



**Secretaria Municipal de
Esportes e da Juventude**

CAMPEONATO MUNICIPAL DE FUTEBOL DE CAMPO - 2026

Regulamento Oficial - 1ª, 2ª, 3ª divisão

CAPÍTULO I - DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º - O Campeonato Municipal de Futebol de Campo tem como objetivo promover o esporte amador, fortalecer o futebol de várzea, incentivar a disciplina esportiva, desenvolver a prática da modalidade e a sociabilidade, promover a integração social entre atletas, dirigentes e a comunidade.

Parágrafo único - Todos os Campeonatos Municipais serão promovidos e organizados exclusivamente pela Secretaria Municipal de Esportes e da Juventude (S.M.E.J).

Art. 2º - Todas as equipes, atletas, dirigentes, comissões técnicas, pessoas físicas ou jurídicas inscritas aceitam integralmente este regulamento, declaram-se cientes e o reconhecem como justo e legal, comprometendo-se a respeitá-lo fielmente, sem questionamentos ou interposições jurídicas de quaisquer fontes ou regramentos.

Parágrafo único - Será permitida a participação neste Campeonato somente de equipes com sede no Município de Cotia, as quais deverão se enquadrar nas normas ditadas e regidas por este Regulamento.

Art. 3º - A competição será organizada exclusivamente pela Secretaria Municipal de Esportes e da Juventude de Cotia.

Art. 4º - As partidas poderão ocorrer aos sábados, domingos, feriados ou em datas extraordinárias durante a semana, conforme deliberação dos campos pela S.M.E.J., sendo que as agremiações se comprometem a seguir até o término em conformidade com as tabelas definidas pela Secretaria.

§ 1º - Ficam a critério da Secretaria eventuais mudanças nas tabelas de jogos do campeonato, conforme a necessidade, cabendo à mesma comunicar as agremiações envolvidas através do aplicativo oficial, e-mail e WhatsApp, no prazo de 48h (quarenta e oito horas) que antecedem a partida, fundamentando a decisão.

Art. 5º - Alterações de tabela poderão ocorrer por chuvas, falta de campo, segurança, determinação da organização ou motivo de força maior.

§ 1º - Uma partida paralisada pelo árbitro após o seu início poderá:

a) Ter seguimento normal, assim que cessada a causa da paralisação;

b) Ser suspensa para nova data;

c) Ser encerrada antecipadamente;

§ 2º - O árbitro analisará a causa e buscará a solução dos problemas que deram origem à paralisação da partida. Caso o problema não seja resolvido, determinará sua suspensão ou encerramento:

a) Caso a partida seja paralisada por motivos de força maior após os **11 (onze) minutos do 2º tempo de jogo** e não possa prosseguir no mesmo dia, o árbitro determinará seu encerramento antecipado, mantendo-se o resultado do momento.

b) Caso a paralisação **ocorra antes dos 11 (onze) minutos do 2º tempo de jogo** e não possa prosseguir no mesmo dia, o árbitro determinará sua suspensão, devendo a organização remarcar uma data para a continuidade dos minutos restantes, sendo estes considerados a mesma súmula do jogo; Exceto nos casos de ausência de número mínimo de atletas para o prosseguimento, ocasião em que será aplicado o W.O. técnico.

§ 3º - A agremiação que der causa dolosa à paralisação/interrupção perderá a partida pelo placar de 3x0 a favor da equipe adversária.

CAPÍTULO II - INSCRIÇÕES

Art. 6º - As inscrições serão realizadas exclusivamente pelo aplicativo oficial definido pela organização (Plataforma Joga Fácil).

§ 1º - A inscrição só terá validade se realizada dentro do prazo estipulado pela Comissão Organizadora e após a sua verificação e aprovação através do aplicativo oficial. **(As inscrições serão realizadas do dia 04/07/2026 até 20/07/2026 às 17:00)**

§ 2º - **Não será aceita, em hipótese alguma, inscrição de atleta ou membro de comissão técnica após o término do período de inscrições.**

Art. 7º - Cada equipe poderá inscrever no mínimo 16 (dezesseis) e no máximo até 25 (vinte e cinco) atletas e até 3 (três) membros da comissão técnica.

§ 1º - Não é permitido que uma mesma pessoa se inscreva simultaneamente como atleta e membro de comissão técnica na mesma divisão.

§ 2º Na hipótese de atleta não inscrito atuar por qualquer equipe, atleta e equipe serão eliminados do campeonato considerando-se a equipe perdedora por W.O. Em todas partidas ocorridas ou a serem realizadas.

Art. 8º - Documentação obrigatória a ser anexada digitalmente no aplicativo: RG e CPF (físicos ou digitais em aplicativo oficial) ou CNH (física ou digital), comprovante de residência em nome do atleta (documentos

válidos: conta de luz, conta de água, conta de telefone, faturas de cartões e/ou declaração de residência autenticada em cartório) e 1 (uma) foto atualizada estilo 3x4. A autorização quando menor deverá estar acompanhada de uma cópia simplificada do Documento Oficial do Pai ou Responsável pelo menor que assinou a mesma.

§1- Atletas que participaram das 3 (três) últimas edições dos Campeonatos organizados pela S.M.E.J. serão considerados munícipes. Caso seja feita alguma denúncia, a equipe denunciada deverá apresentar a comprovação de vínculo do atleta.

Art. 9º - Será permitida a inscrição de até 5 (cinco) atletas de outros municípios por equipe.

§1º. O NÃO CUMPRIMENTO DO CAPUT DESTE ARTIGO ACARRETEARÁ NA NÃO PARTICIPAÇÃO E/OU ELIMINAÇÃO DA EQUIPE.

Art. 10 - O atleta não poderá atuar por mais de uma equipe na mesma edição do campeonato (mesmo certame).

