



CAPÍTULO I

Dos Objetivos Gerais

Art. 1º - A II Cup Dream Sport Management de 2022 tem como objetivo despertar na criança e no adolescente o hábito da prática esportiva, trabalho em equipe, convívio sócio-desportivo e de iniciação esportiva.

Art. 2º - Durante a competição serão obedecidas as regras oficiais e demais determinações vigentes adotadas pela CBF, ressalvando os dispostos nos demais capítulos deste regulamento.

CAPÍTULO II

Das Datas Previstas

Art. 1º - A abertura oficial da II Cup Dream Sport Management tem data prevista para o dia 19 de Março.

CAPÍTULO III

Das Condições de Jogo

Art. 1º - Será obrigatório o responsável de cada equipe entregar ao mesário, antes do início da partida, a carteirinha oficial da competição. Até 31 de março será permitido os atletas participarem das partidas com apresentação do RG, após essa data apenas a carteirinha oficial da competição confeccionada pela UNILIGAS,

Art. 2º - Cada equipe poderá inscrever no máximo até 25 atletas em cada categoria. Não será permitido que o mesmo atleta atue por equipes diferentes independente da categorias, as inscrições poderá ser feita até a última partida da 1 Fase de cada categoria.

Art. 3º - As equipes deverão respeitar o ano de nascimento de cada categoria:

- **Sub 8** – atletas nascidos até 2014
- **Sub 9** – atletas nascidos até 2013
- **Sub 10** – atletas nascidos até 2012
- **Sub 11** – atletas nascidos até 2011
- **Sub 12** – atleta nascidos até 2010

- **Sub 13** – atletas nascidos até 2009
- **Sub 14** – atletas nascidos até 2008
- **Sub 15** – atletas nascidos até 2007
- **Sub 16** – atletas nascidos até 2006
- **Sub 17** – atletas nascidos até 2005
- **Sub 18** – atletas nascidos até 2004

Art. 4º - Será obrigatório cada equipe apresentar duas bolas para realização de partida com tamanhos de bola adequados:

- **Sub 8/9/10/11** Bola de campo tamanho 4
- **Sub 12/13/14/15/16/17/18** Bola de campo tamanho 5 - Oficial

Art. 5º - As taxas de arbitragem deverão ser pagas através de PIX, com prazo máximo de 24h após a realização da partida. Após esse prazo, será cobrada uma multa de 10% do valor da taxa.

- **Sub 8/9/10** – R\$ 100,00 / Equipe
- **11/12/13/14/15** – R\$ 115,00 / Equipe
- **16/17/18** – R\$ 120,00 / Equipe
- **Taxa de inscrição:** 17 reais por atleta que deverá ser pago no ato do cadastro no site uniligasinterior.com.br

Art. 6º - Os responsáveis dos campos que irão receber os jogos, deverão apresentar um campo em condições de jogo, vestiário adequado, traves com redes, campos demarcados corretamente e manter os portões fechados.

CAPÍTULO IV

Da Duração das Partidas, Número de Jogadores, Dimensões do Campo e Advertência dos Jogadores.

Art. 1º - Estão definidas as seguintes condições:

- **Sub 8/9/10**
 - 2 tempos de 20 minutos
 - 8 jogadores de linha mais um goleiro
 - Campo reduzido sem impedimento
 - O goleiro poderá repor a bola em jogo no tiro de meta com "balão". Se um jogador de linha repor a bola após um tiro de meta, poderá usar a área de meta (grande área).
 - Escanteio entre a linha lateral da área de meta e marca do escanteio.
 - Substituição disciplinar (sem cartão amarelo e vermelho)
 - Substituição volante (ver regulamento)

➤ **Sub 11/12**

- 2 tempos de 25 minutos
- Regras oficiais
- Tiro de meta poderá ser cobrado da área de meta (grande área), e o escanteio entre a linha lateral da área de meta e marca do escanteio.
- Substituição disciplinar (sem cartão amarelo e vermelho)
- Substituição volante (ver regulamento)

➤ **Sub 13/14**

- 2 tempos de 25 minutos
- Regras oficiais
- Substituição disciplinar (sem cartão amarelo e vermelho)
- Substituição volante (ver regulamento)

