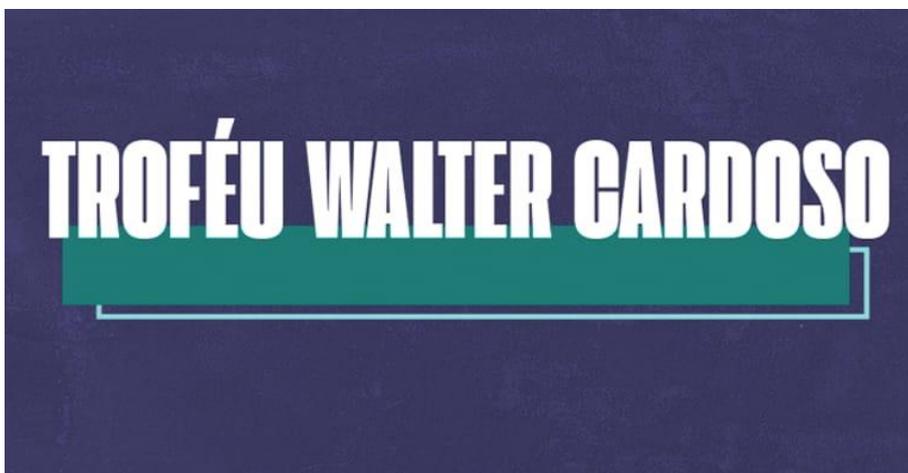




**SUPERCOPA AMISTOSOS DE FUTSAL  
TROFÉU WALTER CARDOSO**

**2024 – 3ª Edição**

**REGULAMENTO**



Todos os jogos irão seguir as regras oficiais da Confederação Brasileira de Futsal.

**1. DOS INSCRITOS;**

1.1 - Cada agremiação poderá inscrever no máximo 18 (dezoito) atletas em sua equipe e 4 (quatro) integrantes de comissão técnica. Podendo participar apenas 14 (quatorze) atletas e 2 (dois) integrantes da comissão técnica em cada partida.

§ 1º - As equipes participantes da Liga Amistosos 2024, já tem seus atletas vinculados e inscritos automaticamente, porém tem a total liberdade de excluir todos e formar uma nova equipe, se atentando ao artigo 1.6 deste regulamento.

§ 2º - As inscrições serão realizadas no máximo até 48 (quarenta e oito) horas antes do primeiro jogo da equipe.

§ 3º - As inscrições poderão ser realizadas até o final do cronometro regressivo que estará aparecendo no link de inscrição, independente da rodada. O prazo encerra quando o cronometro zerar.

§ 4º - 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.

1.2 – Para realizar as inscrições cada agremiação receberá um link a ser disponibilizado pela organização com antecedência mínima de 07 (sete) dias do início da competição.

§ 1º - Para que a equipe consiga adicionar o atleta a sua equipe no link de inscrição, o mesmo deverá efetuar um cadastro no site [www.amistosos.com.br](http://www.amistosos.com.br) na aba “CADASTRAR ATLETA”. Apenas será considerada válida a inscrição do atleta se regularmente preenchidos todos os campos de documentação constantes no link, incluindo, mas não se restringindo à:

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

§ 2º - Após a inscrição de atletas, as equipe poderão excluir apenas aqueles que não tenham sido registrados em súmula através da apresentação de documentos e número na súmula para jogar.

§ 3º - Caso o atleta venha sofrer alguma lesão que o impeça de continuar na competição, o mesmo poderá ser excluído e a equipe tendo o direito de preencher a vaga com um novo atleta, desde que seja feita a apresentação de um laudo médico comprovando a lesão.

1.3 - Para disputar a fase eliminatória, o atleta necessariamente precisa ter constado em súmula em ao menos uma partida da fase classificatória, mesmo que permaneça no banco durante sua integralidade.

1.4 – Cada atleta só pode disputar uma competição, ou SUPERCOPA ou TROFÉU WALTER CARDOSO. Nenhum atleta poderá jogar duas competições simultaneamente, sob pena de enquadramento como atleta irregular.

