

SEGUNDO CAMPEONATO INTERNO DE FUTEBOL SOCIETY DA AABB DE IPORÁ ANO DE 2026



Iporá-Go

Campeonato Society 2026 - 1º Semestre

Diretoria de Esportes 2026.

REGULAMENTO DA COMPETIÇÃO

CAPITULO 01 – FINALIDADE

Art. I – As competições promovidas pela AABB de Iporá têm como principal objetivo proporcionar a confraternização entre sócios e dependentes através do convívio social e desportivo. Sendo assim a diretoria não receberá qualquer recurso extra clube, que venha paralisar a competição, qualquer recurso será resolvido dentro da entidade, haja vista, que o intuito é de divertimento entre os associados.

CAPITULO 02- DA ORGANIZAÇÃO.

Art. I – O campeonato será organizado em 7 divisões 1 feminino pela diretoria de esportes da AABB, que terá como principais atribuições:

- I-** Distribuir os atletas em suas respectivas divisões:
- II-** Organizar tabela e criar as regras e normas da competição.
- III-** Estabelecer e alterar se necessário, o período de disputa.
- IV-** Decidir sobre adiamento e antecipação de jogos, caso seja necessário.
- V-** Resolver os casos omissos deste regulamento, com a presença da maioria dos diretores de esportes.

Art. II- podem participar da competição esportiva todos os sócios e dependentes que se inscreverem até a data prefixada pela diretoria de esportes, quites com todas suas obrigações junto à tesouraria do clube. Não será permitida a inscrição de jogadores, após o início do campeonato com exceção dos atletas que tem inscrição comprovada e não foi para sorteio; após a inscrição ser analisada pela diretoria, será feita a inclusão ou o sorteio entre as equipes, dando total liberdade para a diretoria de esportes.

Art. III - os jogos deverão acontecer obedecendo rigorosamente o horário estabelecido na tabela elaborada pela diretoria de esportes que definirá também a forma de premiação.

Art. IV- Os quadros de avisos e/ou site da AABB de Iporá, www.aabbdeipora.com.br, serão os locais oficiais para comunicação e divulgação de todos os avisos e informações relativas a este Regulamento, quais sejam, divulgações de tabelas e suas alterações, jogos suspensos e novas datas e horários, citações/intimações e publicações sobre julgamentos ou qualquer outro tipo de informação que a Diretoria de Esportes julgar importante para a competição e conhecimento de todos.

PARÁGRAFO PRIMEIRO – Ficam os atletas e demais envolvidos cientes para todos os fins legais, quando convocados para julgamentos.

PARÁGRAFO SEGUNDO - A Diretoria de Esportes, a seu critério, poderá usar outros instrumentos ou meios de comunicação para contato com os envolvidos.

Art. V – O atleta em atraso com (20) vinte dias após vencimento de mensalidade, não poderá participar da competição, até que quite o seu debito. o nome grifado na sumula, que só poderá ser assinada com a apresentação da quitação do debito ou comunicação da portaria.

PARÁGRAFO PRIMEIRO – O atleta estando irregular devera se impedido de assinar a sumula e participar de qualquer partida caso aconteça de assinar a sumula o jogador será punido rigorosamente por jogar irregular .

O atleta que estiver usando joias ou seja pulseiras, brincos gargantilhas só poderá participar da partida depois que tirar os mesmos ,sendo advertido com cartão amarelo pelo arbitro se insistir em não tirar será punido com cartão vermelho

PARÁGRAFO SEGUNDO – Caso o atleta chegue para disputar a partida e constate que está impedido por questão de débito, poderá quitar seu débito na portaria e apresentar o comprovante ao mesário, que liberará sua participação na partida.

Art. VI – A Diretoria de Esportes poderá usar uma aparelhagem de som durante os jogos, junto ao mesário, para anunciar substituições, resultados, próximos jogos, música nos intervalos dos jogos, ou paralisações da partida, com o objetivo de animar e informar os presentes.

Art. VII - os casos omissos a este regulamento serão analisados e julgados pela diretoria de esportes, tendo a divulgação e alterações por meio de PORTARIA, tendo efeitos legais.

Obs. Os atletas com (20) vinte dias de mensalidades vencidas não poderão participar dos jogos do campeonato society no seu time ou como curinga.

CAPITULO 03 – REGRAS

Art. I- O campeonato será disputado obedecendo a regras internas da AABB de Iporá, tendo como base o futebol society.

Art. II – Cada equipe atuará com número de atletas de linha em acordo em sua divisão na linha e um no gol.

Art. III – Para iniciar o jogo cada equipe deverá apresentar-se devidamente uniformizada e ter no mínimo 03 (três) atletas de linha da equipe e mais (01) um goleiro.

Art. IV – As partidas serão disputadas em dois tempos corridos de 25 minutos com intervalo de 05 minutos, e com paralisação do cronometro nos pedidos de tempo técnico ou quando o arbitro julgar necessário.

Art. V – Quando duas equipes apresentarem para o jogo entre si, com uniformes iguais ou parecidos, a equipe visitante devera providenciar a troca do uniforme ou aderir o uso de coletes, fornecidos pela AABB.

Art. VI – Os jogos devem ter início rigorosamente no horário e dia programados. Havendo tolerância de no Máximo 10 minutos para os fixados no primeiro jogo a ser realizado em cada campo, e os demais deverão ser iniciados com tolerância de no máximo 05 minutos após o termino da partida anterior. **Exceto em caso de WO, que a partida deverá começar rigorosamente no horário fixado na tabela.**

PARÁGRAFO PRIMEIRO – Decorridos os prazos acima descritos a equipe que não se apresentar para o início da partida perderá os pontos do jogo por (W x O), a equipe que perder duas partidas por W.O será excluída automaticamente da competição e seu patrocinador poderá perder o direito de patrocinar sua equipe no campeonato seguinte

PARÁGRAFO SEGUNDO – Caso as duas equipes não se apresentarem para o jogo, nenhuma delas ganhará pontos.

