



COPA
GAZETINHA
DENTE DE LEITE
2026 SUB7
SUB9

REGRAS DO JOGO



CAPÍTULO I

TEMPO DE JOGO E PROCEDIMENTOS DAS PARTIDAS

1 – Início e Horário das Partidas

1.1. As partidas terão início no horário definido pela Coordenação Geral e divulgado nos canais oficiais da Copa Gazetinha.

1.2. Será concedida tolerância máxima de 20 (vinte) minutos somente para o primeiro jogo da programação.

1.3. Para as demais partidas, não haverá tolerância específica para atraso. A programação deverá ser rigorosamente respeitada, cabendo à arbitragem e à Coordenação Geral adotar as medidas necessárias para manter o cumprimento dos horários, considerando também eventuais atrasos decorrentes da própria programação da competição.

1.4. A partida somente poderá ser iniciada quando cada equipe tiver, no mínimo, 08 (oito) atletas em campo, sendo 07 (sete) jogadores(as) de linha e 01 (um[a]) goleiro(a).

1.5. Durante a partida, caso uma equipe fique reduzida a menos de 05 (cinco) atletas em campo, a partida deverá ser encerrada imediatamente.

1.6. A regra prevista no item anterior também será aplicada durante eventual disputa de penalidades máximas.

1.7. A equipe que ficar reduzida a menos de 05 (cinco) atletas perderá os pontos da partida, independentemente do placar registrado até o momento da interrupção.

1.8. Caso ambas as equipes fiquem reduzidas a menos de 05 (cinco) atletas, nenhuma das equipes receberá pontos.

1.9. Decorridos os 20 (vinte) minutos de tolerância previstos exclusivamente para o primeiro jogo da programação, caso uma equipe não apresente o número mínimo de atletas exigido para o início da partida, será declarada perdedora por W.O., sendo atribuído:

- 03 (três) pontos à equipe presente;
- placar oficial de 3 × 0;
- os gols atribuídos pelo W.O. não serão contabilizados para a artilharia.



2 – Entrada das Equipes em Campo

2.1. As equipes deverão entrar em campo perfiladas juntamente com a arbitragem e realizar o cumprimento inicial.

2.2. Ao término da partida, as equipes deverão repetir o procedimento de cumprimento.

2.3. A equipe que se recusar a realizar o cumprimento inicial e/ou final estará sujeita às medidas disciplinares cabíveis, conforme decisão da Junta Disciplinar.

3 – Duração das Partidas

3.1. Cada partida terá 02 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos.

3.2. Haverá intervalo entre os dois tempos.

3.3. O controle do tempo de jogo e a definição dos acréscimos serão de responsabilidade exclusiva da arbitragem.

4 – Número de Jogadores(as) e Comissão Técnica

4.1. Cada equipe deverá iniciar a partida com 08 (oito) jogadores(as), sendo:

- 07 (sete) jogadores(as) de linha;
- 01 (um[a]) goleiro(a).

4.2. Será permitido registrar na súmula até 18 (dezoito) atletas.

4.3. Caso a equipe inicie a partida com o número mínimo exigido de atletas, poderá completar sua relação durante a partida, até o limite máximo de 18 atletas registrados na súmula.

4.4. Somente poderão permanecer no banco de reservas:

- atletas devidamente registrados na súmula;
- até 04 (quatro) integrantes da comissão técnica.



5 – Identificação e Fiscalização de Atletas

5.1. A identificação dos atletas registrados será feita pela arbitragem por meio da Central de Arbitragem da Gazetinha, onde consta o nome do atleta e a sua respectiva foto de identificação cadastrada.

5.2. Os dados do atleta estarão em suas fichas publicadas no site oficial da competição.

5.3. A conferência da identificação deverá, preferencialmente, ser realizada antes do início da partida.

5.4. Eventuais irregularidades deverão ser comunicadas à arbitragem e/ou à Coordenação da competição.

6 – Substituições

6.1. Nas categorias Sub-07 e Sub-09, as substituições serão ilimitadas, com retorno permitido ao jogo.

6.2. As substituições serão realizadas pelo sistema volante, sem necessidade de paralisação da partida, desde que seja respeitado o local de substituição determinado pela organização e devidamente autorizado pelo árbitro.

