

COPA DO MUNDO DA PELADA

REGULAMENTO OFICIAL

Categoria Masculina • 13 a 80 anos



Futsal • 17 e 18 de outubro

Comissão Organizadora:

Cauã Henrique • Julio Paulino • Rafael Marques
Jorge Neto • Matheus Antônio

CAPÍTULO 1 — INSCRIÇÃO E TIMES

- Art. 1** O torneio será disputado nos dias 17 e 18 de outubro: fase de grupos no dia 17 e mata-mata (semifinais, disputa de 3º lugar e final) no dia 18.
- Art. 2** A Copa do Mundo da Pelada é destinada à categoria masculina, com idade mínima de 13 e máxima de 80 anos completos até o início do torneio.
- Art. 3** Inscrição individual via formulário até a data limite. Não preencheu, não joga. Sem exceção.
- Art. 4** Valor da inscrição: R\$ 35,00 por jogador de linha e R\$ 20,00 por goleiro. A inscrição só é confirmada com o pagamento, e só é elegível para as seleções quem estiver pago.
- Art. 5** Não há reembolso: o jogador ou goleiro que pagar a inscrição e não puder comparecer, em um ou nos dois dias, não tem direito à devolução do valor.
- Art. 6** Filtro de participantes: todos os inscritos passam por análise dos organizadores, que avaliam quem está apto a participar. Não será aceito jogador totalmente desconhecido ou com histórico de não respeitar regras. A palavra final sobre a aceitação de cada inscrito é dos organizadores.
- Art. 7** Formação das seleções: cada capitão escolhe os 5 jogadores de linha da sua seleção entre os inscritos disponíveis. Somados ao próprio capitão, cada equipe fica com 6 jogadores de linha.
- Art. 8** Filtro de equilíbrio: após a escolha dos capitães, a comissão organizadora analisa os elencos para verificar se alguma seleção ficou desproporcionalmente forte. Identificado desequilíbrio grave, a comissão pode vetar ou realocar até 2 jogadores de qualquer equipe. A decisão da comissão é final e deve ser comunicada antes da estreia das equipes envolvidas.
- Art. 9** Goleiros: o objetivo é ter 8 goleiros, um fixo por seleção, definidos por sorteio. O goleiro fixo pertence à sua equipe e a defende durante todo o torneio, com os mesmos direitos e deveres dos demais jogadores.
- Art. 10** Goleiros abaixo de 8: havendo menos de 8 goleiros inscritos, os existentes são sorteados entre as seleções. A seleção que não receber goleiro fixo joga com goleiro-linha — um jogador de linha do próprio elenco assume o gol, podendo revezar a cada tempo ou a cada partida, a critério do capitão. Não havendo nenhum goleiro inscrito, todas as seleções jogam com goleiro-linha. A definição de qual seleção recebe cada goleiro é sempre por sorteio.
- Art. 11** Quem se inscreve como goleiro atua exclusivamente no gol e não pode ser escalado como jogador de linha em nenhuma partida.
- Art. 12** Cada seleção é composta por 6 jogadores de linha (o capitão mais os 5 escolhidos por ele) e, quando houver, 1 goleiro fixo. Definidos os elencos, é proibido trocar de time ou negociar jogadores.