PARÁGRAFO TERCEIRO – Aplicação do (W x O) é de competência do árbitro escalado para tal partida, que registrará o fato na súmula e solicitará a assinatura dos atletas da equipe presente.

PARÁGRAFO QUARTO – Não será computado gol a favor da equipe vencedora por (W x O); esta equipe ganhará os pontos e será contado como vitória para fins de critério de desempate.

PARÁGRAFO QUINTO – O time que perder por (W.O) uma ou mais partidas, não poderá participar, caso venha ocorrer, do sorteio da repescagem.

–A equipe que abandonar a partida antes dos 13 minutos do segundo tempo ou seja (3/4) da partida, ficará fora dos critérios de sorteio.

Art. IX – Após a décima falta coletiva de uma equipe, as próximas faltas serão cobradas da marca do tiro livre direto (sem barreiras), marca criada especificamente para esta finalidade. As faltas não serão mais zeradas do 1º para o 2º tempo, a contagem das faltas coletivas e individuais passa a ser diretas.

Art. X – Todo atleta terá direito de jogar no mínimo 15 minutos do tempo normal de jogo, em cada partida disputada, **nenhum atleta poderá assinar duas sumulas simultaneamente, ou seja, no mesmo horário de jogos valido também aos curingas**

PARAGRAFO ÚNICO **o atletas inscrito que não comparecer em três partidas consecutivas de sua equipe sem justificativa ao patrocinador ou diretoria de esportes poderá ser excluído da equipe e não poderá participar do campeonato como curinga de linha ou curinga goleiro.**

Formas de justificativas para atletas:

Informe horário de trabalho:

Atestado médico:

Informe horário de estudo:

Informe antecipado em ato de ausência programada

Declaração escrita e assinada pelo atleta e patrocinador caso o patrocinador concorde com a justificativa:

o atleta excluído do campeonato que provar que passou o motivo de sua ausência para seu patrocinador e o patrocinador usou de má fé será punido com a perda de todos os pontos ganhos desde que pediu a exclusão do atleta junto a diretoria de esportes

Art. XI – Nenhuma equipe poderá utilizar atletas que não estejam inscritos em sua equipe, exceto quando fizer uso do denominado “JOGADOR CURINGA”. O atleta para poder curingar ou efetivar em uma equipe de divisão acima da sua terá que estar jogando regularmente em sua equipe caso contrario será impedido de efetivar ou curingar na competição

PARÁGRAFO ÚNICO- Os atletas na condição de curinga, tomando o cartão vermelho serão julgados pela diretoria de esporte e poderá perder a condição de curinga durante todo o campeonato.

No feminino fica definido que quando a equipe estiver incompleta ou seja com o número de 07 atletas a baixo poderá colocar curingas do mesmo nível que faltou ex: faltou um nível

1 defesa só poderá colocar um nível 1 defesa faltou nível 3 ataque so podera colocar um nível 3 ataque etc... Mas se acontecer de colocar curinga nível acima da atleta que não compareceu a equipe ou colocou uma curinga de posição diferente perdera os pontos da partida automaticamente.

Art. XII – Os árbitros poderão sofrer punições da diretoria de esportes, caso tenha uma má conduta na arbitragem.

Art. XIII - Para efeito de classificação, serão computados 3 pontos por vitória e 1 ponto por empate e 0 ponto por derrota.

Art.- XIV – Caso 02 (duas) ou mais equipes terminem empatadas em número de pontos ganhos, numa mesma colocação ao final da fase classificatória, observar-se-á o seguinte critério para efeito de classificação:

- a) Menor número de partidas perdidas por W.O
- b) Menor número de abandono de campo
- c) Maior número de vitórias em todo o campeonato;
- d) Maior saldo de gols em todo campeonato
- e) Maior números de gols marcados em todo campeonato
- f) Confronto direto
- g) Menor número de cartões vermelhos recebidos em todo o campeonato;
- h) Menor número de cartões amarelos recebidos em todo o campeonato;
- i) Sorteio

Art.- XVI – A diretoria de esportes, se entenderem necessário, poderá durante a competição escolher outra divisão, bem como o time em que o jogador deverá continuar jogando, desde que o jogadores destaque , como fim de manter o equilíbrio das equipes.

Art - XVII – DO ABANDONO DE CAMPO/JOGO

- 1 - O abandono de jogo deixa de ser considerado critério de desempate da competição, passando a vigorar as disposições deste artigo para os casos de encerramento antecipado das partidas.
- 2 - As partidas terão duração regulamentar de dois tempos de 25 (vinte e cinco) minutos, sendo considerado tempo mínimo para validação do resultado 75% (setenta e cinco por cento) do tempo regulamentar da partida.
- 3 - O pedido de encerramento antecipado da partida é um direito facultado exclusivamente à equipe que estiver em desvantagem no placar.
- 4 - Caso a equipe que estiver perdendo solicite o encerramento da partida após transcorridos, no mínimo, 75% do tempo regulamentar, a partida será considerada regularmente encerrada, sendo mantidos:

o placar existente no momento da interrupção; os gols marcados; os cartões

aplicados; as estatísticas e demais ocorrências registradas na súmula; a pontuação

correspondente ao resultado da partida para ambas as equipes.

6 - Caso a equipe que estiver perdendo solicite o encerramento da partida antes de transcorridos 75% do tempo regulamentar, a equipe adversária será declarada vencedora pelo placar existente no momento da interrupção, mantendo todos os seus gols, estatísticas e pontuação, enquanto a equipe que solicitou o encerramento será considerada perdedora por W.O., aplicando-se as penalidades e efeitos previstos neste regulamento para essa condição.

7 - Na hipótese de a partida estar empatada e ambas as equipes, de comum acordo, solicitarem o encerramento antes de completados 75% do tempo regulamentar, ambas serão consideradas perdedoras por W.O., aplicando-se a cada uma todos os efeitos previstos neste regulamento para essa condição.