Art. 11 - Fraude de inscrição, documento falso, atleta se passar por outrem, falsidade ideológica de qualquer natureza ou atleta irregular resultará na eliminação/exclusão da equipe da competição (com aplicação de suspensão/punição acessória), suspensão dos envolvidos e perda da partida pelo placar de 3x0.

§ 1º - O prazo máximo para a apresentação de denúncia por atleta irregular é de até 24 (vinte e quatro) horas após o encerramento da partida.

§ 2º - A agremiação que sofrer qualquer denúncia terá o prazo de 24 (vinte e quatro) horas, após a notificação da Secretaria, para apresentar sua defesa por escrito e produzir suas contraprovas.

CAPÍTULO III - ELEGIBILIDADE DOS ATLETAS

Art. 12 - Idade mínima: atletas nascidos até o ano de 2010.

§ 1º A participação de atletas com capacidade civil relativa, ou seja, maiores de 16 (dezesesseis) e menores de 18 (dezoito) anos de idade, somente terá validade com a autorização expressa dos pais ou responsáveis, com firma reconhecida em Cartório ou assinatura digital gov.br.

§ 2º Os atletas 40+ (Veteranos) e 50+ (Veteraníssimos) estarão liberados para jogar nas categorias de 1ª, 2ª, 3ª e seletiva, **pela mesma agremiação**, desde que estejam devidamente inscritos no aplicativo oficial nas divisões em questão.

§ 3º É de única e exclusiva responsabilidade de cada agremiação inscrita, os exames médicos, atestados médicos de aptidão física e de saúde, bem como, a assistência médica a todos os seus atletas e comissão técnica, antes, durante e após os jogos.

- I. A Prefeitura do Município de Cotia, não se responsabilizará por acidentes ou danos ocorridos com os participantes do campeonato, ou por estes provocados a terceiros antes, durante nem após os jogos.

Art. 13 - Atletas menores de idade deverão apresentar autorização expressa (termo de responsabilidade assinado) dos responsáveis legais, ficando a agremiação com total responsabilidade sobre eventuais incidentes com os menores e demais atletas.

Art. 14 - Atletas profissionais só poderão participar após 1 (um) ano de seu desligamento da respectiva federação ou clube profissional.

§ 1º - É de total responsabilidade das agremiações comprovarem, por escrito, a inscrição irregular a que se refere este artigo.

CAPÍTULO IV - FORMATO DA COMPETIÇÃO E CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Art. 15 – O CAMPEONATO MUNICIPAL DE FUTEBOL DE CAMPO – 2026 será disputado da seguinte forma:

I – Serão 24 (vinte e quatro) equipes participantes, igualmente distribuídas em 04(quatro) chaves – “A”, “B”, “C”, “D” – por meio de sorteio geral.

II – Observar-se-á também a seguinte regra para formação das chaves:

O primeiro melhor colocado do ano anterior será cabeça de chave na CHAVE “A”; o segundo melhor colocado será cabeça de chave na CHAVE “B”; o Terceiro melhor colocado será cabeça de chave na CHAVE “C” e o Quarto melhor colocado será cabeça de chave na CHAVE “D”.

III – Os jogos serão realizados em TURNO ÚNICO dentro das chaves, classificando-se para a Segunda Fase (Oitavas de Final), as 04 (quatro) equipes primeiras colocadas de cada chave.

IV – Os jogos desta Primeira Fase estão descritos na Tabela, itens “1ª Rodada”, “2ª Rodada”, “3ª Rodada”, “4ª Rodada” e “5ª Rodada”.

Art. 16 – Na Segunda Fase (Oitavas de Final) serão formados 08 (oito) jogos, sendo “1”, “2”, “3”, “4”, “5”, “6”, “7” e “8” cada uma com 02 (duas) equipes, as quais farão JOGO ÚNICO.

§1º. Os jogos serão compostos da seguinte forma:

**Secretaria Municipal de
Esportes e da Juventude**

<i>JOGO 1</i>	<i>JOGO 2</i>	<i>JOGO 3</i>	<i>JOGO 4</i>
<i>1º de A</i>	<i>1º de B</i>	<i>1º de C</i>	<i>1º de D</i>
X	X	X	X
<i>4º de D</i>	<i>4º de C</i>	<i>4º de B</i>	<i>4º de A</i>

<i>JOGO 5</i>	<i>JOGO 6</i>	<i>JOGO 7</i>	<i>JOGO 8</i>
<i>2º de A</i>	<i>2º de B</i>	<i>2º de C</i>	<i>2º de D</i>
X	X	X	X
<i>3º de D</i>	<i>3º de C</i>	<i>3º de B</i>	<i>3º de A</i>

§2º. Classificarão-se para disputar as Quartas de Final as equipes vencedoras do confronto.

§3º. As equipes classificadas em 1º e 2º lugar nas chaves da Primeira Fase jogarão pelo empate nesta Segunda Fase.

Art. 17 – Na Terceira Fase (Quartas de Final) serão formados 04 (quatro) jogos: “9”, “10”, “11” e “12”, com 02 (duas) equipes cada, as quais farão JOGO ÚNICO.

§1º. Os jogos serão compostos da seguinte forma:

<i>JOGO 9</i>	<i>JOGO 10</i>	<i>JOGO 11</i>	<i>JOGO 12</i>
<i>6º Ind.Técnico</i>	<i>8º Ind.Técnico</i>	<i>5º Ind.Técnico</i>	<i>7º Ind.Técnico</i>
X	X	X	X
<i>3º Ind.Técnico</i>	<i>1º Ind.Técnico</i>	<i>4º Ind.Técnico</i>	<i>2º Ind.Técnico</i>

§2º. Classificarão-se para a Quarta Fase (Semifinal), a equipe vencedora do confronto.

§3º. Em caso de empate nesta fase, haverá cobrança de 05 (cinco) penalidades máximas para cada equipe e de forma alternada.