1.5 - A pena para jogador irregular será a automática eliminação da equipe e do atleta da competição.

1.6 – Caso alguma equipe deseje inscrever atleta que porventura tenha participado de qualquer divisão da Liga Amistosos de Futsal 2024 por outra equipe, deverá realizar o pagamento de taxa de transferência no valor de R\$ 100,00 (cem reais) via PIX (CNPJ 21.773.406/0001-87 - BENEFICIÁRIO: AMISTOSOS EVENTOS LTDA ME) e preencher um formulário de transferência (a ser disponibilizado pela organização do evento) solicitando a desvinculação com a equipe de origem e a vinculação para a equipe de destino.

§ 1º - O comprovante de pagamento e formulário de transferência deverão ser enviados via whatsapp.

§ 2º - O Atleta deixa de jogar (excluído da lista de inscritos) da sua equipe de origem e passa a jogar apenas para a equipe contratante.

§ 3º - Eventuais suspensões atribuídas ao atleta deverão ser cumpridas integralmente mesmo em caso de transferência.

§ 4º - Será permitida a substituição de até 08 (oito) atletas que estavam inscritos na Liga Amistosos de Futsal2024 por novos atletas, sem qualquer vínculo prévio com a competição no ano de 2024.

1.7 – Atletas Federados ou profissionais, seja das modalidades de futebol; futebol de salão ou futsal, bem como, atletas que estejam participando (inscritos atualmente/no decorrer das competições), não poderão participar da competição, durante todo o ano vigente, sob pena de eliminação e demais penalizações perante o Tribunal Arbitral.

§ 1º - A única exceção será quanto a atletas sub-17 (nascidos até 31/12/2007).

§ 2º - Apenas será permitida a participação de atletas nascidos até 31/12/2008.

§ 3º - Ainda que federado ou profissional, o atleta apenas será considerado irregular para a organização caso entre em campo, ou seja, tenha sido registrado em súmula. Caso contrário, até que participe de qualquer partida na condição federado/profissional, estará apto para participar na presente competição.

1.8 - Apenas poderão participar da competição equipes que estiverem em dia com suas obrigações financeiras com a organização até a data limite de **12/08/2024**.

## **2. DAS PARTIDAS**

2.1 – As rodadas serão realizadas no meio de semana, à noite.

2.2 - É de obrigação das equipes estar adequadamente uniformizadas para os jogos.

§ 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 a verificação 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 vencedora 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 necessário 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 - Esta liberado o uso de tornozeleiras, ataduras, ou meias de cor diferentes a dos meiões, desde que a cor do meião continue predominando.

§ 11º - Não será permitido uso de brinco, colares, pulseiras, piercing, alargadores, ou qualquer tipo de metal que possam ser um risco à integridade física do atleta que faz uso e de seu adversário. No caso de aliança, basta colocar um esparadrapo por cima e está liberado.

**2.3 - Será obrigatório o uso de caneleira, sendo feita a ressalva que papelão e similares não se enquadram como caneleiras.**

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

- a) CI/RG;
- b) CNH;
- c) Carteira de trabalho;
- d) Carteira funcional (EX. OAB);
- e) Certificado de reservista;
- f) Passaporte;

§ 1º - Não será aceita documentação por foto, aplicativo e etc.

§ 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 organização e/ou ao anotador antes do apito inicial da partida, podendo o atleta que chegar atrasado ingressar na partida a qualquer momento desde que entregue o documento de identificação ao representante e/ou ao anotador, sob pena do disposto no parágrafo acima.

§ 4º - Na hipótese de o atleta não entregar documento de identificação idôneo, não poderá ingressar na partida, sob pena do disposto no parágrafo § 2º acima.

2.5 - A taxa de arbitragem será de R\$ 120,00 (cento e vinte reais) por equipe e deve ser paga preferencialmente via Chave PIX CNPJ 21.773.406/0001-87 - 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 12h do dia do jogo.

