



## CAMPEONATO ESTADUAL DE BASE 2025

### REGULAMENTO ESPECÍFICO

#### Artigo 1º - Tempo de jogo

- 40 minutos divididos em dois tempos de 20 minutos cronometrados (Sub 17 e Sub19)
- 30 minutos divididos em dois tempos de 15 minutos cronometrados (sub 11, Sub 13 e sub 15)  
O atleta registrado com determinado número deverá atuar do início ao fim do jogo com o número registrado na súmula.
- Prorrogações: 1 tempo de 5 minutos (sub 11, sub 13) // 2 tempos de 5 minutos (sub 15, sub 17 e sub 19)

#### Artigo 2º- Documentação /Inscrições

**As equipes deverão apresentar antes do início cada partida, documento original com foto ou APP (RG, PASSAPORTE, CNH) dos atletas e comissão técnica. Caso o atleta não portar deste documento não poderá atuar na partida. NÃO SERÁ ACEITO DOCUMENTO SEM FOTO, FOTO DE DOCUMENTO PELO CELULAR, XEROX DE QUALQUER DOCUMENTO, SEJA AUTENTICADO OU SIMPLES.**

**BOLETIM DE OCORRENCIA: Só será aceito o boletim de ocorrência em caso de PERDA, FURTO ou ROUBO, e apresentando o Boletim de Ocorrência original impresso. Não será aceito o protocolo do Boletim de Ocorrência.**

As equipes poderão inscrever atletas e comissão técnica até a data determinada no regulamento.

**Categorias SUB 15, SUB17 e SUB 19**

**Prazo de inscrições/Revalidações/Transferências**

Janela 1 – 26 de Março a 20 de Abril de 2025

Janela 2 – 16 de Junho a 20 de Junho de 2025.

**Categorias SUB 09, SUB11 e SUB 13**

**Prazo de inscrições/Revalidações/Transferências**

Janela 1 – 22 de Abril a 15 de Maio de 2025

Janela 2 – 14 de Julho a 18 de Julho de 2025.



Para registro da FESFS, é obrigatório RG ou Passaporte ou CNH, CPF e Certidão de Nascimento (Quando menor de 18 anos) Ficha de inscrição individual, com foto, assinada pelo atleta e o responsável (Quando menor de 18 anos).

**Nenhum atleta será inscrito na competição fora da janela de inscrições.**

As fichas individuais deverão estar legíveis, caso contrário o atleta não será registrado na FESFS.

As fotos dos documentos deverão estar nítidas e centralizadas. Caso a foto não esteja nítida, e não aprovada pela FESFS e CBFS, o atleta não será liberado para jogar.

Transferências – Ficha de Pedido de Transferência, Carta liberatória da equipe de origem e pagamento da taxa de transferência.

A equipe que não efetuar o pagamento da taxa de inscrição até o dia do primeiro jogo da categoria, não terão seus dados (pontuação, artilharia, gols), computados no sistema.

[contato@fesfs.com.br](mailto:contato@fesfs.com.br)

Com cópia para

[marcelomatos508@yahoo.com.br](mailto:marcelomatos508@yahoo.com.br)

**Nenhum atleta poderá atuar em duas categorias na competição, independente do dia dos jogos, válido para todas as categorias.**

**A equipe/categoria, que desistir da competição após a divulgação da tabela, terá que pagar multa de R\$ 400,00 (Quatrocentos Reais). A categoria só podendo disputar a próxima competição, mediante o pagamento da multa.**

### **Artigo 3º - Solicitações**

Qualquer tipo de solicitação deverá ser feito via e-mail, cumprindo o regulamento geral da FESFS.

[contato@fesfs.com.br](mailto:contato@fesfs.com.br)

cópia para

[marcelomatos508@yahoo.com.br](mailto:marcelomatos508@yahoo.com.br)

**NENHUM JOGO SERÁ ALTERADO OU REMARCADO, PARA ATENDER COMPETIÇÕES NÃO OFICIAIS / PARALELAS.**

**NENHUMA EQUIPE TEM AUTORIDADE DE MUDAR/REMARCAR JOGO SEM A CIÊNCIA E OFICIALIZAÇÃO DA COORDENAÇÃO DA COMPETIÇÃO**



#### Artigo 4º - Uniformes.

Uniformes - As camisas deverão conter números na frente e costas. No calção deverá conter número. As equipes deverão se organizar e comum acordo em relação as cores do uniforme. Em caso de igualdade, e a arbitragem entender que possa atrapalhar o andamento da partida, a equipe mandante (lado esquerdo da tabela) que deverá realizar a troca. Podendo haver comum acordo entre as equipes para realização da troca.

Comissão Técnica deverá estar devidamente uniformizada e padronizada.

Integrantes da Comissão Técnica deverão obrigatoriamente estar usando camisa que identifique a equipe.

Meiões deverão ser padronizados (mesma cor e modelo)

Ex: Meião todo preto, não é igual a meião preto com listra branca.

Será aceito meião cortado, desde que a meia por baixo seja da mesma cor do meião.

A camisa de goleiro linha deverá ser igual à dos goleiros e com número do atleta registrado em súmula.