8 - Em nenhuma hipótese a equipe que estiver vencendo poderá requerer o encerramento antecipado da partida. Caso manifeste interesse nesse sentido, a partida deverá prosseguir normalmente, salvo nas hipóteses previstas neste regulamento ou por decisão da arbitragem em razão de caso fortuito, força maior ou questões disciplinares.

PARÁGRAFO ÚNICO – Na fase do mata-mata caso haja disputa de pênaltis será definido com 05 (cinco) cobranças de cada equipe, permanecendo empate irá para cobrança de pênaltis alternados que seguirá a sequência definida pela equipe, desde que os outros 02 jogadores que não bateram não optem pela cobrança. Todos os jogadores inclusive os que estiverem nos bancos de reservas estão aptos às cobranças de pênaltis.
obs... o último a bater não poderá ser o primeiro nos alternados, não precisa ser na mesma sequência.

CAPITULO 4 – DOS GOLEIROS

Art. I – Poderá atuar como curinga no gol, qualquer goleiro da mesma divisão ou das divisões inferiores.

PARÁGRAFO PRIMEIRO – Quando não tiver goleiro curinga disponível e a equipe estiver faltando jogador de linha, poderá colocar um jogador do time no gol (**desde que não seja goleiro em uma divisão acima**) e outro curinga na linha, mas a equipe não poderá trocar de curinga no gol.

PARÁGRAFO SEGUNDO -O jogador de linha que atua como goleiro em divisões superiores a qual ele joga, não poderá atuar como goleiro na sua própria equipe.

Art. II – Na 5ª, 6ª e 7ª divisão, os goleiros não poderão sair da área de gol. Caso aconteça será marcado a falta, e a cobrança será feita do local onde aconteceu o toque na bola, mas se o goleiro fizer a falta proposital no seu adversário que estiver indo em direção ao gol e sendo o ultimo homem, será marcada a falta e o goleiro receberá cartão vermelho direto.

Art. III – Os goleiros da 3ª e 4ª poderão sair da área e dar no máximo dois toques na bola, caso exceda, será marcada a falta, onde ocorrer o terceiro toque. (O chute também será considerado como toque

Art. IV – Os goleiros da 2ª Divisão só poderão ir até o meio do campo, se passar será marcada a falta no local em que passou o meio de campo. Será livre o número de toques na bola desde que seja atrás da linha de meio campo. Só poderão bater faltas atrás da linha do meio de campo.

PARÁGRAFO ÚNICO – A diretoria de esportes se reserva ao direito de alterar a lista de goleiros em qualquer fase do campeonato

PARÁGRAFO UNICO – Os goleiros da 1ª, 2ª divisão e feminino será livre sem limites de toques.

Art. IV – Os goleiros não poderão reter a bola por mais de 6 segundos tanto na mão como no chão dentro da área, caso aconteça o árbitro marcará a falta, que será cobrada em dois lances da risca da área sendo computada como falta coletiva

PARÁGRAFO ÚNICO – Os goleiros não poderão pegar a bola com a mão quando ela for retornada de sua equipe com os pés ou de lateral, caso aconteça será marcada falta, e será cobrada de cima da risca da área em dois lances.

Art. V – O goleiro terá que repor a bola em jogo com as mãos, quando a mesma sair pela linha de fundo, caso aconteça de o goleiro repor a bola com os pés o árbitro voltará a jogada, podendo o goleiro ser advertido por tentar ganhar tempo.

Art. VI – O goleiro poderá ficar a 02 metros de distância da linha de gol na cobrança de tiro livre e se movimentar lateralmente na cobrança desta falta.

Art. VII – Os goleiros da 3ª, 4ª, 5ª, 6ª e 7ª divisão não poderão cobrar tiro livre, pênaltis e faltas.

Art. VIII – O goleiro que se machucar na partida não poderá ser substituído por outro goleiro curinga, sendo que a equipe terá que utilizar-se de um atleta de linha, obedecendo aos mesmos critérios do goleiro inscrito.

Obs.: O jogador da equipe que pedir para assinar como goleiro no início da partida ABRINDO MÃO DE ATUAR NA LINHA EM DETERMINADO JOGO E COMUNICAR ISSO AO MESÁRIO, poderá fazer o uso do jogador curinga na linha. O JOGADOR QUE ASSINAR COMO TECNICO ABRINDO MAO DE ATUAR COMO JOGADOR NÃO PODERA JOGAR ESSA PARTIDA QUE ASSINOU COMO TREINADOR

Art. IX – Se as duas equipes se apresentarem sem goleiros e houver goleiros disponíveis, a equipe que convidar o goleiro com antecedência terá o direito de utiliza-lo sem interferência do seu adversário (desde que esteja apto a atuar na divisão).

Art. X – Na falta do goleiro, em qualquer hipótese, (exceto, no caso do Art. VIII do Capítulo 4) a equipe poderá fazer uso do goleiro curinga, observado o Artigo Anterior deste capítulo.

PARÁGRAFO PRIMEIRO - O goleiro punido com 05 (cinco) cartões amarelos independente da divisão a qual tenha sido advertido o mesmo ficara por 05 dias suspenso do ato de curingar.

PARÁGRAFO SEGUNDO - O goleiro punido com 1 (um) cartão vermelho, será suspenso por 10 dias do Campeonato independente da divisão. E dependendo da gravidade, será julgado pela diretoria de esporte que poderá aplicar uma punição maior de acordo com o

caso. O jogador que estiver atuando como curinga e jogar com uniforme irregular ficará suspenso do ato de curingar por 10 dias seja como goleiro ou jogador de linha .

CAPITULO 5 – DOS JOGADORES DE LINHA

Art. I – O jogador que cometer 5 faltas na partida será substituído por outro da equipe; caso a equipe não tenha reserva poderá utilizar curinga dentro do limite de curingas

Art. II – O jogador poderá ser punido pela diretoria de esportes, caso tenha sido flagrado por um dos diretores de esportes cometendo uma jogada desleal. O jogador que for reincidente em jogadas desleais e expulsões será analisado e poderá ser punido severamente pela diretoria de esportes

Art. III – Um membro da Diretoria de Esportes que estiver atuando como atleta, não poderá relatar infrações quando de seu jogo.