- 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 organização 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 serão terão 40 (quarenta) minutos de duração total, dividido em 2 tempos de 20 minutos,  
4 de 10

sendo os 3 (três) últimos minutos de cada tempo cronometrados.

§ 1º – Haverá tolerância de 15 (quinze) minutos para o primeiro jogo. Após o período de carência, a equipe em atraso sofrerá punição de W.O.

§ 2º - Haverá tolerância de 5 (cinco) minutos nas demais partidas da rodada, contados do final do jogo anterior. Após o período de carência, a equipe em atraso sofrerá punição de W.O.

§ 3º - Após o árbitro apitar informando que a partida está apta para início, não serão permitidas novas reuniões/orações/gritos de guerra ou similares dentro de quadra, sob pena de advertência disciplinar ao capitão da equipe, conforme entendimento do árbitro da partida.

#### **4. SUSPENSÕES E PUNIÇÕES**

4.1 - O atleta que receber 3 cartões amarelos ou 1 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 receber o 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 a 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, sendo passíveis de todas as punições previstas no presente regulamento, inclusive exclusão.

§ 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 à julgamento pelo juízo arbitral, podendo ser punido de acordo com a gravidade da lesão.

4.4 – Em caso de eliminação, seja de qualquer natureza, não será devolvido o valor de investimento das equipes referente a taxa de inscrição.

#### **5 - DO JUÍZO ARBITRAL**

5.1 – 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.

5.2 - Serão aplicadas as penas previstas no CBJD (código brasileiro de justiça desportiva vigente) ou outra pelo juízo arbitral definida na cláusula 5.7, observando os princípios que regem a justiça desportiva,

bem como as alterações trazidas dentro do próprio regulamento e termo de adesão. Sobre o procedimento aplicado, também será utilizado como BASE o CBJD, mas, tendo autonomia para processar e julgar da forma que melhor aprouver o Juízo Arbitral, inclusive com regras aqui estabelecidas.

5.3 - Os processos serão instaurados da seguinte maneira:

§ 1º - A comissão organizadora encaminhará relatório/termo de encaminhamento das partidas para o tribunal arbitral, no intuito apuração de eventual irregularidade/responsabilização/punição;

§ 2º - O Tribunal Arbitral cientificará a equipe sob análise por e-mail acerca do enquadramento de sua conduta dentro do presente estatuto.

§ 3º - Exclusivamente atletas e equipes poderão propor denúncia no prazo de 48 (quarenta e oito) horas após os fatos relatados, mediante depósito/PIX no valor de R\$ 300,00 (trezentos reais), para o e-mail: [tribunal.juridico@amistosos.com.br](mailto: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.

§ 4º - O procedimento do tribunal arbitral poderá ser aberto a qualquer momento de ofício pela organização da "Amistosos Eventos".

§ 5º - Após o envio dos documentos citados nos parágrafos anteriores, será dada ciência a parte contrária/interessados para que no prazo de 48 (quarenta e oito horas), ofereçam resposta/defesa, juntando as provas que julgarem necessárias. O protocolo da manifestação do acusado será efetivado por meio de envio de e-mail para [tribunal.juridico@amistosos.com.br](mailto:tribunal.juridico@amistosos.com.br)

§ 6º - Com ou sem a resposta citada acima, o juízo arbitral julgará a demanda, de maneira fundamentada no prazo de 5 (cinco) dias úteis. A publicação da decisão será realizada no site [www.amistosos.com.br](http://www.amistosos.com.br).

§ 7º - Da decisão do § 5º não caberá recurso.

§ 8º - Se a denúncia proposta na forma do § 2º for julgada procedente, o valor será devolvido à parte.

§ 9º - Caso a denúncia for julgada improcedente, o valor será rateado igualmente entre a equipe denunciada e a "Amistosos Eventos".

5.4 - Em caso de W.O, a equipe infratora será automaticamente eliminada da competição. A equipe poderá ser inscrita na próxima edição da competição mediante o pagamento do valor de 1 (um) salário mínimo em conjunto à inscrição, bem como cada atleta que não compareceu deverá pagar a quantia de R\$ 200,00 (duzentos reais), caso queira ser reintegrado.

