categoria INFANTIL será formada pelas seguintes equipes: Africa do Sul, Alemanha, Argentina, Brasil, Espanha, França, Inglaterra e Itália.

ART. 13: A Categoria JUVENIL será formada pelas seguintes equipes: Africa do Sul, Alemanha, Argentina, Brasil, Espanha, França, Inglaterra e Itália.

ART. 14: A Coordenação decidirá sobre a substituição de atletas nas equipes, indicando um substituto entre os constantes da lista de espera, respeitando a correlação entre o nível técnico do atleta que estiver saindo e daquele que o estará substituindo.

§ 1º. A substituição ocorrerá nos seguintes casos:

- a) desejo manifestado, por escrito, pelo atleta ou por seu responsável em não continuar na disputa do Campeonato;
- b) indisciplina alegada pelo Patrono e comprovada pela Coordenação;
- c) afastamento por atingir o limite de penalidades previstas no Capítulo IX.

§ 2º. A partir da 3ª falta, o Patrono poderá solicitar a substituição deste atleta, sendo sua permanência ou não, analisada e decidida pela coordenação avaliando as circunstâncias das faltas ocorridas.

§ 3º. Na substituição de algum atleta durante a competição, deverá ser considerada a sua situação disciplinar, assim:

- a) no caso de desistência do atleta, que esteja cumprindo alguma punição, seu substituto será inscrito após o término das punições impostas àquele que saiu; e,
- b) no caso de eliminação do atleta, seu substituto será inscrito para a 3ª (terceira) partida após a formalização da eliminação pela Coordenação de Futebol.

§ 4º. O atleta que entrar no Campeonato após seu início, pagará taxa de inscrição cujo valor será proporcional ao desenvolvimento cronológico do certame. A partir do 2º mês de competição, a taxa de inscrição sofrerá redução mensal de R\$ 10,00 (dez reais). A partir do dia 01 de Setembro, será cobrada a quantia de R\$ 50,00 (cinquenta reais).

§ 5º. Quando não houver na lista de espera, atleta de nível técnico semelhante ao do que estiver saindo, este poderá ser substituído por outro cuja equipe tiver sido desclassificada da competição em qualquer das fases anteriores. A sua escolha se dará através de sorteio, dentre aqueles que tenham o nível técnico procurado, o qual deverá ocorrer no mínimo com 72 (setenta e duas) horas de antecedência ao horário da partida marcada na Tabela de Jogos.

6. REGRAS

ART. 14: Serão obedecidas as regras e regulamentações da FIFA para o futebol de campo, alterando-se o número de atletas, o número de substituições, o tempo de jogo e as adaptações relacionadas abaixo:

- § 1º. A regra do impedimento não será utilizada;
- § 2º. Nas cobranças de tiros livres, será de 4 (quatro) metros a distância a ser observada da bola, pelo(s) jogador(es) adversário(s).
- § 3º. Mesmo que a bola não transponha a linha de lado, será marcada a saída de bola pela lateral quando o atleta apoiar-se nos muros, grades ou paredes que circundam os campos, bem como nas ocasiões em que a bola tocar em galhos de árvores ou em telas de proteção.
- § 4º. É permitido ao goleiro usar as mãos para receber arremessos laterais.
- § 5º. A reposição de bola pelo goleiro deverá ser feita no tempo máximo de 6 (seis) segundos. Caso ultrapassado este tempo, a equipe será punida com tiro livre indireto, a ser cobrado sobre a linha da área, o mais próximo do local onde estiver o goleiro.
- § 6º. No tiro de meta, a reposição de bola será feita obrigatoriamente pelo goleiro, com as mãos, e só entrará em jogo quando ultrapassar a linha da área. Não é permitido o gol em cobranças de tiro de meta, a menos que a bola toque em algum jogador antes de entrar no gol. No caso da cobrança do tiro de meta ser efetuada pelo goleiro com os pés, ou por algum outro jogador, o mesmo deverá ser repetido, advertindo-se o atleta infrator.

Este Parágrafo não se aplica à Categoria FRALDINHA, onde o tiro de meta será cobrado com os pés, por qualquer atleta, entrando a bola em jogo quando sair da área e, podendo, ainda, ultrapassar a linha de meio de campo.