O uso de colete para os atletas suplentes é obrigatório. Todos os coletes devem ser da mesma cor.

#### Artigo 5º Cartões/Punições

3 cartões amarelos – Suspensão de 1 jogo

1 cartão vermelho – Suspensão de 1 jogo ou mais jogos, de acordo com o relatório da comissão de arbitragem. Suspensão automática no jogo seguinte da equipe, independente da fase que a equipe se encontra.

Os cartões amarelos só serão zerados após o término da fase que antecede a fase Semi final caso o atleta tenha no máximo 2 cartões amarelos. Se o atleta receber o terceiro cartão amarelo acumulativo, no último jogo antes da fase Semi final, o mesmo deverá cumprir no jogo seguinte.

As equipes que atuarem com alunos/atletas acima da idade permitida, “gato”, a categoria no qual o atleta atuou será automaticamente excluída da competição, sem direito a recurso.

Qualquer membro da comissão técnica que for expulso de quadra cumprirá automaticamente a suspensão aplicada a ele.

A equipe que atuar com atleta, punido pelo TJD, perderá automaticamente 6 (Seis) pontos e o caso será encaminhado ao TJD.

Caso a equipe não compareça em quadra com os uniformes padronizados e/ou sem coletes e/ou não apresentação de uma **bola marca JOMA** da categoria em condições de jogo, será multada no valor de **R\$ 100,00 (cem reais) por categoria/por jogo, que ocasionar tal situação. A equipe só poderá atuar na próxima partida da categoria mediante o pagamento da multa.**

**A equipe que atrasar o início do jogo por não entregar os documentos dos atletas**



e comissão técnica aos oficiais de arbitragem ou representante da FESFS, será punida com o valor de R\$ 30,00 (Trinta Reais), por jogo que ocasionar tal situação. A equipe só poderá atuar na próxima partida da categoria mediante o pagamento da multa.

#### **Artigo 6º - Bolas**

CADA EQUIPE DEVERÁ APRESENTAR NO MINIMO **1 BOLA DA MARCA JOMA**, EM CONDIÇÕES DE JOGO. (Obrigatório)

SUB 11– Tamanho 100

SUB 13 – Tamanho 200

SUB 15, SUB17, SUB19 – Tamanho 500 ou 1000

#### **Artigo 7º - Goleiro**

Equipe que não tiver goleiro reserva ou goleiro linha – Caso o goleiro se machuque e se utilize do atendimento ou seja expulso do jogo, o jogo será encerrado.

- Caso o infrator estiver ganhando ou empatando o jogo, o placar final será o revés de 1x0.
- Caso o infrator estiver perdendo, se mantem o placar do jogo.

#### **Artigo 8º - Arbitragem/Torcida**

Os oficiais de arbitragem escalados, tem total autonomia e poder, para encerrar a partida a qualquer momento caso não haja segurança para continuidade do jogo. Caso isso aconteça a equipe da torcida infratora será declarada perdedora do confronto.

- Caso o infrator estiver ganhando ou empatando o jogo, o placar final será o revés de 1x0.
- Caso o infrator estiver perdendo, se mantem o placar do jogo.
- **Integrante da torcida que for retirado do Ginásio, a equipe responsável pelo infrator será denunciada através de relatório dos oficiais de arbitragem ao TJDU.**

**A taxa de arbitragem deverá ser paga antes do início de cada partida.**

Qualquer reclamação deverá ser direcionada através de e-mail para o Sr Joel Ribeiro – Diretor de Arbitragem da FESFS.

PIX da AESOF no qual deverá ser paga a taxa de arbitragem:

**CNPJ 04777014000177**



### Artigo 9º - Sistema de Pontuação

Vitória - 3 pontos  
Empate – 1 ponto  
Derrota – 0 ponto

### Artigo 10º - WxO

A equipe que sofrer WxO – **Multa no valor de R\$ 500,00 (Quinhentos Reais)** e o pagamento da taxa de arbitragem (obrigatório), podendo só jogar a próxima partida da categoria mediante pagamento. Caso a equipe sofra dois WxO será automaticamente eliminada da competição.

Em caso de WxO, a equipe presente deverá pagar normalmente a arbitragem, caso contrário o placar não será registrado em súmula.

### Artigo 11º - Placar Eletrônico

A equipe mandante que quiser utilizar deverá instalar (antecipadamente) e desmontar e retirar do ginásio o placar eletrônico. Os oficiais de arbitragem não serão responsáveis por estes procedimentos e os jogos não terão seus horários ajustados para instalação. Caso a equipe visitante apresente o placar eletrônico, a equipe mandante tem o direito de não aceitar a utilização.

Defeito/Danificar – Será de responsabilidade exclusiva do mandante da partida ou do responsável pelo placar.

Não será permitido a instalação após o início da partida.

A FESFS não se responsabilizará por nenhum dano, instalação, desmontagem, retirada ou outras situações relacionadas ao placar eletrônico.

### Artigo 12º - Equipe Mandante

A Equipe mandante será a responsável pela organização da quadra de jogo, tal como cadeiras para os suplentes, cadeiras e mesa para os oficiais de arbitragem, pano de chão, redes em condições.

### Demais informações no Regulamento Geral da FESFS