§4º. Persistindo o empate, serão cobradas penalidades máximas de forma alternada até surgir um vencedor.

Art. 18 – Na Quarta Fase (Semifinal) serão formados 02 (dois) jogos, sendo “13” e “14”, com 02 (duas) equipes cada, as quais farão JOGO ÚNICO.

§1º. Os jogos serão compostos da seguinte forma:

<i>JOGO 13</i>	<i>JOGO 14</i>
<i>3º Ind.Técnico</i>	<i>4º Ind.Técnico</i>
X	X
<i>2º Ind.Técnico</i>	<i>1º Ind.Técnico</i>

§2º. Classificar-se para a Fase Final as equipes vencedoras do confronto.

§3º. Em caso de empate de pontos nesta fase, haverá cobrança de 05 (cinco) penalidades máximas para cada equipe e de forma alternada, persistindo o empate, serão cobradas penalidades máximas de forma alternada até surgir um vencedor.

Art. 19 – Na quinta fase os jogos (FINAL) serão compostos da seguinte forma:

<i>JOGO 15 DISPUTA DO 1º LUGAR</i>
<i>Venc. Semi 2º I.T.</i>
<i>X</i>
<i>Venc. Semi 1º I.T.</i>

§1º. Em caso de empate nesta fase, haverá cobrança de 05 (cinco) penalidades máximas para cada equipe e de forma alternada.

§2º. Persistindo o empate, serão cobradas penalidades máximas de forma alternada até surgir um vencedor.

V – DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Art. 20 – Para os jogos da PRIMEIRA FASE, dentro de cada chave, no caso do empate ser entre 2 (duas) equipes, aplicar-se-ão os critérios de desempate a seguir:

- I** - Confronto direto dentro da fase;
- II** - Maior número de vitórias dentro da fase;
- III** - Saldo de gols dentro da fase;
- IV** - Maior número de gols marcados dentro da fase;
- V** - Menor número de gols sofridos dentro da fase;
- VI** - Equipe mais disciplinada, assim entendida aquela com menor pontuação referente a cartões sofridos na fase;
- VII** - Sorteio na fase;

Parágrafo único - Para efeito do disposto no inciso VI do *caput*, relativamente à pontuação dos cartões sofridos pela equipe, atribuir-se-á 01(um) ponto negativo para cada cartão AMARELO e, 03 (três) pontos negativos para cada cartão VERMELHO.

Art.21– Para os jogos da PRIMEIRA FASE, dentro de cada chave, no caso do empate em pontos ser entre 3 (três) ou mais equipes, serão utilizados os critérios de desempate a seguir:

- I - Maior número de pontos conquistados nos jogos realizados entre si na fase;
- II - Maior número de vitórias dentro da fase;
- III - Saldo de gols nos jogos realizados entre si na fase;
- IV - Maior número de gols marcados nos jogos realizados entre si, na fase;
- V - Menor número de gols sofridos nos jogos realizados entre si, na fase;
- VI - Equipe mais disciplinada, assim entendida aquela com menor pontuação referente a cartões sofridos na fase;
- VII - Sorteio na fase;

Parágrafo único - Para efeito do disposto no inciso VI do *caput*, relativamente à pontuação dos cartões sofridos pela equipe, atribuir-se-á 01 (um) ponto negativo para cada cartão AMARELO e, 03 (três) pontos negativos para cada cartão VERMELHO.

Art. 22 – Para os jogos da 3ª Fase (Quartas de Final), 4ª Fase (SEMIFINAL) e 5ª Fase (FINAL), ocorrendo empate no tempo regulamentar descrito no artigo 28 deste regulamento, **NÃO HAVERÁ PRORROGAÇÃO** e aplicar-se-ão cobranças de penalidades máximas, da seguinte forma:

§1º. Cobranças de penalidades máximas em número de 05 (cinco), sendo alternadas entre as equipes;

§2º. Persistindo ainda o empate, serão cobradas penalidades máximas alternadas até surgir um vencedor.

Art. 23 – Para o jogo de disputa do PRIMEIRO LUGAR, ocorrendo empate no tempo regulamentar descrito no artigo 28 deste Regulamento, **NÃO HAVERÁ PRORROGAÇÃO** e aplicar-se-á o seguinte:

§1º. Cobranças de penalidades máximas em número de 05 (cinco), sendo alternadas entre as equipes;

§2º. Persistindo ainda o empate, serão cobradas penalidades máximas alternadas até surgir um vencedor.

V – DA PONTUAÇÃO

Art. 24 – O sistema de pontuação será de:

- I - Vitória: 03 (três) pontos;
- II - Empate: 01 (um) ponto;
- III - Derrota: 00 (zero) pontos;

VI – DO REBAIXAMENTO

Art. 25 – A equipe última colocada de cada chave (A, B, C e D) da Primeira Fase será rebaixada para o A SEGUNDA DIVISÃO – 2027.

Art. 26 – Caso ocorra W.O. em uma ou mais chaves não será rebaixada mais nenhuma equipe dessas chaves, somente das outras chaves.

Art. 27 – Caso ocorra dois ou mais W.O. em uma ou mais chaves, continuarão sendo rebaixados as últimas colocadas das outras chaves.

CAPÍTULO VII - DAS PARTIDAS

Art. 28 - O tempo de jogo será de 70 minutos, divididos em dois tempos de 35 minutos (35x35), com intervalo obrigatório de 10 minutos.

Art. 29 - Serão permitidas até 7 (sete) substituições por partida, com 3 paradas, sem direito a retorno do atleta substituído. O jogador substituído deverá deixar imediatamente as imediações do campo de jogo.

Art. 30 - O número mínimo permitido em campo em condições de jogo será de 7 (sete) atletas por equipe, incluindo o goleiro.

