

Primeira fase

São **16 times**, divididos em **quatro grupos com quatro times cada**. Os times se enfrentam dentro do grupo, em turno único. Classificam-se os dois primeiros de cada um dos grupos para o mata-mata da **Série A**. Os dois últimos de cada grupo disputam o torneio da **Série B**.

Os grupos:

Grupo A

Mordorsbrogh

Hapoel Tucuruviv

Fulhangatuba

Trifon Ivanov Lonely Hearts club band of football

Grupo B

Emoji Mirim

Osasco Fire

All Leks

Independente del valleu, Drogba

Grupo C

Krasnodark

Rapé de Viena

Volta Redeuonda

Catuabarça

Grupo D

Villarreal Parque

Sampdoria Jr.

Jaguaras de Guaiaca

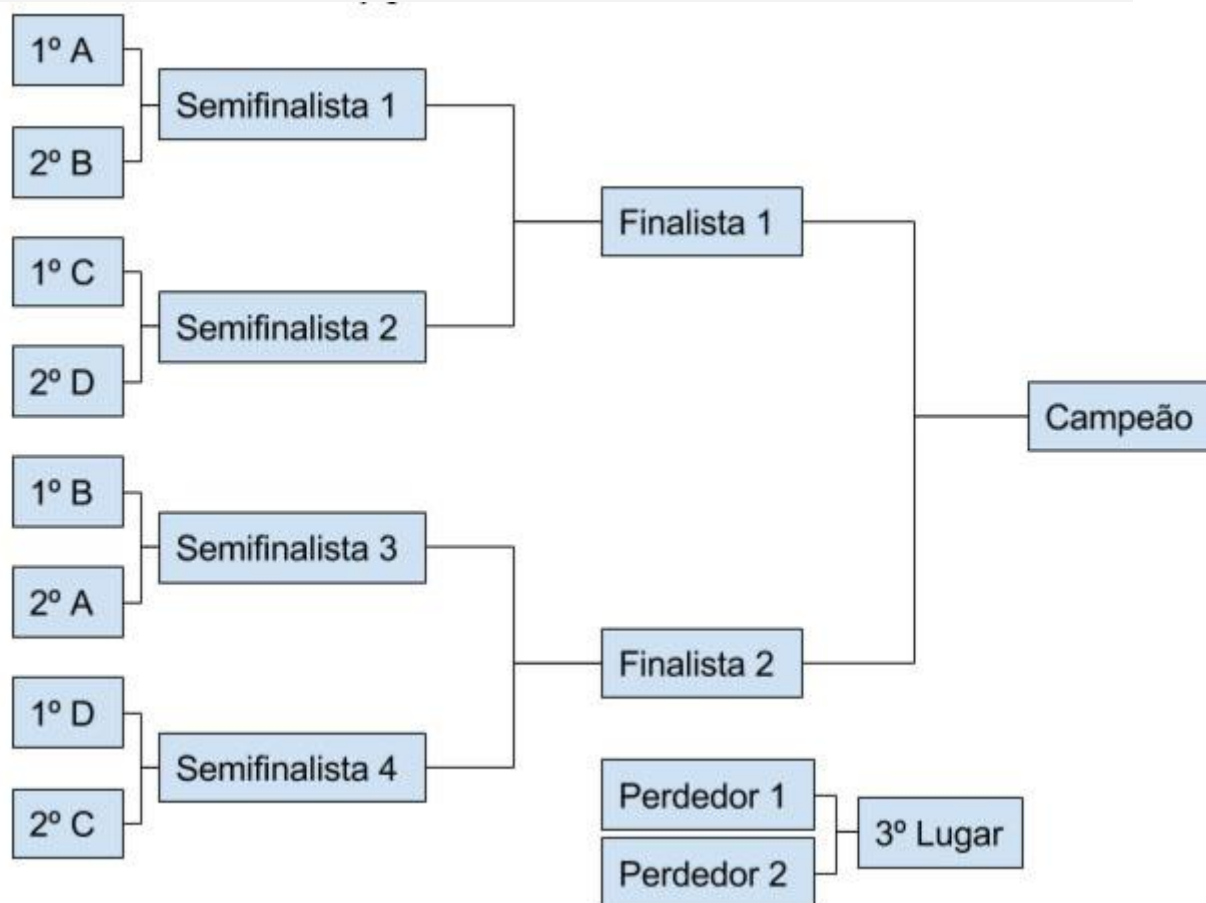
Gimnasia de la Pampa

Critérios de desempate na primeira fase:

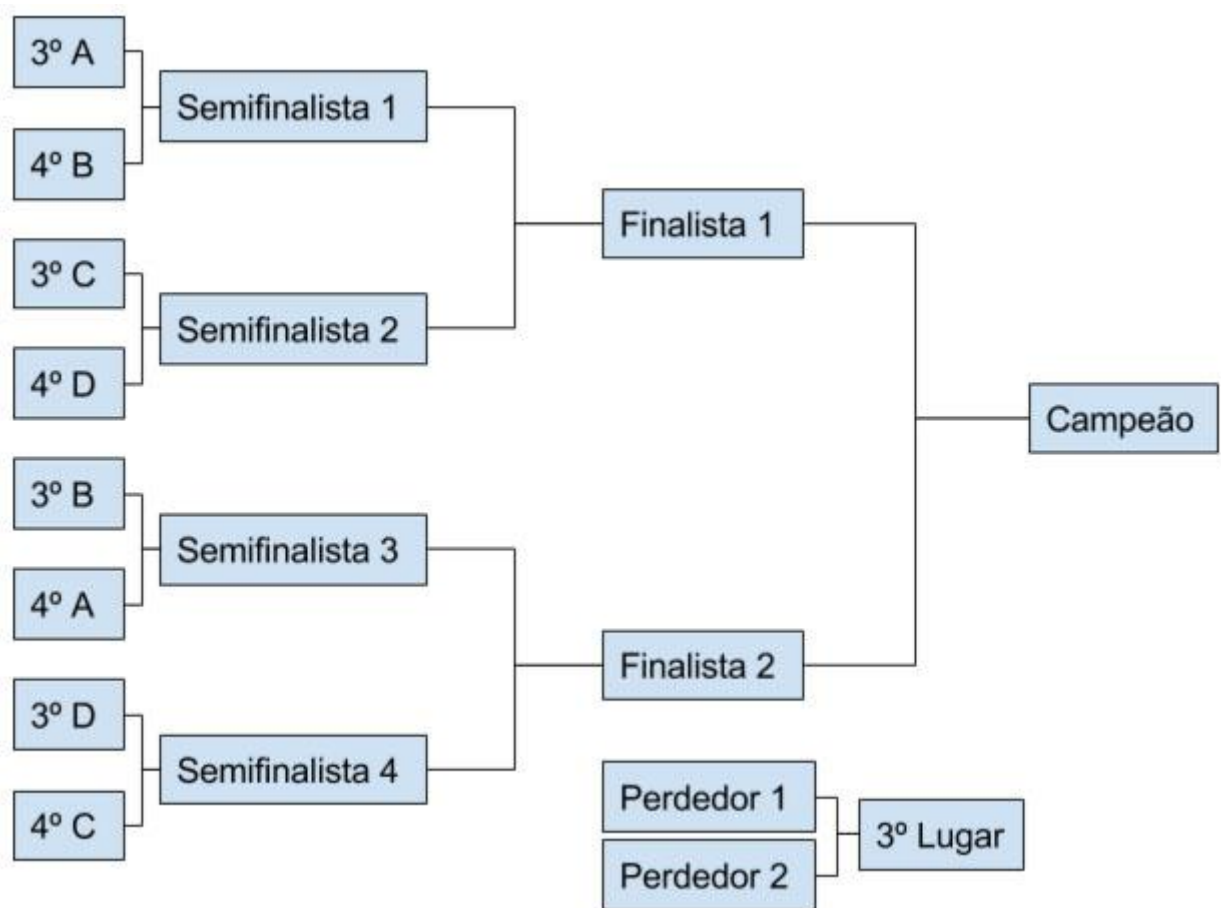
- 1 Pontos
- 2 Saldo de gols
- 3 Gols pró
- 4 Cartões vermelhos
- 5 Cartões amarelos
- 6 Confronto direto
- 7 Persistindo o empate entre os times, a situação se resolve em cobranças de pênaltis

Segunda fase

Esta fase é eliminatória em jogo único. O mata-mata da **Série A** será assim:



Já o mata-mata da **Série B** será assim:



Escalações

-Cinco atletas de linha, um goleiro e dois reservas.