6.3. O(a) árbitro(a) poderá solicitar a substituição de um(a) atleta para orientação técnica, disciplinar ou pedagógica ou em razão de atendimento médico.

6.4. O(a) atleta retirado(a) por orientação da arbitragem poderá retornar à partida quando autorizado.

6.5. Somente atletas registrados na súmula online poderão entrar ou retornar ao campo de jogo.



CAPÍTULO II

SAÍDA DE BOLA E REINÍCIOS

7 – Procedimento de Saída de Bola

7.1. Antes do início da partida, será realizado sorteio com moeda para definir qual equipe escolherá o lado de defesa ou a saída de bola.

7.2. O banco de reservas deverá permanecer no lado correspondente à defesa da equipe no primeiro tempo.

7.3. A saída de bola será realizada com a bola imóvel no centro do campo, podendo ser tocada em qualquer direção.

7.4. O(a) jogador(a) que executar a saída não poderá tocar novamente na bola até que outro(a) jogador(a) tenha tocado nela.

7.5. É proibido marcar gol diretamente na saída de bola ou em qualquer reinício de jogo realizado com apenas um toque na bola.

8.1. A bola estará fora de jogo quando:

- **Fora de jogo:** quando a bola ultrapassar completamente as linhas de fundo ou lateral, no chão ou pelo alto, ou quando a partida for interrompida pelo(a) árbitro(a);
- **Em jogo:** em todas as demais situações, inclusive quando tocar na arbitragem, traves ou postes e permanecer dentro das linhas.



CAPÍTULO III

CAMPO DE JOGO

9 – Dimensões e Características

9.1. As partidas da Copa Gazetinha Dente de Leite poderão ser disputadas em campos de grama natural ou sintética.

9.2. O campo deverá ter formato retangular, com dimensões compreendidas entre:

- 45 e 55 metros de comprimento;
- 25 e 35 metros de largura.

9.3. As linhas de demarcação deverão ser brancas, contínuas e bem visíveis.

9.4. As linhas laterais serão as de maior extensão, posicionadas ao longo do comprimento do campo.

9.5. As linhas de fundo serão as de menor extensão, localizadas nas extremidades do campo, atrás das metas.

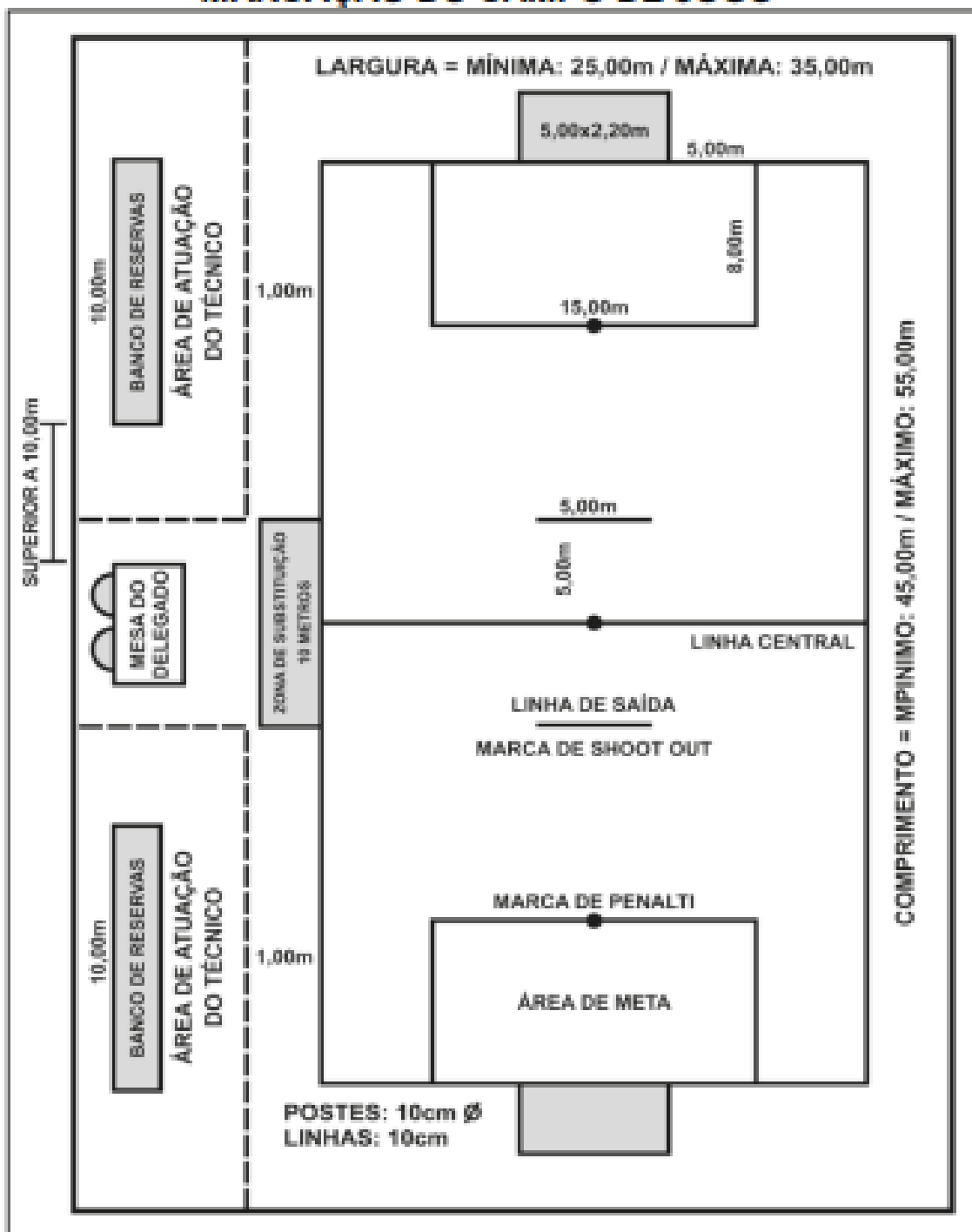
9.6. Deverá existir uma linha central dividindo o campo em duas metades.