- § 7º. Depois de uma defesa concreta, ficando com a posse da bola em suas mãos, não poderá o goleiro desferir um chute do interior de sua área que ultrapasse a linha do meio de campo. Neste caso será aplicada a inversão da posse de bola. A reincidência acarretará em advertência ao goleiro infrator. O goleiro só poderá desferir um chute que ultrapasse a linha do meio campo se a bola quicar fora da área no campo de defesa.

Este Parágrafo não se aplica à Categoria FRALDINHA.

- § 8º. Na Categoria FRALDINHA não haverá penalidade quando o goleiro utilizar as mãos no interior de sua área, em bolas atrasadas com os pés, por atletas de sua equipe. Nas demais Categorias, será marcado um tiro livre indireto, sendo a bola colocada sobre a linha da área, no local mais próximo de onde o goleiro a pegou.
- § 9º. No início do 1º ou 2º tempo das partidas ou no seu reinício após um gol, é obrigatório o segundo toque na bola para que ela entre em jogo.

§ 10º. A equipe que cometer 6 (seis) infrações coletivas por período de jogo, isto é 1º ou 2º tempo, será punida por cada infração posterior, no mesmo período, com um tiro livre direto a ser cobrado em marca posicionada no seu campo, 2 (dois) metros atrás da marca do pênalti. Com exceção do goleiro da equipe infratora todos os demais atletas deverão se posicionar atrás do local da cobrança da penalidade.

§ 11º. Nas partidas onde houver a necessidade de prorrogação, será aberta uma nova contagem do número de infrações coletivas, que se encerrará somente ao final da disputa. Após a 3ª (terceira) falta, a equipe será punida por cada infração posterior, com um tiro livre direto a ser cobrado em marca posicionada no seu campo, 2 (dois) metros atrás da marca do pênalti. Com exceção do goleiro da equipe infratora todos os demais atletas deverão se posicionar atrás do local da cobrança da penalidade.

7. DAS PARTIDAS

ART. 15: As partidas serão disputadas em 2 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos, com 5 (cinco) minutos de intervalo para descanso, sendo o árbitro, e somente ele, o responsável pelo controle e marcação dos mesmos.

§ 1º. As partidas deverão ser iniciadas nos horários determinados na Tabela de Jogos, respeitando-se, entretanto, o número mínimo de atletas, em cada uma das equipes, previsto no Art. 16.

§ 2º. As partidas somente poderão ser adiadas ou suspensas pelo árbitro ou na sua ausência por um membro da Coordenação de Futebol. No caso de adiamento, este só poderá ser determinado no horário marcado na Tabela de Jogos, sendo obrigatória a presença dos respectivos Patronos e equipes, estas com atletas em número suficiente conforme o Art. 16. A nova data e horário para a realização ou conclusão da partida serão marcados pela Coordenação de Futebol. Em caso de adiamento de mais de uma partida ou de toda uma rodada, também caberá à Coordenação de Futebol a marcação das novas datas e horários, obedecendo à mesma ordem prevista na Tabela de Jogos.

§ 3º. O aquecimento das equipes será feito fora de campo, antes do horário previsto para o início da partida.

§ 4º. Antes de cada partida os Patronos deverão nomear o Capitão da sua equipe. Este será o atleta que o representará dentro de campo.

§ 5º. No campo de jogo ficarão apenas:

- a) O(s) Coordenador(es);
- b) O árbitro e seu auxiliar;
- c) O(s) Mesário(s), no máximo 2 (dois);
- d) O responsável pelo placar; e
- e) As equipes, com seus Patronos e reservas.

§ 6º. O Patrono, durante as partidas, ficará posicionado junto com os reservas, fora do campo de jogo, no espaço compreendido entre as linhas laterais da área e do campo, não sendo permitida sua aproximação

da baliza ou sua entrada em campo, sem a expressa autorização do árbitro.

§ 7º. Os Patronos e atletas suspensos, ou, expulsos de uma partida em andamento, não poderão permanecer no campo de jogo.

ART. 16: Não marcará pontos a equipe que no início de uma partida, tiver menos de 6 (seis) atletas, perdendo este jogo por WO. Nesta hipótese, a equipe adversária será considerada vencedora, pelo placar de 4 x 0.

§ 1º. O horário de início da partida, para fins de aplicação de WO, será o da Tabela de Jogos. Passados 10 (dez) minutos, que serão controlados pelo árbitro, este informará ao Mesário e/ou Coordenador, para que seja comunicado aos Patronos das equipes a aplicação do WO.