Parágrafo único - Se a partida for interrompida por insuficiência de atletas antes dos 30 (trinta) minutos do segundo tempo devido a expulsões ou contusões, e a equipe não puder continuar, será aplicado o W.O. com placar de 3x0 para o adversário.

Art. 31 - Os horários fixados na tabela de jogo para o início de cada partida deverão ser cumpridos rigorosamente. A tolerância de atraso será de 15 minutos, válida apenas para o primeiro jogo do dia; as demais partidas seguirão estritamente os horários previamente estabelecidos na tabela. Se a agremiação não estiver dentro do campo de jogo no horário estabelecido, será aplicado o W.O. pelo árbitro.

§1º Haverá uma tolerância de 15 (quinze) minutos de atraso, em relação ao horário previsto na tabela, sendo que, a equipe que não se encontrar devidamente documentada, uniformizada e dentro de campo, será considerada perdedora por W.O.

§2º. Ao entrar em campo, o primeiro árbitro deverá constatar se ambas as equipes já estão dentro de campo e já devidamente uniformizadas e documentadas, prontas para iniciar a partida.

§3º. Em caso negativo, o primeiro árbitro deverá imediatamente acionar o cronômetro para iniciar a contagem do tempo de 15 (quinze) minutos de tolerância previsto no caput. Isso desde que a partida anterior tenha terminado até o horário previsto na tabela. Caso a partida anterior tenha terminado após o horário da tabela, o árbitro deverá acionar o cronômetro com os minutos faltantes para se atingir os 15 minutos previstos no caput.

§4º. Estando as equipes em campo, constatando o primeiro árbitro que há coincidência de cores entre os uniformes das mesmas, será adotado o mesmo procedimento previsto nos parágrafos anteriores, devendo o primeiro árbitro acionar o cronômetro imediatamente para iniciar a contagem do tempo de 10 (dez) minutos para que a equipe mandante troque o seu uniforme.

§5º. Verificado pelo primeiro árbitro que o cronômetro atingiu o tempo máximo previsto de tolerância, o mesmo mostrará o cronômetro a quantos estiverem presentes no local, e dará a partida por encerrada.

§6º. É obrigação do mesário, relatar na súmula os nomes de pelo menos 02 (duas) pessoas que visualizaram o cronômetro e/ou horário do jogo, com o tempo de tolerância já esgotado.

§7º. Entende-se por:

I – Uniformizado: estar vestido com o uniforme completo da equipe, sendo, camisa, calção, meião e calçados.

II– Em campo: contar com o número mínimo de atletas necessários para iniciar a partida, ou seja, 07 (sete) atletas, dentro de campo, prontos e já esperando o apito inicial do árbitro.

§8º Atletas e membros da comissão técnica atrasados só poderão entrar e participar da partida se chegarem até o intervalo do jogo. Após o início da partida, não será permitida a saída dos atletas ou membros da comissão técnica do recinto de jogo sob pena de expulsão, salvo se previamente autorizado pelo mesário, árbitro ou delegado da partida.

Art. 32 - Cada equipe deverá contar com um mínimo de 07 (sete) atletas incluindo goleiro para iniciar a partida, sob pena de ser declarada perdedora por W.O. pelo placar de 3x0 e eliminada da competição e rebaixada para a seletiva.

Art. 33 – Caso qualquer partida não seja realizada por motivo de DESISTÊNCIA de uma equipe OU por NÃO COMPARECIMENTO NO HORÁRIO determinado, será considerada vencedora pelo placar de 03 X 00 e computará integralmente os pontos a equipe que se apresentar devidamente documentada e uniformizada em campo, dentro do horário programado.

§ 1º. Ocorrendo este tipo de W.O. a equipe infratora será considerada perdedora pelo placar de 03 x 00 em todas as partidas anteriores e posteriores da fase em questão, não sendo computados os gols para efeito de desempate na classificação, somente para efeito de artilharia.

§ 2º. Os atletas suspensos não serão computados para efeito da não aplicação do W.O. na partida.

§ 3º. Os ATLETAS e DIRIGENTES da equipe que ocasionou o W.O. que NÃO COMPARECEREM ao local da partida ou que, comparecendo em número suficiente se recusem a entrar em campo e jogar, serão punidos com a SUSPENSÃO pelo período de 01 (um) ano, ficando assim impedidos de participarem de qualquer Competição Oficial na modalidade.

§ 4º. A aplicação de W.O. tem como consequência para a EQUIPE a suspensão pelo período de 01(um) ano, além do rebaixamento para a Seletiva.

§ 5º. Os atletas e dirigentes da equipe que ocasionou o W.O. que COMPARECEREM ao local da partida e dirigirem-se à mesa identificando-se ao representante com o documento oficial constante no Art. 38, dentro do período estabelecido para o início da partida não sofrerão as punições.

Art. 34 – Somente o trio de arbitragem possui competência para declarar a ocorrência de W.O. na partida.

Art. 35 – As equipes deverão apresentar-se devidamente uniformizadas, com distintivo da equipe estampada em todas as camisas, (ficando proibido o uso de pincéis, canetões, caneta, fitas adesivas e afins, para essa finalidade). Caso a equipe não se apresente com uniforme nessas condições de jogo não será realizado, e a equipe infratora será considerada perdedora pelo placar de 03x00.

§1º. – Não será permitido, sob quaisquer hipóteses, o uso de pincéis, canetas e/ou canetões, fitas adesivas e outros. Caso isso ocorra o jogo não será realizado e a equipe infratora será considerada perdedora pelo placar de 03X00.

Art. 36 – A equipe que estiver posicionada à esquerda da Tabela de Jogo será considerada mandante da partida pela Comissão Organizadora, sendo obrigatório levar ao campo 02 (dois) jogos de uniformes completos, com distintivo da equipe estampada nas camisas, pois, caso haja coincidência nas cores, esta terá 10 (dez) minutos para providenciar a troca e, não o fazendo, será considerada perdedora da partida pelo placar de 03x00.