PARÁGRAFO PRIMEIRO – Os jogadores expulsos e os que estiverem cumprindo pena de suspensão, não poderão adentrar na área de jogo. Será considerado área de jogo o Campo Society e toda a área delimitada por alambrados.

Art. IV – Para fazer uso dos jogadores curingas as equipes deverão apresentar-se da seguinte forma:

3 atletas da equipe, poderá usar 5 coringas.

4 atletas da equipe, poderá usar 4 coringas.

5 atletas da equipe, poderá usar 3 coringas.

6 atletas da equipe, poderá usar 2 coringas.

7 atletas da equipe, poderá usar 1 coringa.

Obs 1. Todas as equipes poderá fazer o uso de jogador curinga até completar o limite de 8 atletas desde que a equipe adversaria tenha o número mínimo de 07 atletas assinado em sumula . Na 7ª divisão 08 atletas com o 8º jogador para colocar um curinga assinado em sumulas. A equipe que usar curingas fora do regulamento perdera os pontos automaticamente

Obs. 2. (Para 7º divisão) A equipe que comparecer com o seu 8º jogador sendo ele o titular do time ou não, poderá jogar o tempo integral, INDEPENDENTE se o adversário tenha o 8º ou não.

PARÁGRAFO UNICO - Se uma equipe estiver usando curinga(s) e este(s) não tiver (em) mais condições de jogo por lesão ou abandono de campo, não poderá utilizar outro curinga para substituí-lo.

Art. V – Qualquer jogador da divisão inferior poderá participar como curinga da divisão superior.

Obs.: Para a 7ª divisão será feita uma lista de curingas, podendo curingar nessa divisão somente quem tiver o nome na lista.

Art. VI- No exclusivo caso da **7ª divisão** a equipe que realizar o uso do curinga durante todo o primeiro tempo não poderá realizar a alteração ou troca do curinga no segundo tempo ainda que seja pelo jogador de seu próprio time, sendo assim o mesmo jogador curinga deve dar continuidade, ou caso contrário o time permanecerá com um jogador a menos e em caso de descumprimento deste artigo, ou insistência em descumpri-lo, acarretará na automática perda de pontos da equipe.

Art. VII- Será obrigatório o uso completo do uniforme por todas as equipes participantes desde a 2ª partida do Campeonato, sendo que o goleiro poderá jogar de agasalho completo de cor diferente do uniforme dos demais jogadores e da arbitragem e deverá estar de camisa numerada (independentemente do número na camisa, ele é considerado número 01). O calçado permitido é somente a chuteira society. O uso da caneleira será opcional. obs...as equipes que tiver 11 atletas do time (01) um atleta poderá fazer uso do colete caso o patrocinador não tenha a quantidade superior a 10 camisas iguais do uniforme. **O atleta que entrar em campo e jogar com uniforme descaracterizado ex:(calção de bolso) ficara suspenso por duas partidas. A equipe pela qual jogou não sofrera punições.**

PARÁGRAFO PRIMEIRO – O atleta só poderá participar da partida depois de assinar a súmula, e estar devidamente uniformizado (camisa de uniforme do time, calção sem bolso padronizado meiao padronizado e chuteira society

PARÁGRAFO SEGUNDO Ficara de inteira reponsabilidade dos atletas e suas respectivas equipes de comparecer devidamente uniformizados. **O uso de coletes só será permitido em caso das duas equipes estiverem com uniformes da mesma cor ou apenas pelos curingas**

Art. VIII – No caso do atleta curinga, ele poderá utilizar uniforme de cor diferente, tendo ele a autorização do mesário ou árbitro da partida.

PARAGRAFO ÚNICO- **não será permitido que o atleta curingue antes de jogar pela sua equipe, com exceção do goleiro. O não cumprimento implicará em punição ao atleta que será suspenso do ato de curingar por 45 dias na primeira inflação, e excluído automaticamente em caso de reincidência dentro do mesmo campeonato.**

O atleta que deixar de atuar por sua equipe e a mesma ainda em competição e o fato for apresentado a diretoria de esportes o atleta perdera a condição de jogador curinga

Art. IX – Os cartões fora do acontecimento da falta (por reclamação ou atitude inconveniente com bola parada) serão computados apenas como faltas individuais.

PARAGRAFO ÚNICO – Quando o árbitro punir um jogador que fez uma falta com um cartão será anotado apenas como uma falta individual/coletiva.

Art. X – **A equipe que tiver durante a primeira fase campeonato jogadores desistentes, só poderá incluir outro atleta, caso o atleta desistente apresente um documento que comprove sua desistência, assim sendo poderá efetivar outro atleta que fara um documento pedindo sua inclusão a tal equipe, sendo que não poderá curingar nesta divisão em que foi efetivado.na segunda fase em diante não será permitido a efetivação de atletas.**

Art. XI – O atleta que durante a realização da partida reclamar acintosamente da atuação da arbitragem, será rigorosamente punido pela diretoria de esportes conforme o relatado pelo árbitro na súmula de jogo.

Art. XII – Cada equipe poderá solicitar durante cada tempo de jogo um tempo técnico. O pedido do tempo técnico poderá ser feito por alguém do banco de reservas junto ao mesário, que o solicitará ao árbitro quando da bola parada; ou também pelo capitão da equipe junto ao árbitro do jogo, que o concederá quando da bola parada favorável à sua equipe.

PARÁGRAFO PRIMEIRO – Este Tempo Técnico será de 1(um) minuto (cronometrado pelo mesário), e os jogadores, durante este período, não poderão sair do campo de jogo, e este tempo deverá ser acrescido no tempo de jogo. ou parar o cronometro do jogo

PARÁGRAFO SEGUNDO – O treinador, neste Tempo Técnico poderá adentrar ao campo para dar instruções ao seu time, devendo sair quando o mesário soar o apito de término do Tempo Técnico.