§ 2º. No horário de início da partida, previsto na Tabela de Jogos, havendo o número mínimo de atletas, deverá o árbitro, imediatamente, providenciar o seu início. Caso, após a convocação pelo árbitro, alguma das equipes não se apresentar, o árbitro aplicará WO a esta equipe, ou um duplo WO, quando for o caso.

ART. 17: Se, durante uma partida, uma das equipes ficar com o número de atletas inferior ao mínimo estabelecido no Art. 16, esta será encerrada, considerando-se a equipe adversária como vencedora prevalecendo o resultado no momento da suspensão, se a equipe que tiver condições de prosseguir no jogo estiver vencendo.

§ 1º. Caso a equipe que tiver condições de prosseguir no jogo, no momento da suspensão, estiver perdendo ou a partida esteja empatada, será considerada vencedora pelo resultado de "N+1" gols a seu favor, sendo "N" o número de gols marcados até então pela equipe desclassificada.

§ 2º. No caso de ausência do número mínimo de atletas em ambas as equipes, será aplicado duplo WO. As equipes não somarão pontos na competição e ainda será aplicado um saldo negativo de 4 (quatro) gols para cada uma, não sendo, no entanto, considerados estes gols para as estatísticas individuais de artilheiros e goleiros. Porém, tais gols participarão das estatísticas referentes a saldo de gols.

§ 3º. Caso alguma equipe venha a utilizar durante uma partida um atleta que esteja suspenso ou que não esteja devidamente inscrito no Campeonato e, o resultado final desta partida aponte o empate ou a sua vitória, a equipe adversária será proclamada vencedora pelo resultado de "N+1" gols a seu favor, sendo "N" o número de gols marcados pela equipe infratora.

§ 4º. Nas partidas suspensas por quaisquer dos motivos apresentados neste Artigo, apenas os gols marcados durante o andamento das partidas, valerão para as estatísticas individuais de artilheiro e goleiro menos vazado.

ART. 18: Só poderão competir as equipes cujos atletas se apresentarem com seus uniformes completos, inclusive calçados, não sendo permitido o uso de chuteiras com travas altas ou pinos. O uniforme completo

consiste do material fornecido pelo Clube (camisa, calção, e meia), exceto para a vestimenta de goleiro, onde se tolera outro uniforme. Aos Patronos, é obrigatório o uso da camisa fornecida pelo Clube, exceto nas partidas realizadas em dias úteis. Aos atletas, recomenda-se o uso de caneleiras.

§ Único: O atleta será o único responsável pela guarda e manutenção de seu uniforme. Aquele que, por qualquer razão, estiver com o mesmo ou qualquer peça dele, sem condições de uso ou extraviado, deverá solicitar à Coordenação de Futebol sua reposição. Desde que haja disponibilidade será cobrado pelo conjunto completo (camisa, calção e meia) o preço de R\$ 50,00, sendo este dividido da seguinte forma:

- a) Camisa: R\$ 25,00
- b) Calção: R\$ 15,00
- c) Meia: R\$ 10,00

ART. 19: Todos os atletas deverão assinar a súmula do jogo e, obrigatoriamente, atuar por um período mínimo de 20 (vinte) minutos.

§ 1º. O atleta que, por qualquer motivo chegar atrasado a qualquer partida de sua equipe, só poderá assinar a súmula e, estar em condições de jogo conforme este regulamento, até o 10º (décimo) minuto do 1º (primeiro) tempo. Nos jogos adiados ou suspensos, prevalecerá o disposto no Art. 26.

§ 2º. Cada equipe poderá efetuar, no máximo, 8 (oito) substituições por partida. A troca de posições entre atletas não caracteriza uma substituição.

§ 3º. A observação e o cumprimento do período mínimo determinado neste Artigo é de responsabilidade única e exclusiva de cada Patrono.

8. FORMA DE DISPUTA

ART. 20: O Campeonato será disputado em 3 (três) etapas. Fase Classificatória, Semifinal e Final, apresentando as particularidades descritas nos Artigos 21, devido à diversidade de datas disponíveis para sua realização.