➤ **Sub 15/16/17/18**

- 2 tempos de 30 minutos
- Regras oficiais
- Cartão amarelo e vermelho
- Substituição volante (ver regulamento)

CAPÍTULO V

Das Substituições dos Atletas

Art. 1º - A substituição será livre, respeitando as seguintes regras:

- A equipe de arbitragem não precisa ser informada que será realizada uma substituição.
- A substituição poderá ser realizada com a bola em jogo.
- O atleta substituído é obrigado a deixar a partida pela linha de meio campo, exceto no caso de atletas lesionados. Nesse caso é obrigatória a autorização do árbitro para o atleta substituto entrar no campo de jogo.
- O jogador substituto só pode entrar no campo de jogo depois que o jogador substituído houver saído do campo de jogo.
- Se o atleta substituto entrar ao campo de jogo sem o substituído ter saído, o mesmo será advertido com cartão amarelo.

CAPÍTULO VI

Das Advertências, Suspensões e Punições.

Art. 1º - Estão definidas as seguintes condições:

- O atleta ou membros da comissão técnica será suspenso automaticamente da próxima partida se for advertido com cartão vermelho, podendo ser julgado pela equipe organizadora e ser suspenso por mais partidas.
- Não haverá suspensão automática com os atletas ou membros da comissão técnica que forem advertidos com cartão amarelo.
- O atleta ou membros da comissão técnica que realizar agressão física contra adversários, equipe de arbitragem, equipe organizadora ou torcedor, será automaticamente excluído da competição.
- Se uma equipe realizar agressão física ou tumulto generalizado contra adversários, equipe de arbitragem, equipe organizadora ou torcedor, a equipe será automaticamente excluída da competição.
- Se algum torcedor identificado de uma equipe realizar ameaças ou agressões contra adversários, equipe de arbitragem, equipe organizadora ou outros torcedores, a equipe poderá ser julgada, advertida ou excluída da competição.
- Se uma equipe jogar ou tentar jogar com jogador irregular (R.G. falso) será automaticamente excluída da competição.
- Se uma equipe jogar com um jogador suspenso (advertido com cartão vermelho na partida anterior) perderá os pontos da partida em disputa.

CAPÍTULO VII

Do W.O., Horário das Partidas, Uniforme das Equipes e Número Mínimo de Jogadores.

Art. 1º - Estão definidas as seguintes condições:

- W.O. – imposição da perda da partida pelo placar de 3x0.
- Uma equipe será punida com W.O. se:
 - Não se apresentar a partida com o número mínimo de jogadores no horário previsto;
 - Abandonar o campo de jogo durante a partida por qualquer motivo.
- Caso uma equipe dê W.O. é obrigatório o pagamento da taxa de arbitragem pelas duas equipes.

A equipe que não se apresentar para o jogo no seu primeiro W.O., pagará uma multa de R\$200,00 para a organizador da competição, e no seu segundo W.O. será eliminado da competição.

- Somente a primeira partida terá tolerância de 15 minutos do horário previsto.
- Os horários das partidas deverão ser respeitados RIGOROSAMENTE.
- Não será permitido às equipes aquecerem ou rezarem dentro do campo de jogo, com objetivo de agilizar o início das partidas.
- Quando houver coincidência dos uniformes, a equipe visitante deverá trocá-lo. Caso nenhuma equipe tenha outro uniforme, será permitido o uso de coletes. O uso do bom senso é fundamental para realizações das partidas.

CAPÍTULO VIII

Do Sistema de Disputa

Art. 1º - Estão definidas as seguintes condições:

➤ **Sub 8 - 4 Equipes**

- **Primeira fase (classificatória):** as equipes se enfrentam em turno e retorno, se classificando os 3 primeiros para próxima fase. O 1º colocado se classifica direto para a final.
- **Segunda fase (semi final):** O 2º e 3º se enfrentam em semi final jogo único. Caso de empate será disputado nos tiros penais. A equipe de melhor campanha tem a vantagem de mando de jogo.
- **Terceira fase (final):** os vencedores da semi final se enfrentam na final. Em caso de empate será decidido nos tiros penais.