Art. 37 - O DOCUMENTO OBRIGATÓRIO para participação do atleta nesta competição deverá ser apresentada pelos atletas antes do início de todas as partidas.

Art. 38 - Somente serão admitidos para participação nos jogos deste campeonato os documentos originais e oficiais com foto, tais como: Carteira de Identidade (CIN) Carteira de Identidade e Registro Geral (RG) emitida por Secretaria de Segurança Pública ou, Carteira Nacional de Habilitação (CNH) ou, Certificado de Dispensa Militar com foto (RESERVISTA) ou, Passaporte ou, Registro Nacional de Estrangeiro (RNE) ou, carteira de identidade profissional: CREA, CREF, CRECI, CRM, CREFITO, OAB e etc, desde que contenha foto e número do RG ou RNE. Os DOCUMENTOS DIGITAIS ACEITOS SERÃO: RG, CNH, e o e-Título, mas os mesmos só serão aceitos desde que acessados diretamente dos aplicativos oficiais ou do site oficial, não serão aceitos prints, scanners, foto, PDF e etc...

I – Os documentos constantes no *caput deste artigo* que contiverem prazo de validade, obrigatoriamente deverão estar dentro da validade para serem aceitos, exceto a carteira Nacional de Habilitação (CNH), que poderá ser aceita ainda que após o vencimento (O.C. 02/2017/CONTRAN).

II – Em hipótese alguma serão aceitos para identificação do atleta quaisquer outros documentos que não constem no *caput* deste artigo.

§1º. A equipe que, até o horário marcado para início da partida, não contar com número suficiente de atletas devidamente documentados e identificados para iniciar o jogo será declarada perdedora por W.O e, conseqüentemente, eliminada da competição, e penalizada com suspensão pelo período de 01(um) ano e rebaixamento para a seletiva.

§2º. Entende-se por a ausência completa da equipe ou, a falta do número mínimo de jogadores necessários para se iniciar ou reiniciar uma partida, o que necessariamente ocasiona a perda do jogo.

§3º. Nenhum atleta poderá entrar em campo sem a apresentação de um documento original, nos termos do *caput* deste artigo. E o atleta também somente poderá participar da partida caso apresente um documento original antes do início do 2º tempo.

Art. 39 – Ocorrendo suspeita de irregularidade na identificação de um ou mais atletas, a arbitragem não poderá reter o(s) documento(s) oficial(is) apresentado(s) pelo(s) atleta(s) envolvido(s), devendo somente relatar o ocorrido em súmula.

Art. 40 – Os atletas, comissão técnica ou dirigentes de equipes que participarem do CAMPEONATO MUNICIPAL DE FUTEBOL DE CAMPO 2026, que **agredirem** o trio de arbitragem, mesários ou representantes da S.M.E.J., sofrerão as sanções previstas no Regulamento.

Parágrafo único - Ocorrendo o previsto no *caput* a equipe será **AUTOMATICAMENTE ELIMINADA DA COMPETIÇÃO, ficando SUSPENSA por 0 2 (d o i s) a n o s e**, reingressando para disputar a Seletiva da menor categoria existente após o final do cumprimento da suspensão.

Art. 41 – O adiamento de partidas do campeonato ficará a critério do árbitro, somente no caso da rodada já ter sido iniciada.

I - Caso ocorra chuvas durante as horas que antecederem a rodada, o adiamento será decidido pela comissão organizadora do Campeonato que fará contato via telefone, de forma verbal ou pessoal com os dirigentes ou atletas das equipes participantes.

Art. 42 – Todas as equipes terão a obrigatoriedade de fornecer o e-mail de 02(dois) representantes da equipe, bem como, o telefone atualizado de 02 (dois) dirigentes, relacionados na ficha de inscrição, para que a SMEJ possa manter contato com estes, informando-lhes sobre tais mudanças referentes ao Campeonato.

I – As comunicações sobre local e data dos jogos serão feitas, exclusivamente, no aplicativo JOGA FACIL e também via Whatsapp sendo de total responsabilidade das agremiações a verificação semanal do respectivo Whatsapp cadastrado.

II – Frustrada, a tentativa via APP Joga Facil, email e Whatsapp, ficará sob responsabilidade de cada dirigente ou atleta de equipe, o contato junto a S.M.E.J., para ciência de possíveis convocações para julgamentos, alterações de campo ou horário, de rodadas e comunicados de qualquer natureza, das seguintes formas:

- a. Via telefone da S.M.E.J. de números: (11) 4148-1724;
- b. (Ginásio Central, Rua Ouro, 38, Jardim Nomura – Cotia - SP) em horário de expediente das 08hs às 17hs;

III – Nenhum atleta ou dirigente de equipes poderá alegar desconhecimentos das normas disciplinares e regulamentadoras do presente campeonato e, portanto, não se isentará de possíveis penalidades, junto à Comissão Disciplinar, sob a alegação de inobservância ou desconhecimento das disposições previstas no inciso II do *caput* deste Regulamento.

Art. 43 – Quando do adiamento da rodada, a mesma será realizada preferencialmente no final de semana seguinte, em horário a ser previamente divulgados às equipes, nos termos do artigo antecedente, especialmente seu inciso II e *alíneas*.

§1º. Se o jogo for interrompido com menos de 2/3 (dois terços) da partida, ou não se realizar por falta de condições climáticas, será realizado pelo tempo remanescente em local, data e horário a ser definidos pela S.M.E.J., mantendo a mesma súmula do jogo.

§2º. Sendo a interrupção da partida em decorrência de agressão ou tumulto generalizado, a equipe será eliminada da competição, suspensa por 02(dois) anos e rebaixada para a Seletiva, e os envolvidos serão submetidos a julgamento individual pela Comissão Especial com a consequente aplicação da penalidade cabível de acordo com a gravidade de cada infração.