PARÁGRAFO TERCEIRO – Quando uma equipe não fizer uso do Tempo Técnico a que tem direito num tempo de jogo, não poderá acumulá-lo para o outro tempo de jogo.

. CAPITULO 6 – ADIAMENTOS E SUSPENSÃO DE PARTIDAS

Art. I – Quando o jogo for suspenso antes do início da partida por motivos alheios a vontade dos competidores, será realizada outra partida em dia e horário a ser estabelecido pela diretoria de esportes e as partidas podem ser realizadas aos domingos pela manhã.

Art. II – Ocorrendo interrupção seguida de suspensão, por motivos alheios a vontade dos competidores da partida em andamento, esta será reiniciada quando possível, observando as situações existentes no momento da paralisação, ou seja, tempo decorrido de jogo, placar, anotações da súmula e etc.

PARÁGRAFO PRIMEIRO – Só poderão participar da partida reiniciada os atletas que tiverem assinado a súmula até o momento da paralisação.

PARÁGRAFO SEGUNDO – Em caso de interrupção por falta de energia elétrica, será observada a tolerância de 60 minutos; não retornando a energia elétrica, a partida será encerrada, observando o artigo seguinte deste Capítulo (Art. III).

Art. III – Caso a suspensão ocorra, por motivos alheios a vontade dos competidores, com a partida em andamento e já tiver transcorrido $\frac{3}{4}$ (três quartos) do tempo normal de jogo desta partida, será considerada encerrada e prevalecerá o resultado e todas as anotações da sumula.

Art. IV – Caberá à Diretoria de Esportes decidir sobre a suspensão ou não de uma partida, sendo relatado pelo árbitro na sumula, informando o nome de quem decidiu.

CAPITULO VII – DISCIPLINA E PUNIÇÕES.

Art. I – A equipe que causar tumulto provocando o encerramento da partida antes do tempo normal de jogo perderá os pontos, mas as anotações da sumula (gol, cartões, etc.) serão contabilizados. Se ficar verificado dolo nesta ação, a diretoria de esportes julgará o caso, podendo punir a equipe que causou o tumulto.

PARÁGRAFO PRIMEIRO – Se as duas equipes forem consideradas causadoras do tumulto que provocou a paralisação, nenhuma delas marcará os pontos deste jogo e as anotações da súmula (gol, cartões e etc.) serão contabilizados

PARÁGRAFO SEGUNDO – O curinga de linha punido com 03 cartões amarelos ficará suspenso 05 dias do Campeonato. Dependendo da gravidade, será julgado pela diretoria de esporte que aplicará uma punição de acordo com a gravidade do seu ato.

PARÁGRAFO TERCEIRO - O curinga de linha punido com 1 (um) cartão vermelho, será suspenso por 10 dias do campeonato. Dependendo da gravidade, será julgado pela diretoria de esporte que aplicará uma punição de acordo com a gravidade do seu ato.

O jogador que for expulso em uma partida passará a cumprir a sua punição automaticamente a partir de sua expulsão podendo jogar somente quando cumprir sua punição

O jogador expulso pelo seu time terá que cumprir a sua punição também como curinga não podendo curingar até que cumpra sua punição dada a ele em seu time

O curinga expulso no jogo cumprirá a sua punição normal como está no regulamento, mas se for expulso cometendo atos indisciplinados como chingamentos, agressões e outros será relatado em súmula sua punição será aumentada e terá que cumprir não só como curinga mas também em sua equipe

Art. II – O atleta punido com 03 cartões amarelos, fica suspenso automaticamente por 1 (uma) partida em sua equipe

Art. III – O atleta punido com 1 (um) cartão vermelho cumprirá suspensão automática de uma partida na sua equipe. O atleta que for punido com cartão 01 vermelho direto fica suspenso por 02 partidas podendo ser punido por mais jogos. Se houver julgamento o atleta terá que cumprir as demais “na sua equipe.

O atleta que tirar a camisa no campo ou banco de reservas será punido com cartão vermelho ficando uma partida suspenso.

PARÁGRAFO ÚNICO- o atleta inscrito ou torcedores que agredir árbitros, mesários, diretoria ou demais atletas mesmo que verbalmente dentro ou fora de campo será punido pela diretoria de esportes

PARÁGRAFO ÚNICO – Os cartões amarelos serão zerados nas semi final do campeonato

PARÁGRAFO PRIMEIRO – :

Art. IV – Acontecendo expulsão de 4 ou mais atletas de uma equipe (que estejam atuando) , a partida será encerrada e a equipe que sofreu as expulsões perderá os pontos. Obs...caso aconteça a expulsão de atleta no intervalo da partida e o mesmo esteja escrito na sumula do jogo ,o jogador ficara sem jogar se for expulso dentro do campo jogando ,se for expulso no intervalo a equipe ficara sem este no banco não em campo.

PARÁGRAFO PRIMEIRO – Caso sejam expulsos 4 ou mais atletas, (que estejam atuando) de cada equipe a partida será encerrada e nenhuma das equipes ganhará os pontos desta partida.

PARÁGRAFO SEGUNDO – As anotações (gol, cartões e etc.) registradas na súmula até o momento da paralisação serão contabilizadas.

Art. V – Os atletas do banco de reservas estão sujeitos às mesmas punições que poderão ser impostas aos atletas em campo.

Art. VI – Poderá ser punido com o cartão amarelo, o atleta que ingerir bebida alcoólica fora de campo durante a partida, se for dentro do campo será cartão vermelho.

Art. VII – Será punido com cartão amarelo , o atleta que entrar ou sair do campo sem o consentimento da mesa ou do árbitro durante a partida .

.

PARÁGRAFO ÚNICO – O sócio que estiver atuando como técnico ou orientador de uma equipe terá que assinar a súmula, e será passivo de punição e suspensão do campeonato.