➤ **Sub 9: 7 Equipes**

- **Primeira fase (classificatória):** as equipes se enfrentam em turno e retorno, se classificando os 6 primeiros para próxima fase. O 1º e 2º se classificam direto para semi final.

-Segunda fase (quartas de finais): se enfrentam nessa fase o 3ºx6º e 4ºx5º. Caso de empate será disputado nos tiros penais. A equipe de melhor campanha tem a vantagem de mando de jogo.

-Terceira fase (semifinal): o vencedor de 3ºx6º enfrenta o 1º colocado da primeira fase e o vencedor de 4ºx5º enfrenta o 2º colocado da primeira fase. Caso de empate será disputado nos tiros penais. A equipe de melhor campanha tem a vantagem de mando de jogo.

- Quarta Fase (final): disputam a final os vencedores das semi, em caso de empate será decidido nos tiros penais.

➤ **Sub 10/11/12/13/14/18 - 6 Equipes**

- Primeira fase (classificatória): as equipes se enfrentam em turno e retorno, se classificando os 4 primeiros se classificam para próxima fase.

- Segunda fase (semi final): o 1º enfrenta o 4º, e o 2º enfrenta o 3º. Caso de empate será decidido nos tiros penais. A equipe de melhor campanha tem a vantagem de mando de jogo.

- Terceira fase (final): os vencedores da semi final se enfrentam na final. Em caso de empate será decidido nos tiros penais.

➤ **Sub 15 -8 Equipes**

- Primeira fase (classificatória): as equipes serão divididas em **Grupo A** (Camisa 10, Sertãozinho FC ADPC Sertãozinho, BS Batatais FC) e **Grupo B** (I9 Academy, CFA Olímpia FC, Celeiros Academy, Olé FC) e jogam dentro do seu grupo, em turno e retorno, se classificando para a próxima fase os 2 primeiros de cada grupo.

-Segunda fase (semifinal): se enfrentam nessa fase o 1ºGA x 2ºGB, 1ºGB x 2ºGA em jogo único. A equipe de melhor campanha tem a vantagem de mando de jogo.

- Terceira Fase (final): disputam a final os vencedores das semi, em caso de empate será decidido nos tiros penais.

- **Sub 16 -5 Equipes**
- - **Primeira fase (classificatória):** as equipes se enfrentam em turno e retorno, se classificando os 4 primeiros se classificam para próxima fase.
- - **Segunda fase (semi final):** o 1º enfrenta o 4º, e o 2º enfrenta o 3º. Caso de empate será decidido nos tiros penais. A equipe de melhor campanha tem a vantagem de mando de jogo.
- - **Terceira fase (final):** os vencedores da semi final se enfrentam na final. Em caso de empate será decidido nos tiros penais.

- **Sub 17 -8 Equipes**
- **Primeira fase (classificatória):** as equipes serão divididas em **Grupo A** (Camisa 10, AA Paraisense, Real Elite, BS Batatais FC) e **Grupo B** (I9 Academy, CFA Olímpia FC, Celeiros Academy, Olé FC) e jogam dentro do seu grupo, em turno e retorno, se classificando para a próxima fase os 2 primeiros de cada grupo.

-**Segunda fase (semifinal):** se enfrentam nessa fase o 1ºGA x 2ºGB, 1ºGB x 2ºGA em jogo único. A equipe de melhor campanha tem a vantagem de mando de jogo.

- **Terceira Fase (final):** disputam a final os vencedores das semi, em caso de empate será decidido nos tiros penais.

****A FINAL DE TODAS CATEGORIAS TEM MANDO DE JOGO O ORGANIZADOR DA COMPETIÇÃO****

CAPÍTULO IX

Dos Critérios de Desempate

HT *Eventos Esportivos*

Art. 1º - Ocorrendo igualdade nos pontos na fase classificatória entre duas ou mais equipes, aplicam-se sucessivamente os seguintes critérios de desempate:

- Maior número de vitórias;
- Maior saldo de gols;
- Maior número de gols marcados;
- Sorteio público.

CAPÍTULO VIII

Das Premiações

Art. 1º - Estão definidas as seguintes condições:

- A equipe campeã e vice-campeã será premiada com medalha e troféu.

Parceiros