9.7. As traves deverão possuir:

- largura entre 4,00 e 5,00 metros;
- altura entre 1,80 e 2,20 metros.

9.8. As redes deverão estar firmemente fixadas, de modo a evitar o retorno da bola para o campo.

MARCAÇÃO DO CAMPO DE JOGO





10 – Bola

10.1. Ambas as equipes deverão se apresentar com, no mínimo, 01 (uma) bola em condições de jogo.

10.2. Preferencialmente, será utilizada bola tamanho 3.

11 – Área de Meta e Penalidade

11.1. Em cada extremidade do campo serão traçadas duas linhas perpendiculares à linha de fundo, posicionadas a 05 (cinco) metros de cada poste da meta.

11.2. Essas linhas avançarão 07 (sete) metros em direção ao interior do campo e serão unidas por uma linha paralela à linha de fundo, formando uma área de 15 metros de comprimento.

11.3. A marca de pênalti deverá ser um ponto visível, com aproximadamente 10 centímetros de diâmetro, localizado a 07 (sete) metros da linha de fundo, centralizado em relação à meta.

11.4. Durante as cobranças de penalidade máxima, os jogadores não envolvidos diretamente na execução deverão permanecer a uma distância mínima de 03 (três) metros da marca penal, ou conforme determinação do(a) árbitro(a).



CAPÍTULO IV

COBRANÇAS, IMPEDIMENTO E INFRAÇÕES

13 – Cobranças e Reinícios

13.1. **Arremesso lateral:** será executado com as mãos.

13.2. **Escanteio:** será cobrado com os pés, a partir da marca de canto.

13.3. **Tiro de meta:** será cobrado com os pés, podendo a bola ser colocada em qualquer direção.

13.4. Nos tiros de meta, os adversários deverão permanecer a uma distância mínima de 07 (sete) metros da bola até que ela esteja em jogo.

13.5. Não será validado gol marcado diretamente a partir de uma cobrança de tiro de meta.

14 – Regra de Impedimento

14.1. Não será aplicada a regra de impedimento nas partidas da Copa Gazetinha Dente de Leite.

15 – Faltas, Infrações e Tiros Livres

15.1. As infrações poderão resultar em tiro livre direto ou indireto, conforme a natureza e a gravidade da ação.

15.2. Tiro Livre Direto

Será concedido tiro livre direto nas situações como:

- carregar;
- empurrar;
- rasteirar;
- chutar;
- golpear;
- saltar sobre um(a) adversário(a);
- utilizar força excessiva ou praticar conduta violenta;
- tocar intencionalmente a bola com a mão ou braço, inclusive utilizando objeto segurado ou arremessado.