- Art. 13** Cada equipe é obrigada a ter um capitão, que a representa perante a arbitragem e a comissão organizadora. As seleções e seus capitães são: Alemanha — Cauã Henrique; Brasil — Julio Paulino; Espanha — Rafael Marques; Inglaterra — José Clementino; França — Jorge Neto; Marrocos — Eduardo Greyck; Japão — Matheus Antônio; e Argentina — Alex Gibson.
- Art. 14** O capitão responde pela sua equipe: se um jogador some, atrasa ou apronta, é o capitão quem representa o time perante a comissão. A responsabilidade de cada equipe é concentrada em uma pessoa — o capitão.
- Art. 15** Cada capitão define um vice-capitão da sua seleção, que assume as funções de capitão sempre que ele estiver fora de quadra.
- Art. 16** Uniforme: cada jogador deve atuar com camisa da sua seleção. Quem não tiver camisa da seleção deve usar camisa lisa na cor padrão da equipe, definida e informada à comissão antes da estreia. A cor padrão de cada seleção vale para todos os seus jogos do torneio.
- Art. 17** Todas as equipes devem se apresentar com uniforme semelhante entre seus jogadores. Em caso de conflito de cores entre duas equipes, a equipe indicada como visitante na tabela deverá utilizar a camisa ao contrário (do avesso).
- Art. 18** Calçado: permitido apenas chuteira de futsal (sola lisa) ou tênis. Proibido jogar de chuteira de campo, chuteira de society ou descalço. Jogador com calçado irregular não entra em quadra até se adequar.
- Art. 19** Acessórios: é proibido entrar em quadra com relógio, corrente, pulseira, anel, brinco ou qualquer objeto que possa causar lesão. Óculos somente se esportivo e com elástico de fixação. O árbitro confere no credenciamento.
- Art. 20** Direito de imagem: ao se inscrever, o jogador autoriza o uso da sua imagem em fotos, transmissões e publicações oficiais da Copa do Mundo da Pelada.
- Art. 21** Se um time perder jogadores no meio do torneio (lesão, desistência), joga com os que sobraram. Só entra reposição se o time ficar com menos de 5, nesta ordem: sorteio na lista de espera → convidado externo aprovado pela comissão antes do jogo → sem opção, joga com 4. Time reduzido a 3 ou menos em definitivo está eliminado, e todos os seus jogos viram 3x0 para os adversários.

CAPÍTULO 2 — PONTUALIDADE (LEIAM DUAS VEZES)

- Art. 22** O horário da tabela é o horário da bola rolando.
- Art. 23** Tolerância de 10 minutos, apenas para o primeiro jogo do dia. Nos jogos seguintes, o intervalo entre partidas já é a tolerância.
- Art. 24** Time com pelo menos 4 jogadores presentes no horário: o jogo começa. Atrasado entra quando chegar, direto do banco, sem parar o jogo.
- Art. 25** Time com menos de 4 jogadores esgotada a tolerância: W.O., derrota por 3x0.

Art. 26 W.O. não é remarcado em hipótese alguma. A tabela segue.

Art. 27 Jogador com 2 faltas sem aviso está eliminado do torneio.

Art. 28 Quem avisar ausência com pelo menos 24h de antecedência não sofre punição individual — mas o time joga com o que tem.

CAPÍTULO 3 — A PARTIDA

Art. 29 Dois tempos de 10 minutos, cronômetro corrido (só para em lesão ou pedido de tempo).

Art. 30 Um pedido de tempo de 1 minuto por equipe, por tempo.

Art. 31 Substituições ilimitadas e voadas, pela zona do banco. Substituição irregular (jogador entra antes de o companheiro sair) é falta e advertência.

Art. 32 Intervalo de 3 minutos entre os tempos, 5 minutos entre jogos.

Art. 33 Todos os jogadores presentes do time devem jogar pelo menos um dos tempos de cada partida — é copa da pelada, ninguém fica de enfeite no banco.

CAPÍTULO 4 — REGRAS DE QUADRA (FUTSAL OFICIAL SIMPLIFICADO)

Art. 34 Recuo: goleiro não pode pegar com a mão bola vinda de passe de companheiro.

Art. 35 Goleiro que segurar a bola por mais de 6 segundos concede tiro livre indireto ao adversário. Bola devolvida ao goleiro só pode ser jogada de novo por ele se cruzou o meio ou tocou adversário.

Art. 36 Lateral e escanteio cobrados com o pé, 4 segundos para cobrar. Passou, inverte a posse.

Art. 37 Tiro de meta com a mão, pelo goleiro.

Art. 38 Falta acumulada: a partir da 6ª falta coletiva no tempo, cada falta vira tiro livre direto sem barreira, da marca de 10 metros. O contador zera no intervalo.

Art. 39 Carrinho é permitido.

Art. 40 Sangramento: jogador que apresentar sangramento deve deixar a quadra imediatamente e só retorna após estancar. O árbitro paralisa a partida para avaliar a situação sempre que necessário.

Art. 41 Cobrança de pênalti: o goleiro deve permanecer com pelo menos um pé sobre a linha do gol, ou alinhado a ela, até o momento do chute. Os demais jogadores devem ficar fora da área de pênalti, atrás da bola e a pelo menos 5 metros dela.