ART. 21: Categorias FRALDINHA, DENTINHO, PRÉ-MIRIM, MIRIM, INFANTIL e JUVENIL:

§ 1º. Em todas as Categorias a Fase Classificatória será disputada em 2 (dois) turnos, com todas as equipes jogando entre si. As equipes vencedoras de cada turno ganharão 3 (três) pontos de bonificação no total geral de pontos. Estarão classificadas para a Fase Semifinal as 4 (quatro) melhores colocadas conforme o Art. 23.

§ 2º. Na Fase Semifinal as equipes se enfrentarão 2 (duas) vezes, conforme suas respectivas colocações ao final da Fase Classificatória (vide quadro abaixo). As 2 (duas) melhores classificam-se para a disputa

do 1º lugar enquanto que as outras 2 (duas) disputarão o 3º. Em caso de 2 (dois) empates, ou 1 vitória para cada time, não importando a diferença de gols, haverá uma prorrogação de 10 (dez) minutos divididos em 2 (dois) tempos de 5 (cinco) minutos, sem intervalo. Persistindo o empate, estará classificada a equipe com melhor desempenho em toda competição, conforme o Art. 23.

1º Colocado X 4º Colocado
2º Colocado X 3º Colocado

ART.22: Para todas as categorias a Fase Final será disputada em 1 (um) único jogo, tanto para a disputa do título de Campeã, como para decisão do 3º lugar e para a disputa do Torneio Primavera. Ocorrendo empate no tempo normal de algum destes jogos, haverá uma prorrogação de 10 (dez) minutos, divididos em 2 (dois) tempos de 5 (cinco) minutos, sem intervalo. Persistindo o empate será proclamada Campeã ou 3º colocada a equipe com melhor desempenho em todo Campeonato, conforme o Art. 23.

ART. 23: Para efeito de determinação da classificação do Campeonato, no caso de ocorrer empate em pontos ganhos entre 2 (duas) ou mais equipes, nas Fases Classificatória, Semifinal ou Final, prevalecerão como critério de desempate os seguintes quesitos, na ordem a seguir:

- a) maior número de pontos ganhos, obtidos durante toda a competição;
- b) maior número de vitórias, obtidas durante toda a competição;
- c) maior saldo de gols, obtidos durante toda a competição;
- d) maior número de gols a favor, obtidos durante toda a competição; e
- e) sorteio.

§ Único: Entende-se por competição as Fases Classificatórias, Semifinal e Final.

ART. 24: Para cada vitória obtida a equipe marcará 3 (três) pontos. Em caso de empate, marcará 1 (um) ponto e, em caso de derrota, não marcará ponto. No caso de derrota por WO, também será retirado 1 (um) ponto da equipe perdedora.

ART. 25: A partida que for interrompida por condições meteorológicas adversas ou falta de energia elétrica, será concluída em outra data, em seu tempo restante, prevalecendo o resultado existente quando da paralisação. O atleta que não participar da partida até o momento de sua interrupção, só poderá participar do restante da mesma, caso a interrupção tenha ocorrido até o 10º (décimo) minuto do primeiro tempo do referido jogo.

9. PENALIDADES

ART. 26: Poderá o árbitro, a seu critério, advertir com cartão amarelo, azul ou vermelho, por indisciplina, por conduta antidesportiva ou por jogo violento, qualquer atleta conforme o grau da infração cometida.

§ 1º. O atleta que já tiver sido advertido com cartão amarelo poderá receber o cartão azul. Neste caso deverá deixar a partida e não poderá permanecer no campo de jogo, podendo ser substituído após 3 (três) minutos.

§ 2º. Quando a equipe do atleta advertido com cartão azul, não dispuser de reserva para substituí-lo, deverá disputar o restante do jogo com um jogador a menos e, se for o caso, será aplicado o previsto no Art. 17.

§ 3º. O cartão azul será equivalente a 1 (um) cartão amarelo para efeito da tabela a que se refere o parágrafo abaixo.

§ 4º. O Atleta ou Patrono que receber cartão amarelo ou vermelho receberá uma punição mínima, conforme a tabela abaixo:

Vermelhos Amarelos	0	1	2	3	Onde:
0	---	S1	S2	E	S1: Suspensão por 1 (um) jogo
3	S1	S2	E	---	S2: Suspensão por 2 (dois) jogos
6	S2	S3	E	---	S3: Suspensão por 3 (três) jogos
9	S3	E	---	---	E: Eliminação do Campeonato

§ 5º. A tabela acima é cumulativa, não sendo desconsiderado nenhum cartão, a não ser em uma mesma partida, quando o cartão vermelho anula o cartão amarelo já aplicado ao mesmo atleta.