Art. IX – Caso algum sócio na condição de torcedor agredir ou tentar agredir fisicamente ou moralmente ou ainda induzir a agressão de atletas, juizes, diretores e outros torcedores, a diretoria de esportes relatará o ocorrido à diretoria da AABB que punirá com rigor ao sócio infrator.

PARÁGRAFO ÚNICO – Os jogadores expulsos direto no último jogo da sua equipe no campeonato terão que cumprir a sua punição no campeonato seguinte organizado pela AABB (na mesma modalidade)

CAPITULO VIII – PROTESTOS

Art. I – A equipe que se julgar prejudicada, poderá protestar requerendo a anulação da partida, uma nova partida ou inversão dos pontos, dentro dos seguintes prazos por um representante do time:

I- Protestos sobre jogos disputados de terça a sexta-feira deverão ser apresentados e protocolados no departamento de esportes da AABB de Iporá até às dezoito horas do dia seguinte.

II- Protestos sobre jogos realizados aos sábados e domingos deverão ser apresentados e protocolados no departamento de esportes até às dezoito horas do primeiro dia de funcionamento normal da secretaria da AABB de Iporá.

Art. II- A diretoria de esportes julgará os protestos ou outros casos que acontecerem durante o campeonato e aplicará as devidas punições.

Art. III- Todo protesto deverá ser datilografado ou digitado em duas vias, sendo que a primeira via ficará no departamento de esportes para as devidas providências e a segunda via deverá ficar com a equipe protestadora que exigirá o carimbo de protocolo (nas duas vias) com data e horário da entrada do protesto.

PARÁGRAFO ÚNICO – As divisões que tiverem que voltar um time na repescagem através de sorteio, sendo que o sorteio será realizado após a última partida da fase, e será realizado dentro de campo por um ou mais diretores e não será necessário que esteja no local os representantes dos times envolvidos.

Obs.: Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela diretoria de esporte.

A DIRETORIA DE ESPORTES AGRADECE A COLABORAÇÃO, EMPENHO E COMPREENSÃO DOS PATROCINADORES E ATLETAS, DESEJANDO SORTE A TODOS NO DECORRER DO CAMPEONATO

Campeonato Society 2026 -2º Semestre

FORMATO DE DISPUTA DO CAMPEONATO DE FUTEBOL SOCIETY MASCULINO E FEMININO ADULTO DA AAB DE IPORÁ (GO) – SEGUNDO SEMESTRE DE 2026.

1 – O CAMPEONATO DE FUTEBOL SOCIETY INTERNO DA AAB (SEGUNDO SEMESTRE) INICIARÁ EM 08.09.2026 NAS MODALIDADES MASCULINO E FEMININO ADULTO COMPOSTO POR 78 EQUIPES (72 NO MASCULINO E 06 NO FEMININO, COM FINAL PREVISTA PARA 05.12.2026

2 – AS 72 EQUIPES DO MASCULINO ESTÃO ASSIM DISTRIBUIDAS: 1ª DIV. = 07, 2ª DIV. = 10, 3ª DIV. = 10, 4ª DIV. = 14, 5ª DIV. = 10, 6ª DIV. = 11 E 7ª DIV. = 10; AS 06 EQUIPES DO FEMININO EM UMA ÚNICA DIVISÃO.

A - PRIMEIRA DIVISÃO: **1ª FASE:** SERÁ DISPUTADA POR 07 EQUIPES REALIZANDO 08 (OITO) JOGOS CADA UMA, TOTALIZANDO 28 JOGOS NESSA FASE, ASSIM PROGRAMADOS: 23 JOGOS NA PRIMEIRA FASE E 05 NA SEGUNDA FASE GERAL (INTERCALADOS AO PRIMEIRO MATA-MATA DAS 4ª E 6ª DIVISÕES). **2ª FASE:** FORMADA PELAS 06 EQUIPES MELHORES CLASSIFICADAS COM OS CONFRONTOS DISPUTADOS EM DUAS PARTIDAS NO SISTEMA MATA-MATA, ASSIM FORMADOS: **CONF. 1.1** = EQUIPE CLASSIFICADA EM 1º X EQUIPE CLASSIFICADA EM 6º, **CONF. 1.2** EQUIPE CLASSIFICADA EM 2º X EQUIPE CLASSIFICADA EM 5º E **CONF. 1.3** EQUIPE CLASSIFICADA EM 3º X EQUIPE CLASSIFICADA EM 4º; **3ª FASE (SEMIFINAL):** OS VENCEDORES DOS CONFRONTOS ANTERIORES MAIS UMA EQUIPE RETORNADA ATRAVÉS DE SORTEIO DISPUTARÃO ESTA FASE EM DUAS PARTIDAS (MATA-MATA) COM OS CONFRONTOS ASSIM DEFINIDOS: **CONF. 1.4** = VENCEDOR CONF. 1.1 X REPESCAGEM E **CONF. 1.5** = VENCEDOR CONFRONTO 1.2 E VENCEDOR CONFRONTO 1,3. **FASE FINAL**= OS VENCEDORES DOS CONFRONTOS 1.4 E 1.5 REALIZARÃO A FINAL EM DUAS PARTIDAS (MATA-MATA).

B - SEGUNDA DIVISÃO: **1ª FASE:** SERÁ DISPUTADA POR 10 EQUIPES REALIZANDO 08 (OITO) JOGOS CADA EQUIPE, TOTALIZANDO 40 JOGOS NESSA FASE ASSIM PROGRAMOS: 34 JOGOS NA PRIMEIRA FASE GERAL E 06 NA SEGUNDA FASE (INTERCALADOS AO PRIMEIRO MATA-MATA DAS 4ª E 6ª DIVISÕES) **2ª FASE:** DISPUTADA PELAS 08 EQUIPES MELHORES COLOCADAS QUE SE CONFRONTARÃO NO SISTEMA ELIMINATÓRIO (MATA-MATA) EM 2 PARTIDAS ASSIM DEFINIDAS: **CONF. 2.1** = 1º X 8º, **CONF. 2.2** = 2º X 7º, **CONF. 2.3** = 3º X 6º E **CONF. 2.4** = 4º X 5º. **3ª FASE (SEMIFINAL):** FORMADA PELOS 4 VENCEDORES DOS CONFRONTOS ANTERIORES TERÁ OS CONFRONTOS DISPUTADOS EM DUAS PARTIDAS (MATA-MATA) ASSIM FORMADOS: **CONF. 2.5** = VENC. CONF. 2.1 X VENC. CONF. 2.4 E **CONF. 2.6** = VENC. CONF. 2.2 X VENC. CONF. 2.3. **FASE FINAL:** OS VENCEDORES DOS CONFRONTOS 2.5 X 2.6 JOGARÃO A FINAL EM DUAS PARTIDAS (MATA-MATA).