CAPÍTULO 5 — DISCIPLINA

- Art. 42** Cartão amarelo: advertência anotada em súmula.
- Art. 43** Tirar a camisa na comemoração de um gol: cartão amarelo.
- Art. 44** Dois amarelos no torneio: suspenso 1 jogo. Os amarelos zeram na semifinal (ninguém perde final por cartão bobo — igual FIFA).
- Art. 45** Vermelho (2 amarelos no jogo ou direto): expulso, time com um a menos por 2 minutos ou até sofrer gol. Suspenso automaticamente o jogo seguinte.
- Art. 46** Vermelho por agressão (soco, tapa, cusparada, briga): eliminado do torneio. Sem julgamento, sem defesa, sem “mas ele começou”.
- Art. 47** Agressão fora de quadra — no banco, na saída ou em qualquer área do local — tem o mesmo peso da agressão em quadra e resulta em eliminação do torneio.
- Art. 48** Provocação, xingamento ou conduta antidesportiva vinda do banco é punida da mesma forma que se viesse de um jogador em quadra.
- Art. 49** O capitão que não controlar a conduta da própria equipe responde junto pela bagunça, podendo ser punido pela comissão.
- Art. 50** Cera com a bola: equipe em vantagem que, no fim da partida, chutar a bola para fora de forma proposital para queimar tempo, recebe cartão amarelo por antijogo.
- Art. 51** Somente o capitão pode dirigir-se ao árbitro. Qualquer outro jogador que reclamar ou discutir com a arbitragem levará cartão amarelo.
- Art. 52** Reclamação persistente ou ofensa ao árbitro: amarelo direto.
- Art. 53** Simulação: jogador que fingir lesão ou contato para paralisar a partida recebe cartão amarelo.
- Art. 54** Retaliação: nenhum jogador pode prejudicar outra equipe por conta de algo ocorrido em partida anterior. Cada jogo é um jogo, e todos devem separar a disputa do compromisso pessoal. O jogador que retaliar será suspenso por 2 partidas.
- Art. 55** A expulsão de um jogador do torneio é decidida exclusivamente pela comissão organizadora. O árbitro tem autoridade para expulsar da partida (cartão vermelho), mas a eliminação da competição cabe apenas aos 5 organizadores, em decisão conjunta.
- Art. 56** As partidas serão arbitradas por Cauã Henrique, Jorge Neto e Julio Paulino, em revezamento definido na tabela. O árbitro não apita partida da própria seleção. Não há VAR: a transmissão ao vivo e vídeos não podem ser usados para revisar nenhuma decisão.
- Art. 57** As decisões da arbitragem são soberanas e devem ser respeitadas por todos os participantes.

CAPÍTULO 6 — CLASSIFICAÇÃO E MATA-MATA

- Art. 58** Vitória vale 3 pontos, empate 1, derrota 0.
- Art. 59** Desempate, nesta ordem: pontos → saldo de gols → gols pró → confronto direto → menos vermelhos → menos amarelos → sorteio.
- Art. 60** Empate na fase de grupos permanece empate. Empate no mata-mata: pênaltis direto — 3 cobranças alternadas por time; persistindo o empate, cobranças alternadas até desempatar. Todo jogador presente cobra antes de alguém repetir.
- Art. 61** Antes de cada série de pênaltis, o capitão entrega ao árbitro a lista com a ordem dos cobradores da sua equipe.
- Art. 62** Semifinais cruzadas (1ºA x 2ºB / 1ºB x 2ºA), disputa de 3º lugar e final.
- Art. 63** O prêmio de Craque da Copa (Bola de Ouro) é definido por votação conjunta dos capitães e da comissão organizadora ao fim do torneio.

CAPÍTULO 7 — ORGANIZAÇÃO

- Art. 64** A comissão organizadora faz um comunicado oficial de abertura no dia 17 e um de encerramento no dia 18, marcando o início e o fim oficiais da Copa.
- Art. 65** Súmula em todo jogo: placar, autores dos gols e cartões. Responsável definido por rodada.
- Art. 66** Contestação de súmula: erros de placar, de autoria de gol ou de cartão devem ser reclamados pelo capitão até o fim do mesmo dia de jogo. Encerrado o dia, a súmula é definitiva e não pode mais ser alterada.
- Art. 67** Classificação, artilharia e cartões atualizados no grupo em até 24h após a rodada.
- Art. 68** Qualquer situação não prevista neste regulamento será resolvida pela organização da Copa. A comissão organizadora é composta por: Cauã Henrique, Julio Paulino, Rafael Marques, Jorge Neto e Matheus Antônio.

Ao se inscrever, o jogador declara ter lido e aceito integralmente este regulamento.