§3º. Sem prejuízo do disposto no parágrafo anterior, ocorrendo agressão, tumulto generalizado, ameaça ou havendo notícia de qualquer outro fato passível de tipificação como crime, a Secretaria Municipal de Esportes e Juventude oficiará a autoridade policial competente dando notícia dos fatos.

Art. 44 – Cada equipe poderá levar ao banco de reservas até 14 (quatorze) atletas previamente inscritos, desde que documentados conforme e uniformizados igualmente àqueles que estiverem como titulares pela sua equipe na partida.

§ 1º. Além dos atletas, poderão ficar no banco de reservas, desde que o nome conste na ficha de inscrição.

I – 01(um) Massagista ou fisioterapeuta;

II – 01(um) Técnico;

III – 01(um) Diretor da equipe.

§ 2º. A comissão técnica não poderá permanecer no banco de reservas sem camisa, com camiseta regata e de chinelo.

§ 3º. Será permitido o número máximo de 07(sete) substituições por equipe em cada partida com no máximo três paradas e o intervalo de jogo.

§ 4º. Será obrigatório em todas as partidas a presença de no mínimo um membro da Comissão Técnica no banco de reservas, sob pena da perda de 01 ponto na campanha, não importando o resultado final do jogo.

§ 5º. Comprovando-se a presença de pessoa não inscrita ou não autorizada no banco de reservas ou área técnica da agremiação, a mesma será considerada perdedora da partida pelo placar de 03X00.

§ 6º. O atleta que chegar atrasado à partida poderá compor sua equipe se devidamente uniformizado, for autorizado a adentrar à praça esportiva e apresentar a documentação necessária constante do Art. 38.

Art. 45 – Observadas quaisquer irregularidades durante a realização dos jogos, a equipe que se sentir prejudicada poderá utilizar-se do direito de recurso, formulando-o na forma escrita e relatando sucintamente os fatos e o direito pleiteados, devendo nesta única oportunidade juntar ao recurso todas as provas que possuir.

Parágrafo único: Poderá ainda utilizar-se do direito de recurso, a equipe que pretenda comprovar que outra equipe tenha infringido ou deixado de cumprir quaisquer exigências deste regulamento, encaminhando o recurso conforme previsto no *caput*.

Art. 46 – O atleta ou membro da comissão técnica que for expulso ou substituído não poderá permanecer no banco de reservas, área técnica, nem tampouco dentro de campo, devendo se retirar para o vestiário.

§ 1º. É de inteira responsabilidade da arbitragem atuante na partida, relatar a motivação de cartão vermelho aplicado durante o jogo para posterior apreciação pela Comissão Especial, se é caso ou não de submeter o atleta ou membro da comissão técnica a julgamento por infração disciplinar.

§ 2º. As equipes deverão monitorar a quantidade de cartões amarelos e vermelhos recebidos por seus inscritos, não estando a Secretaria de Esportes e Juventude obrigada a informar aos atletas ou diretores antes, durante nem após os jogos, a quantidade de cartões que cada um possui.

Art. 47 – As partidas serão realizadas à semelhança das regras vigentes da FPF (Federação Paulista de Futebol), CBF (Confederação Brasileira de Futebol), FIFA (Federação Internacional de Futebol Associada).

Art. 48 – Fica permitido que 01 (um) diretor de cada equipe participante da partida, se assim o desejar, tire foto da súmula de jogo, ao final da partida e antes do árbitro redigir o relatório da partida.

Art. 49 – É direito das agremiações exigir, antes, durante e/ou término da partida que o mesário preencha por completo o preâmbulo da súmula, fazendo constar a identificação do trio de arbitragem e representante/mesário responsável pela realização daquela partida.

Art. 50 – Fica terminantemente proibida a utilização de artefatos explosivos, fogos de artifício, bombas rojão, (exceção feita aos sinalizadores de fumaça e a chuva de prata) nas dependências das praças esportivas onde ocorrerem as partidas deste CAMPEONATO MUNICIPAL DE FUTEBOL DE CAMPO - 2026, o uso desses itens a equipe será julgada pela Comissão Disciplinar. (A Lei Municipal nº 2.070/2019, regulamentada pelo Decreto nº 8.583/2019)

CAPÍTULO VIII - UNIFORMES E EQUIPAMENTOS

Art. 51 - É obrigatório o uso de camisa com distintivo da equipe e numeração visível, calção padronizado, meião e chuteira adequada para a prática do futebol de campo.

§ 1º - Nos campos com gramado sintético, será obrigatório o uso de chuteira própria para futebol Society.

§ 2º - Não será permitido aos membros da comissão técnica permanecerem no banco de reservas sem camisa, com camiseta regata e de chinelo.

§ 3º - Antes do início de cada partida, as agremiações deverão apresentar ao árbitro 1 (uma) bola de futebol de campo em perfeitas condições de uso. A equipe que não apresentar a bola perderá 1 (um) ponto na tabela de classificação, independentemente do resultado final da partida.

CAPÍTULO IX - PREMIAÇÃO

Art. 52. Serão conferidas as seguintes premiações:

I – Troféu para:

- a)** a equipe campeã;
- b)** a equipe vice-campeã;
- c)** o artilheiro do campeonato;
- d)** o goleiro menos vazado (defesa menos vazada);

II – Medalhas para os integrantes da:

- a)** equipe campeã;
- b)** equipe vice-campeã;

§ 1º Disputam o troféu de goleiro menos vazado apenas os atletas das equipes finalistas.

§ 2º Em caso de empate entre artilheiros, o troféu ficará com o atleta da equipe de melhor campanha entre os FINALISTAS no campeonato.

§ 3º Fica reservado o direito de a organização instituir outras premiações extras, de acordo com a disponibilidade e oportunidade.