§1º - Caso uma equipe inscreva mais do que 08 (oito) atletas reintegrados, deverá necessariamente cumprir integralmente os requisitos do caput.

§ 2º - Se a equipe avisar com antecedência de 48h (quarenta e oito horas) antes do horário da partida que não irá comparecer (desistência prévia), será condenada ao pagamento da taxa de arbitragem de ambas equipes - R\$ 240,00 (duzentos e quarenta reais) e será automaticamente excluída da competição e rebaixada para a divisão subsequente, bem como o placar final da partida será de 5x0 para o time não infrator. Os R\$ 240,00 (duzentos e quarenta reais) deverão ser pagos até 48 (quarenta e oito horas) após o horário marcado da partida, sob pena das disposições do caput.

§ 3º - Em ambos os casos, caso a equipe participasse da última divisão à época da infração, poderá retornar para ela no ano subsequente.

5.5 - Em caso de briga generalizada, os times serão eliminados da presente competição e de outras organizadas pela empresa organizadora, sem a obrigatoriedade de se instaurar o procedimento citado na cláusula 8.3, bem como os atletas registrados na súmula da partida ficarão suspensos 365 (trezentos e sessenta e cinco) dias, sem poder participar de nenhum evento organizado por esta entidade e inexistindo possibilidade de recurso da decisão, sem prejuízo das demais sanções citadas na cláusula 6.7.

**§ 1º – A equipe que conseguir singularizar os atletas infratores não será punida, desde que em consonância com a denúncia/relato do árbitro.**

§ 2º - Caso seja verificada agressão ou tentativa a qualquer oficial de arbitragem ou autoridade da comissão organizadora, o infrator será automaticamente eliminado da presente competição e de outras organizadas pela “Amistosos Eventos”, sem a obrigatoriedade de se instaurar o procedimento citado na cláusula 8.3, e sem prejuízo das demais sanções citadas na cláusula 8.7. A punição da equipe será decidida pelo juízo arbitral mediante análise do caso concreto.

5.6 – As equipes respondem sobre as atitudes dos seus torcedores, e serão submetidas a análise e julgamento por qualquer ato de sua torcida, seja racismo, preconceito, ofensas a arbitragem, agressões físicas a qualquer pessoa, invasões de quadra, e demais atitudes que incorrem ao esporte sendo passíveis de todas as punições previstas no presente regulamento, inclusive exclusão.

5.7 – As sanções do Juízo Arbitral poderão ser as seguintes, as quais poderão ser cumuladas e diminuídas em julgamento pelo juízo arbitral;

- a) Advertência;
- b) Ação Social de doação de caixas de leite (contendo ao menos 12 – doze – unidades cada) para qualquer instituição de caridade da cidade de Maringá-PR ou região. A quantidade de caixas de leite será determinada pelo juízo arbitral de acordo com a gravidade da situação, considerando o mínimo de 1 (uma) e o máximo de 10 (dez).
- c) Multa pecuniária de R\$ 50,00 (cinquenta reais) à R\$ 200,00 (duzentos reais) para atletas e de R\$ 100,00 (cem reais) à R\$ 1.000,00 (um mil reais) para equipes. O valor será determinado pelo juízo arbitral de acordo com a gravidade da situação;
- d) Suspensão da torcida do time de 1 (uma) à 6 (seis) partidas. A duração da suspensão será determinada pelo juízo arbitral de acordo com a gravidade da situação
- e) Suspensão do atleta de 1 (uma) à 3 partidas. A duração da suspensão será determinada pelo juízo arbitral de acordo com a gravidade da situação;
- f) Suspensão do atleta da competição;
- g) Exclusão da equipe da competição;

5.8 – O árbitro é a autoridade máxima da partida, de modo que o relato em súmula possui presunção de veracidade, cabendo à equipe interessada fazer prova em contrário.