C - TERCEIRA DIVISÃO: **1ª FASE:** SERÁ DISPUTADA POR 10 EQUIPES REALIZANDO 08 (OITO) JOGOS CADA EQUIPE, TOTALIZANDO 40 JOGOS NESSA FASE ASSIM PROGRAMOS: 34 JOGOS NA PRIMEIRA FASE GERAL E 06 NA SEGUNDA FASE (INTERCALADOS AO PRIMEIRO MATA-MATA DAS 4ª E 6ª DIVISÕES) **2ª FASE:** DISPUTADA PELAS 08 EQUIPES MELHORES COLOCADAS QUE SE CONFRONTARÃO NO SISTEMA ELIMINATÓRIO (MATA-MATA) EM 2 PARTIDAS ASSIM DEFINIDAS: **CONF. 3.1** = 1º X 8º, **CONF. 3.2** = 2º X 7º, **CONF. 3.3** = 3º X 6º E **CONF. 3.4** = 4º X 5º. **3ª FASE (SEMIFINAL):** FORMADA PELOS 4 VENCEDORES DOS CONFRONTOS ANTERIORES TERÁ OS CONFRONTOS DISPUTADOS EM DUAS PARTIDAS (MATA-MATA) ASSIM FORMADOS: **CONF. 3.5** = VENC. CONF. 3.1 X VENC. CONF. 3.4 E **CONF. 3.6** = VENC. CONF. 3.2 X VENC. CONF. 3.3. **FASE FINAL:** OS VENCEDORES DOS CONFRONTOS 3.5 X 3.6 JOGARÃO A FINAL EM DUAS PARTIDAS (MATA-MATA).

D – QUARTA DIVISÃO: **1ª FASE:** COMPOSTA POR 14 EQUIPES REALIZANDO 08 (OITO) JOGOS CADA UMA, TOTALIZANDO 56 JOGOS NESSA FASE. **2ª FASE:** DISPUTADA PELAS 12 EQUIPES MELHORES CLASSIFICADAS EM DUAS PARTIDAS NO SISTEMA ELIMINATÓRIO (MATA-MATA) TERÃO OS CONFRONTOS ASSIM DEFINIDOS: **CONF. 4.1** = 1º X 12º, **CONF. 4.2** = 2º X 11º, **CONF. 4.3** = 3º X 10º, **CONF. 4.4** = 4º X 9º, **CONF. 4.5** = 5º X 8º E **CONF. 4.6** = 6º X 7º. **3ª FASE** SERÁ COMPOSTA PELAS 6 EQUIPES VENCEDORAS DOS CONFRONTOS ANTERIORES DISPUTADA EM DUAS PARTIDAS ASSIM DEFINIDAS: **CONF. 4.7** = VENC. CONF. 4.1 X VENC. CONF. 4.6, **CONF. 4.8** = VENC. CONF. 4.2 X = VENC. CONF. 4.5 E **CONF. 4.9** = VENC. CONF. 4.3 X VENC. CONF. 4.4. **4ª FASE (SEMIFINAL)** COMPOSTA PELOS VENCEDORES DOS CONFRONTOS ANTERIORES MAIS UMA EQUIPE RETORNADA ATRAVÉS DE SORTEIO, DISPUTADA EM DUAS PARTIDAS COM OS CONFRONTOS ASSIM DEFINIDOS: **CONF. 4.10** = VENCEDOR CONF. 4.6 X REPESCAGEM E **CONF. 4.11** = VENC. CONF. 4.7 X VENC. CONF. 4.8. **FASE FINAL:** SERÁ DISPUTADA EM DUAS PARTIDAS PELOS VENCEDORES DOS CONFRONTO 4.10 X 4.11.

E - QUINTA DIVISÃO: **1ª FASE:** SERÁ DISPUTADA POR 10 EQUIPES REALIZANDO 08 (OITO) JOGOS CADA EQUIPE, TOTALIZANDO 40 JOGOS NESSA FASE ASSIM PROGRAMOS: 34 JOGOS NA PRIMEIRA FASE GERAL E 06 NA SEGUNDA FASE (INTERCALADOS AO PRIMEIRO MATA-MATA DAS 4ª E 6ª DIVISÕES) **2ª FASE:** DISPUTADA PELAS 08 EQUIPES MELHORES COLOCADAS QUE SE CONFRONTARÃO NO SISTEMA ELIMINATÓRIO (MATA-MATA) EM 2 PARTIDAS ASSIM DEFINIDAS: **CONF. 5.1** = 1º X 8º, **CONF. 5.2** = 2º X 7º, **CONF. 5.3** = 3º X 6º E **CONF. 5.4** = 4º X 5º. **3ª FASE (SEMIFINAL):** FORMADA PELOS 4 VENCEDORES DOS CONFRONTOS ANTERIORES TERÁ OS CONFRONTOS DISPUTADOS EM DUAS PARTIDAS (MATA-MATA) ASSIM FORMADOS: **CONF. 5.5** = VENC. CONF. 5.1 X VENC. CONF. 5.4 E **CONF. 5.6** = VENC. CONF. 5.2 X VENC. CONF. 5.3. **FASE FINAL:** OS VENCEDORES DOS CONFRONTOS 5.5 X 5.6 JOGARÃO A FINAL EM DUAS PARTIDAS (MATA-MATA).