CAPÍTULO X - CONDUTA DISCIPLINAR

Art. 53 - O acúmulo de 3 (três) cartões amarelos resultará em suspensão automática de 1 (um) jogo.

§1º. O atleta que receber o terceiro cartão amarelo ou 01 (um) cartão vermelho, ficará automaticamente suspenso por 01 (uma) partida, não podendo atuar durante a suspensão e sequer permanecer no banco de reservas.

§2º. O atleta que receber o terceiro cartão amarelo em uma partida e, em seguida o cartão vermelho, ficará automaticamente suspenso por 02(duas) partidas.

§3º. A partir da Fase Semifinal do Campeonato terá início nova contagem de cartões amarelos, isto é sendo desconsiderados todos os cartões recebidos pelos jogadores e comissão técnica até o término da Quartas de Final.

§4º. Os atletas suspensos, com três cartões amarelos ou em decorrência de expulsões, a serem

cumpridas nas fases Semifinal e Final não serão beneficiados, devendo cumprir integralmente sua suspensão.

Art. 54 - O cartão vermelho gera suspensão automática para a partida seguinte, sem prejuízo de punições maiores após julgamento pela **Comissão Disciplinar**.

§ 1º - **Membros da comissão técnica e atletas expulsos ou substituídos deverão retirar-se imediatamente do campo e das proximidades do banco de reservas para que a partida seja reiniciada. Caso se recusem a sair, a partida não será reiniciada, além das sanções cabíveis ao infrator.**

§ 2º - Poderão permanecer no banco de reservas todos os atletas e membros da comissão técnica previamente inscritos, desde que devidamente uniformizados e em condições de jogo/atuação.

§ 3º - O atleta ou membro de comissão técnica que for punido no campeonato por questões indisciplinadas só poderá participar de qualquer outro certame municipal após cumprir integralmente a punição imposta pela Comissão Disciplinar. O atleta ou dirigente que estiver cumprindo punição disciplinar ficará impedido de jogar, se inscrever e participar de reuniões em qualquer outra competição realizada pela S.M.E.J. durante a vigência da penalidade.

§ 4º - Atletas ou membros de comissão técnica que foram punidos no Campeonato Municipal de Futebol de Cotia de 2023, atuando por qualquer divisão, carregam o saldo residual de suas punições para o campeonato de 2026 (adequado para as edições vigentes correspondentes).

Art. 55 - Praticar jogada violenta, participar de conflitos ou tumultos gerará penalidades disciplinares conforme o relato do árbitro em súmula.

§ 1º - Praticar jogada violenta: Suspensão de 2 (duas) a 4 (quatro) partidas, de acordo com o relato do árbitro em súmula. Não cabe recurso sobre esta decisão. Constituem exemplos qualquer ação cujo emprego da força física seja incompatível com os padrões razoáveis do esporte (Ex.: carrinhos violentos, soladas, faltas intencionais por trás).

§ 2º - Participar de conflitos ou tumultos durante a partida: Suspensão de 2 (duas) a 4 (quatro) partidas para o atleta (mesmo que na reserva), treinador, dirigente ou membro da comissão técnica envolvido. Constituem exemplos discussões ríspidas, empurra-empurra, fomento a situações de tumulto e afins.

§ 3º - Provocar desrespeitosamente o público/torcida durante a partida: Suspensão de 2 (duas) a 4 (quatro) partidas se praticada por atleta, treinador ou dirigente.

§ 4º - Ameaçar por palavras, gestos ou qualquer outro meio simbólico de causar mal injusto e grave a oponentes ou pessoas presentes no campo de jogo, inclusive à arbitragem: Suspensão de 1 (uma) a 4 (quatro) partidas.

§ 5º - Quando ocorrer conflito generalizado e não for possível identificar individualmente todos os contendores, ambas as agremiações cujos atletas, dirigentes ou torcedores participaram do tumulto serão penalizadas com a perda de 2 (dois) pontos na campanha, mantendo-se o resultado de campo da partida.

Art. 56 - Agressões físicas tentadas ou consumadas poderão gerar punições graves que variam de suspensões por partidas até o banimento.

§ 1º - Constituem exemplos de agressão física desferir dolosamente soco, cotovelada, cabeçada ou golpes similares de forma contundente ou assumindo o risco de causar lesão ao atingido; ou desferir chutes, pontapés ou golpes similares desvinculados da disputa de jogo.

§ 2º - Agressão física comum durante e/ou após o término da partida: Suspensão de 4 (quatro) a 12 (doze) partidas se praticada por atleta, dirigente ou comissão técnica, de acordo com o relato em súmula. Não cabe recurso.

§ 3º - Se a agressão resultar em lesão corporal grave, a pena será de suspensão de 13 (treze) a 24 (vinte e quatro) partidas, cabendo à agremiação ou à vítima o registro de B.O. (Boletim de Ocorrência) junto à autoridade policial competente. Não cabe recurso.

§ 4º - Cuspir ou praticar ato similar em outrem: Suspensão de 10 (dez) partidas. Se o ato for direcionado contra membros da arbitragem ou colaboradores da S.E.J., a pena será de suspensão por 6 (seis) meses para o infrator.

§ 5º - Se as agressões físicas forem cometidas por 2 (dois) ou mais membros de uma mesma equipe, os infratores serão suspensos pelo período de até 5 (cinco) anos dos eventos da S.M.E.J. e a agremiação será eliminada da competição atual. Adicionalmente, a equipe deverá entregar 1 (um) jogo de uniforme infantil completo e numerado de 1 a 15 (tamanho e modelo indicados pela Secretaria) no prazo de até 20 (vinte) dias a contar da notificação. O não cumprimento acarretará no banimento permanente da equipe e rebaixamento automático para a última divisão (para equipes da seletiva, suspensão mínima de 1 ano).