## **6. FÓRMULA DE DISPUTA:**

### SUPERCOPA

6.1 - Serão 28 (vinte e oito) equipes divididas em 7 (sete) grupos com 4 (quatro) equipes. As equipes se enfrentarão entre seus próprios grupos. Classificam-se as 2 (duas) primeiras colocadas de cada grupo, e as duas melhores 3ª. (terceiras) colocadas no geral (índice técnico), que se enfrentarão conforme segue:

### Oitavas de Finais

- |   |  |
|---|--|
| 1ª do grupo A x 2º índice téc. (jogo 1) | 1ª do grupo E x 2ª do grupo C (jogo 5) |
| 1ª do grupo B x 1º índice téc. (jogo 2) | 1ª do grupo F x 2ª do grupo D (jogo 6) |
| 1ª do grupo C x 2ª do grupo A (jogo 3)  | 1ª do grupo G x 2ª do grupo E (jogo 7) |
| 1ª do grupo D x 2ª do grupo B (jogo 4)  | 2ª do grupo F x 2ª do grupo G (jogo 8) |

### Quartas de Finais

Vencedor do jogo 1 x vencedor do jogo 8 (jogo 9)

Vencedor do jogo 3 x vencedor do jogo 6 (jogo 11)

Vencedor do jogo 2 x vencedor do jogo 7 (jogo 10)

Vencedor do jogo 4 x vencedor do jogo 5 (jogo 12)

### Semifinais

Vencedor do jogo 9 x vencedor do jogo 11 (jogo 13)

Vencedor do jogo 10 x vencedor do jogo 12 (jogo 14)

### Final

Vencedor do jogo 13 x vencedor do jogo 14

### **CRITÉRIOS PARA CLASSIFICAÇÃO VIA ÍNDICE TÉCNICO:**

- 1) Maior número de Pontos;
- 2) Gols average – (número de gols marcados divididos pelo número de gols sofridos), considerando todos os resultados obtidos na Fase, ficando classificada a equipe que obtiver o maior quociente;
- 3) Melhor ataque;
- 4) Melhor defesa;
- 5) Sorteio.

### **TROFÉU WALTER CARDOSO:**

6.2 - Serão 16 (dez) equipes divididas em 4 (quatro) grupos com 4 (quatro) equipes. As equipes se enfrentarão entre seus próprios grupos. Classificam-se as 2 primeiras colocadas de cada grupo para a fase final, que se enfrentarão conforme segue:

#### Quartas de Finais

1ª do grupo A x 2ª do grupo D (jogo 1)

1ª do grupo B x 2ª do grupo C (jogo 2)

1ª do grupo C x 2ª do grupo B (jogo 3)

1ª do grupo D x 2ª do grupo A (jogo 4)

#### Semifinais

Vencedor do jogo 1 x vencedor do jogo 3 (jogo 5)

Vencedor do jogo 2 x vencedor do jogo 4 (jogo 6)

#### Final

Vencedor do jogo 5 x vencedor do jogo

### **CRITÉRIOS DE DESEMPATE**

7.1 - Em caso de empates entre as equipes, segue abaixo os critérios para classificação:

- 1) Em caso de duas equipes empatadas: confronto direto;
- 2) Em caso de 3 ou mais equipes empatadas: saldo de gols geral;
- 3) Maior número de vitórias;
- 4) Saldo de gols;
- 5) Gols Pró
- 6) Gols Tomados
- 7) Menor número de cartões amarelos;
- 8) Menor número de cartões vermelhos;
- 9) Sorteio.

6.3 - Em caso de empate em qualquer fase eliminatória (mata-mata), os vencedores serão decididos em melhor de 3 (três) cobranças de pênaltis. Permanecendo o empate, pênaltis alternados até uma equipe errar, e a rival converter a cobrança.

## **9 – ADEQUAÇÕES FINAIS**

**9.0** – O presente documento regulamentará as competições mencionadas, e todas as equipes participantes exaram sua total e inequívoca ciência de seu teor;

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