15.3. Tiro Livre Indireto

Será concedido tiro livre indireto nas situações como:

- jogo perigoso;
- obstrução sem disputa de bola;
- reclamação com gestos ou palavras ofensivas;
- impedir o(a) goleiro(a) de colocar a bola em jogo.

15.4. Infrações Específicas do(a) Goleiro(a)

Dentro de sua área, será considerado infração o(a) goleiro(a):

- permanecer com a bola sob controle das mãos por mais de 10 (dez) segundos;
- receber recuo intencional de um(a) companheiro(a) utilizando os pés;
- receber diretamente a bola proveniente de arremesso lateral executado por um(a) companheiro(a).



CAPÍTULO V

FÓRMULA DE DISPUTA

16 – Sistema de Competição

16.1. A Copa Gazetinha Dente de Leite será disputada no formato Fest Gazetinha, em cidade-sede.

16.2. A fórmula de disputa será definida pela Coordenação Geral de acordo com:

- número de equipes inscritas;
- número de categorias participantes;
- calendário da competição;
- disponibilidade de campos;
- condições de organização e logística.

16.3. A tabela de jogos, os confrontos, os horários, os campos e a distribuição das equipes nas fases serão divulgados oficialmente pela Coordenação Geral.

17 – Fase Classificatória

17.1. A Fase Classificatória será disputada em turno único, conforme tabela elaborada pela Coordenação Geral.

17.2. Quando adotado o formato de dois jogos por equipe, cada equipe realizará 02 (dois) jogos, contra adversários diferentes.

17.3. A pontuação será:

- Vitória – 03 pontos
- Empate – 01 ponto
- Derrota – 00 ponto

17.4. Ao final da Fase Classificatória, as equipes serão ordenadas de acordo com a pontuação obtida e os critérios de desempate previstos neste regulamento.



18 – Critérios de Desempate

18.1. Em caso de empate em número de pontos, serão observados, sucessivamente:

1. Maior número de vitórias;
2. Maior saldo de gols;
3. Maior número de gols marcados;
4. Menor número de gols sofridos;
5. Confronto direto, quando o empate envolver somente duas equipes;
6. Menor média de tempo para marcar o primeiro gol na Fase Classificatória;
7. Sorteio.

18.2. Para efeito do critério previsto no item 6, será considerada a média do tempo em que a equipe marcou seu primeiro gol em cada uma de suas partidas da Fase Classificatória.

18.3. Os gols atribuídos em situação de W.O. não serão considerados para a artilharia nem para o cálculo do tempo do primeiro gol.

19 – Fase Semifinal

19.1. Após a classificação geral da Fase Classificatória, as equipes serão distribuídas em confrontos de acordo com sua colocação.

19.2. A Fase Semifinal será disputada em jogo único.

19.3. Os cruzamentos serão divulgados oficialmente pela Coordenação Geral após o encerramento da Fase Classificatória.

19.4. O número de jogos da Fase Semifinal será definido de acordo com o número de equipes participantes e a fórmula adotada para a competição.



20 – Fase de Decisões

20.1. As equipes vencedoras e perdedoras da Fase Semifinal serão direcionadas aos respectivos confrontos de decisão, de acordo com a estrutura de séries definida para a competição.

20.2. A competição poderá estabelecer diferentes séries de decisão, de acordo com o número de equipes participantes.

20.3. Cada série terá 01 (um) jogo de decisão.

20.4. O vencedor da partida será declarado Campeão da respectiva Série, e o perdedor será declarado Vice-Campeão da respectiva Série.

20.5. A denominação e a quantidade das séries serão divulgadas pela Coordenação Geral juntamente com a tabela oficial da competição.

21 – Disputa por Penalidades Máximas

21.1. Nas partidas das fases eliminatórias e de decisão, caso a partida termine empatada no tempo regulamentar, o vencedor será definido por disputa de penalidades máximas.