– Vamos dispor um membro do staff como mesário para mediar as substituições nos times que necessitarem de substituição em caso de contusão ou desistência. Os jogadores que saírem não podem mais voltar, caso o time tenha usado alguém da lista de espera.

– No caso dos goleiros, um jogador de linha pode ir para o gol em caso de contusão e voltar para sua posição original, assim que o goleiro se recuperar e/ou for encontrado um substituto. Caso o time faça uso desses substituto, aplicam-se as mesmas regras citadas no tópico anterior.

Tempo de jogo

Os jogos terão 10 minutos corridos, exceto a final da Série A, que serão dois tempos de 10 minutos. A final da Série B será como os demais jogos do campeonato, com 10 minutos corridos. Na segunda fase, em caso de empate, o vencedor será definido em cobranças alternadas de pênaltis (um para cada lado, até a definição do vencedor). Na final, serão três cobranças para cada lado. Persistindo o empate, a disputa passará a cobranças alternadas até que haja um vencedor.

Substituições por lesões ou faltas

As substituições só devem ser feitas até as quartas-de-final de ambos os torneios, para evitar que um jogador completamente descansado desequilibre a disputa contra o time adversário.

Regras básicas do jogo

Cobranças de bola parada

- Laterais e escanteios devem ser cobrados com as mãos. Caso sejam cobrados com os pés, será anotada reversão.
- Tiros de meta devem ser cobrados com a mão, pelos goleiros. A bola pode ser lançada para qualquer área do campo, inclusive após a linha central.
- Bola na rede do teto resulta em lateral.
- A saída de bola não pode ser um chute direto. Pode, porém, ser para trás.
- A distância da barreira em faltas deve ser de 4 passos
- Qualquer recuo com os pés em que o goleiro use as mãos, será marcado tiro livre indireto. É permitido em toques de cabeça e lançamentos de lateral.

Substituições durante o jogo

- As substituições são ilimitadas.

– Substituições precisam ser feitas com a bola parada, e o árbitro deve ser comunicado antes da alteração.

Critérios e punições disciplinares

– Dois cartões amarelos resultam em suspensão do jogo seguinte. Os cartões zeram quando os times vão para as fases eliminatórias.

– O cartão vermelho resulta na retirada do jogador ou jogadora da partida, sem substituição mais a suspensão do jogo seguinte. A punição continua valendo mesmo em caso de mudança de fase (exemplo: cartão vermelho no terceiro jogo da primeira fase, ainda suspende o jogador do jogo das quartas).

– O critério do árbitro (ou árbitros, caso mais de um esteja apitando o jogo) é único e intransferível. Não teremos nenhum tipo de recurso pós-jogo que anule as decisões feitas por ele em campo.

– Condutas anti-desportivas serão analisadas e julgadas pelos juízes e capitães logo após o término da partida. Lembrando sempre que a expulsão do campeonato pode ser aplicada, caso a organização verifique sua necessidade.

Outros

– Mesários e árbitros podem, a qualquer momento, checar a lista de jogadores e pedir a comprovação da identidade dos atletas inscritos, a fim de evitar que pessoas que não estavam na lista de espera entrem para jogar.

– Qualquer entrada de atleta da lista de espera em uma equipe precisa ser comunicada ao mesário da partida ANTES do início do jogo, com comprovação de identidade. Se isso não for feito, o árbitro pode excluir o jogador daquela partida, deixando a equipe com um jogador a menos.

– Situações não previstas no regulamento deverão ser discutidas pelo juiz com capitães e capitãs — ainda que durante o jogo — a fim de serem tomadas as decisões mais justas possíveis.