§ 6º. O cartão azul não anula o cartão amarelo já aplicado ao mesmo atleta. O cartão azul só poderá ser aplicado se o atleta já tiver recebido o cartão amarelo.

§ 7º. O atleta e/ou Patrono que, antes, durante ou após o encerramento das partidas, tomar atitudes indevidas, estará sujeito às penalidades previstas, devendo o árbitro relatar o fato na súmula do jogo e o Mesário e/ou Coordenador em seu relatório.

§ 8º. O Coordenador é o responsável pela súmula do jogo, por seu correto preenchimento e por sua guarda, devendo, ainda, dela fazer constar o relatório do árbitro e o seu próprio relatório sobre o jogo.

§ 9º. Os Patronos poderão ser punidos com cartões amarelos ou vermelhos. Neste caso, sua punição será acrescida de mais 1 (um) jogo aqueles previstos na tabela do § 4º, deste Artigo, em função dos cartões amarelos ou vermelhos recebidos.

§ 10º. O Patrono que receber cartão vermelho durante a realização de uma partida, deverá, obrigatoriamente, deixar o campo de jogo e não poderá ser substituído. A partir deste momento, sua equipe será representada pelo Capitão.

- § 11º. Todas as expulsões e/ou atitudes inconvenientes de atletas e Patronos serão apreciadas pela Coordenação de Futebol e, caso necessário, serão os infratores suspensos por quantos jogos esta Coordenação determinar. A Coordenação de Futebol, a seu critério, poderá convocar a prestar esclarecimentos, os envolvidos em algum incidente sob sua análise.
- § 12º. O Patrono que infringir o previsto no § 3º, do Art. 17, do Cap. VII, mesmo que sua equipe venha a ser derrotada, será punido no mínimo, com a suspensão de uma partida e o atleta envolvido cumprirá sua pena no jogo seguinte de sua equipe, marcado na Tabela de Jogos do Campeonato. Ao Patrono poderá ser computado 1 (um) cartão vermelho, no mínimo, em sua ficha disciplinar.
- § 13º. A suspensão de atletas ou Patronos será sempre referente às próximas partidas, marcadas na Tabela de Jogos do Campeonato.
- § 14º. Se em determinada partida, um atleta não atuar o tempo mínimo regulamentar estabelecido no Art. 19 do Cap. VII, o Patrono será punido com uma partida de suspensão, por cada atleta envolvido. A sua equipe, se tiver vencido ou empatado, perderá os pontos desta partida. Em nenhuma hipótese estes pontos serão atribuídos à outra equipe. Ao Patrono punido, será computado 1 (um) cartão vermelho, no mínimo, em sua ficha disciplinar, mesmo que sua equipe tenha sido derrotada.
- § 15º. As punições previstas na tabela do § 4º do presente Artigo serão avaliadas pela Coordenação de Futebol, a seu exclusivo critério, com base nos relatórios dos árbitros e do Coordenador presente a determinado jogo.
- § 16º. O Atleta, Patrono, Juiz, Mesário e/ou Coordenador, que tentar e/ou agredir um companheiro de equipe, adversário, árbitros, auxiliares, mesários e/ou algum membro da Coordenação de Futebol, dentro ou fora do campo, antes, durante ou após uma partida, poderá ser eliminado do Campeonato, por decisão da Coordenação de Futebol. Independente destas sanções, a Diretoria de Futebol Dente de Leite poderá encaminhar o caso ao Conselho de Disciplina do Clube;

10. TORNEIO INÍCIO E TORNEIO DE ANIVERSÁRIO

ART. 27: A abertura do Campeonato será marcada pela disputa do Torneio Início e, no mês de Junho, será realizado o Torneio de Aniversário, alusivo às comemorações do aniversário do Tijuca Tênis Clube.

- § 1º. As equipes vencedoras do Torneio Início ganharão 1 (um) ponto de bonificação, no total geral de pontos.
- § 2º. As equipes vencedoras do Torneio de Aniversário ganharão 1 (um) ponto de bonificação no total geral de pontos.

ART. 28: O Torneio Início e o Torneio de Aniversário do Tijuca Tênis Clube serão disputados por todas as equipes participantes do Campeonato de Futebol Dente de Leite.