§ 6º - Agressões contra a equipe de arbitragem, colaboradores da S.M.E.J. ou representantes oficiais da Secretaria no local de jogo resultarão em suspensão por 2 (dois) anos e rebaixamento a seletiva cabendo aos ofendidos o registro de B.O. perante a autoridade competente. Não cabe recurso.

CAPÍTULO XI - TORCIDAS E PENALIDADES

Art. 57 - A equipe é integralmente responsável pelos atos de sua torcida. Invasões de campo, brigas, uso de rojões, sinalizadores, arremesso de objetos, atos de discriminação ou preconceito de qualquer natureza, ou atos de vandalismo resultarão em penalidades aplicadas pela Comissão Disciplinar, que incluem:

- a) Perda de pontos;
- b) Eliminação direta do campeonato.

Parágrafo único - Se a partida tiver que ser encerrada por ações de torcedores (arremesso de objetos, rojões, fogos de artifício, invasão ou ameaça de invasão de campo), a agremiação correspondente perderá 1 (um) ponto na campanha e sofrerá a penalidade assessória de entrega de 2 (duas) latas de tinta branca de 18 litros à Secretaria.

CAPÍTULO XII - REDES SOCIAIS

Art. 58 - É terminantemente proibida qualquer ameaça, propagação de fake news (notícias falsas) ou ofensa pública em redes sociais contra atletas, dirigentes, arbitragem ou organização.

Parágrafo único - As penalidades para o descumprimento deste artigo poderão incluir a suspensão dos envolvidos ou a eliminação da equipe.

CAPÍTULO XIII- SEGURANÇA E CONDIÇÕES CLIMÁTICAS

Art. 59 - A organização poderá suspender ou adiar partidas por falta de condições climáticas, adversas ou fatores que ameacem a integridade física dos participantes.

CAPÍTULO XIV- RECURSOS E JULGAMENTOS

Art. 60 - A Comissão Disciplinar será a responsável exclusiva pelos julgamentos e aplicações de penalidades.

§ 1º - Compete exclusivamente à Comissão Disciplinar a apuração e o julgamento dos procedimentos disciplinares desportivos instaurados, interpretando o disposto neste Regulamento na fixação das penalidades entre os limites mínimos e máximos, considerando a gravidade da infração, sua extensão, os meios empregados, os motivos determinantes, os antecedentes desportivos e as circunstâncias agravantes ou atenuantes.

§ 2º - A organização do campeonato, no momento em que tomar ciência de uma infração, é obrigada a promover a sua apuração imediata através de procedimento disciplinar que será remetido à Comissão Disciplinar. A comunicação do ato a ser apurado será feita sempre por escrito e poderá ser impetrada pela própria Comissão Organizadora (com base na súmula) ou por dirigentes credenciados das agremiações interessadas.

§ 3º - As representações sobre infrações serão objeto de apuração desde que contenham a clara identificação dos envolvidos e a descrição pormenorizada dos fatos. Rege-se no processo disciplinar desportivo os princípios da oralidade, simplicidade, celeridade e informalidade. Quando o fato narrado não configurar evidentemente uma infração, a representação será sumariamente arquivada.

§ 4º - O procedimento disciplinar será conduzido pela Comissão Disciplinar, que se reunirá em órgão colegiado para deliberar sobre os julgamentos com independência, autonomia e liberdade, valendo a decisão tomada pela maioria dos votos. Não será admitida interferência externa de terceiros nos atos de julgamento.

§ 5º - O processo disciplinar se desenvolve nas seguintes fases sequenciais: I. Instauração e notificação formal das partes; II. Instrução processual, apresentação de defesa e relatório; III. Decisão final e publicação. O prazo para a conclusão do processo disciplinar desportivo será, necessariamente, atendido conforme rito de urgência determinado pela Secretaria.

Art. 61 - As denúncias deverão ser apresentadas formalmente em até 24 horas após o encerramento da partida.

Art. 62 - Os recursos deverão ser protocolados em até 48 horas após a divulgação da decisão em primeira instância.

Art. 63 - Vídeos, fotos, relatórios de delegados, mesários e a súmula da partida poderão ser utilizados como meios de prova e respaldos técnicos pela comissão, desde que licitamente obtidos.

CAPÍTULO XV- DIREITOS DE IMAGEM

Art. 64 - As imagens e áudios das partidas poderão ser utilizados livremente pela organização para fins de divulgação institucional e promocional do torneio.

CAPÍTULO XVI - RESPONSABILIDADE DAS EQUIPES E DIRIGENTES

Art. 65 - Cada equipe será responsável civil, administrativa e criminalmente por seus atletas, dirigentes e torcedores, bem como por eventuais danos causados ao patrimônio público.

Parágrafo único - As equipes ficam obrigadas ao ressarcimento financeiro de possíveis danos materiais causados nas instalações públicas no prazo de 30 (trinta) a 45 (quarenta e cinco) dias, conforme notificação oficial emitida pela Comissão Disciplinar.

Art. 66 - O dirigente inscrito responde administrativamente pelos atos de sua equipe perante a organização do campeonato.

Parágrafo único - A agremiação que desistir do campeonato antes ou após o início oficial da competição será excluída da tabela de jogos e suspensa por 1 (um) ano de todas as atividades da S.M.E.J., retornando na seletiva.

CAPÍTULO XVII - DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 67 - Os casos omissos neste documento serão resolvidos soberanamente pela organização e pela comissão disciplinar, após análise dos relatos em súmula, relatórios dos delegados e defesas apresentadas.

Art. 68 - O desconhecimento deste regulamento não isenta nenhuma equipe ou participante de suas responsabilidades e das penalidades aqui previstas.



**Secretaria Municipal de
Esportes e da Juventude**

Art. 69 - Este regulamento entra em vigor na data de sua publicação oficial.



Cotia, Edição 2026.

SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTES E JUVENTUDE DE COTIA