F - SEXTA DIVISÃO: **1ª FASE:** SERÁ DISPUTADA POR 11 EQUIPES REALIZANDO 08 (OITO) JOGOS CADA EQUIPE, TOTALIZANDO 44 JOGOS NESSA FASE. **2ª FASE:** DISPUTADA PELAS 10 EQUIPES MELHORES COLOCADAS QUE SE CONFRONTARÃO NO SISTEMA

Campeonato Society 2026 -2º Semestre

ELIMINATÓRIO (MATA-MATA) EM 2 PARTIDAS ASSIM DEFINIDAS: **CONF. 6.1** = 1º X 10º, **CONF. 6.2** = 2º X 9º, **CONF. 6.3** = 3º X 8º, **CONF. 6.4** = 4º X 7º. E **CONF. 6.5** = 5º X 6º. **3ª FASE:** FORMADA PELOS 5 VENCEDORES DOS CONFRONTOS ANTERIORES MAIS UMA EQUIPE RETORNADA ATRAVÉS DESORTEIO, TERÁ OS CONFRONTOS DISPUTADOS EM DUAS PARTIDAS ASSIM FORMADOS: **CONF. 6.6** = VENC. CONF. 6.1 X REPESCAGEM, **CONF. 6.7** = VENC. CONF. 6.2 X VENC. CONF. 6.5 E **CONF. 6.8** = VENC. CONF. 6.3 X VENC. CONF. 6.4. **4ª FASE SEMIFINAL:** FORMADA PELOS VENCEDORES DOS CONFRONTOS ANTERIORES MAIS UMA EQUIPE RETORNADA ATRAVÉS DE SORTEIO COM OS CONFRONTOS ASSIM DEFINIDOS: **CONF. 6.9** = VENC. CONF. 6.6 X REPESCAGEM E **CONF. 6.10** = VENC. CONF. 6.7 X VENC. CONF. 6.8. **FASE FINAL:** SERÁ DISPUTADA EM DUAS PARTIDAS PELOS VENCEDORES DOS CONFRONTO 6.9 X 6.10.

G – SÉTIMA DIVISÃO: **1ª FASE:** SERÁ DISPUTADA POR 10 EQUIPES REALIZANDO 08 (OITO) JOGOS CADA EQUIPE, TOTALIZANDO 40 JOGOS NESSA FASE ASSIM PROGRAMOS: 34 JOGOS NA PRIMEIRA FASE GERAL E 06 NA SEGUNDA FASE (INTERCALADOS AO PRIMEIRO MATA-MATA DAS 4ª E 6ª DIVISÕES). **2ª FASE:** DISPUTADA PELAS 08 EQUIPES MELHORES COLOCADAS QUE SE CONFRONTARÃO NO SISTEMA ELIMINATÓRIO (MATA-MATA) EM 2 PARTIDAS ASSIM DEFINIDAS: **CONF. 7.1** = 1º X 8º, **CONF. 7.2** = 2º X 7º, **CONF. 7.3** = 3º X 6º. **CONF. 7.4** = 4º X 5º. **3ª FASE (SEMIFINAL):** FORMADA PELOS 4 VENCEDORES DOS CONFRONTOS ANTERIORES TERÁ OS CONFRONTOS DISPUTADOS EM DUAS PARTIDAS (MATA-MATA) ASSIM FORMADOS: **CONF. 7.5** = VENC. CONF. 7.1 X VENC. CONF. 7.4 E **CONF. 7.6** = VENC. CONF. 7.2 X VENC. CONF. 7.3. **FASE FINAL:** OS VENCEDORES DOS CONFRONTOS 7.5 X 7.6 JOGARÃO A FINAL EM DUAS PARTIDAS.

H – FEMININO ADULTO: **1ª FASE:** SERÁ DISPUTADA POR 06 EQUIPES REALIZANDO 8 (OITO) JOGOS CADA UMA, TOTALIZANDO 24 JOGOS NESSA FASE, ASSIM PROGRAMADOS: 18 JOGOS NA PRIMEIRA FASE GERAL, 03 NA SEGUNDA FASE (INTERCALADOS AO PRIMEIRO MATA-MATA DAS 4ª E 6ª DIVISÕES E 03 NA TERCEIRA FASE, INTERCALADOS AO SEGUNDO MATA-MATA DAS 4ª E 6ª DIVISÕES. **2ª FASE:** (SEMIFINAL) FORMADA PELAS 04 EQUIPES MELHORES CLASSIFICADAS, COM OS CONFRONTOS DISPUTADOS EM DUAS PARTIDAS NO SISTEMA MATA-MATA, ASSIM FORMADOS: **CONF. F.1** = EQUIPE CLASSIFICADA EM 1º X EQUIPE CLASSIFICADA EM 4º E **CONF. F.2** EQUIPE CLASSIFICADA EM 2º X EQUIPE CLASSIFICADA EM 3º. **FASE FINAL:** OS VENCEDORES DOS CONFRONTOS F.1 E F.2 REALIZARÃO A FINAL EM DUAS PARTIDAS (MATA-MATA).

3 – RESUMO DOS JOGOS DO CAMPEONATO (INCLUINDO OS MATA-MATAS);

1ª FASE = 277 JOGOS, 2ª FASE = 54 JOGOS, 3ª FASE = 53 JOGOS, FASE SEMIFINAL = 32 JOGOS E FASE FINAL = 16 JOGOS **TOTAL = 432 JOGOS**, ASSIM DISTRIBUIDOS NAS DIVISÕES; 1ª DIV. = 40 JOGOS, 2ª DIV. = 54 JOGOS, 3ª DIV. = 54 JOGOS, 4ª DIV. = 80 JOGOS, 5ª DIV. = 54 JOGOS, 6ª DIV. = 66 JOGOS, 7ª DIV = 54 E FEMININO = 30 JOGOS. **TOTAL = 432 JOGOS.**