- § 1º. As partidas terão duração de 10 (dez) minutos.
- § 2º. Os Torneios serão disputados pelo sistema de partidas eliminatórias, permanecendo na disputa as equipes vencedoras de cada jogo. Havendo disponibilidade de datas e horários a forma de disputa destes torneios poderá ser adaptada as particularidades de cada Categoria.
- § 3º. Nas partidas do Torneio Início e do Torneio de Aniversário em que, ao final do tempo regulamentar, houver empate, haverá a cobrança de três penalidades alternadas por cada equipe; persistindo o empate, haverá a cobrança alternada para indicação da equipe vencedora. As penalidades serão cobradas, alternadamente, por atletas diferentes de cada equipe, até que haja a vantagem de uma sobre a outra, após a cobrança de igual número de penalidades e respeitadas as Regras do Futebol da FIFA.
- § 4º. As equipes deverão apresentar-se para as partidas destes Torneios com seus uniformes completos, conforme Art. 18, do Cap. VII.
- § 5º. O número mínimo de jogadores por equipe, para a disputa de uma partida de qualquer destes Torneios, será o mesmo estabelecido para o Campeonato. Cada atleta deverá atuar um mínimo de 5 (cinco) minutos por partida, sendo eliminada a equipe cujo Patrono, deliberadamente, não fizer cumprir este parágrafo.
- § 6º. Em função da natureza da competição e do grande número de partidas a serem realizadas, a tolerância por atrasos motivados pela ausência de jogadores, quando do início das partidas, será de 3 (três) minutos, contados a partir do horário previsto para esta partida.
- § 7º. Durante as partidas destes Torneios, exceto a Final, a equipe que cometer 3 (três) infrações coletivas será punida conforme o Parágrafo 10º, Artigo 15 do Capítulo 6. Na partida Final a punição se dará após 3 (três) infrações, por tempo de jogo.
- § 8º. O jogador que receber 2 (dois) cartões amarelos, 1 (um) cartão azul, ou 1 (um) cartão vermelho estará eliminado destes Torneios.
- § 9º. Todas as expulsões e/ou atitudes inconvenientes de atletas e Patronos serão apreciadas pela Coordenação de Futebol e, caso necessário, serão os infratores punidos.
- § 10º. Nestes Torneios, a partida final será realizada em 2 (dois) tempos de 10 (dez) minutos, cada um. Terminando empatada, haverá a cobrança de três penalidades alternadas por cada equipe; persistindo o empate, haverá a cobrança alternada para indicação da equipe vencedora. As penalidades serão cobradas, alternadamente, por atletas diferentes de cada equipe, até que haja a vantagem de uma sobre a outra, após a cobrança de igual número de penalidades e respeitadas as Regras do Futebol da FIFA.
- § 11º. Para qualquer divergência surgida durante a disputa destes Torneios, prevalecerão, sempre, as regras determinadas para o Campeonato.

11. PREMIAÇÃO

ART. 29: Serão premiadas as equipes classificadas nos 4 (quatro) primeiros lugares na classificação final do Campeonato de Futebol Dente de Leite, por categoria.

§ Único: Nos Torneios Início e de Aniversário serão premiados, apenas, os Campeões e Vice-Campeões.

ART. 31: Serão premiados, no Campeonato e por categoria, como Artilheiros, os atletas que assinalarem o maior número de gols a favor de suas equipes e indicados nas súmulas, independente do número de partidas disputadas durante a competição.

ART. 32: Serão premiados no Campeonato e por categoria, como Goleiro Menos Vazado, o atleta que obtiver a menor média aritmética entre o número de gols por ele sofrido e o tempo total de jogo por ele disputado.

§ 1º. Para premiação do Goleiro Menos Vazado, o atleta deverá ter participado efetivamente como goleiro, por no mínimo 70% (setenta por cento) do tempo total de jogo disputado por sua equipe, em toda competição, independente de sua equipe ter sido ou não classificada para as fases semifinal e final

§ 2º. Em caso de WO, esta partida não será considerada para efeito de estatística de Goleiro Menos Vazado.

§ 3º. No caso de uma equipe ficar com menos de 6 (seis) jogadores durante uma partida, serão computados para artilharia e goleiro menos vazado, os gols e o tempo jogado até o momento da interrupção da partida.