21.2. O procedimento da disputa de penalidades será conduzido pela arbitragem, conforme as regras específicas estabelecidas para a competição.

22 – Participação nas Fases

22.1. A fórmula de disputa será organizada de modo a proporcionar às equipes participantes o maior número possível de jogos, considerando o número de equipes inscritas, o calendário e a estrutura disponível.

22.2. Sempre que a fórmula adotada permitir, as equipes serão organizadas de maneira que todas tenham participação nas fases de decisão.



23 – Horários, Campos e Ordem dos Jogos

23.1. A Coordenação Geral poderá alterar horários, campos e ordem dos jogos sempre que necessário para garantir a organização da competição.

23.2. As alterações poderão considerar:

- condições climáticas;
- disponibilidade dos campos;
- atrasos na programação;
- questões de segurança;
- logística da competição;
- participação simultânea de uma mesma agremiação em diferentes categorias.

23.3. Quando houver mais de uma categoria em disputa, a Coordenação buscará evitar que equipes da mesma agremiação tenham partidas simultâneas em categorias diferentes.

CAPÍTULO VI

PREMIAÇÃO

24 – Premiação Geral

24.1. Todas as equipes participantes da Copa Gazetinha Dente de Leite receberão:

- Troféu de Participação;
- Medalhas para até 18 atletas;
- Medalhas para até 04 integrantes da comissão técnica.

25 – Premiação das Séries

25.1. Para cada série de decisão serão entregues:

- Troféu de Campeão;
- Troféu de Vice-Campeão.

26 – Premiações Individuais

Serão concedidos:

- Troféu de Artilheiro(a);
- Troféu de Goleiro(a) Destaque;
- Troféu de Jogador(a) Destaque



CAPÍTULO VII

DISCIPLINA E SANÇÕES

27 – Não Comparecimento e Abandono da Competição

27.1. Caso uma partida não seja realizada em razão do não comparecimento de uma das associações, sem justificativa aceita pela Coordenação Geral, a equipe faltosa poderá ser eliminada da competição, sem prejuízo de outras sanções.

27.2. Entre as sanções possíveis estão a proibição de disputar a competição no ano seguinte e a exclusão do responsável pela agremiação de eventos da Copa Gazetinha, conforme a gravidade do fato e decisão da Coordenação Geral e/ou da Junta Disciplinar.

28 – Dirigentes Expulsos

28.1. O(a) dirigente expulso(a) do banco de reservas ficará automaticamente suspenso(a) da próxima partida de sua equipe, independentemente de outras sanções que venha a sofrer, de acordo com a gravidade do ato disciplinar.

29 – Agressão ou Tentativa de Agressão

29.1. A tentativa de agressão ou agressão consumada contra a arbitragem ou qualquer pessoa diretamente ligada à competição, seja física, verbal ou praticada por meio das redes sociais, será considerada infração grave.

29.2. Quando praticada por atleta, independentemente de estar ou não participando da partida no momento do fato, poderá resultar em eliminação sumária do atleta da competição.

29.3. Quando praticada por dirigente, a Coordenação Geral estabelecerá a punição de acordo com a gravidade dos fatos, podendo determinar desde a suspensão ou eliminação do infrator até a eliminação da associação.

29.4. A análise poderá considerar o relato da arbitragem, registros oficiais e demais elementos relacionados ao ocorrido.



30 – Tumulto Generalizado e Segurança

30.1. Em caso de tumulto generalizado, caracterizado por agressões consumadas ou tentadas, invasão de campo ou fatos que comprometam a segurança de atletas, dirigentes, arbitragem e demais envolvidos, a associação identificada como causadora das ocorrências, seja por dirigentes ou torcedores, estará sujeita às seguintes sanções imediatas:

I – Será declarada perdedora da partida pelo placar administrativo de 3 × 0, independentemente do resultado no momento da paralisação.

II – Caso o placar no momento da paralisação já fosse desfavorável à equipe causadora por diferença igual ou superior a 03 (três) gols, será mantido o resultado de campo para fins de saldo de gols.

III – A equipe poderá ser sumariamente eliminada da competição, conforme a gravidade dos fatos relatados pela arbitragem e demais elementos apurados.

31 – Danos ao Patrimônio

31.1. A equipe que quebrar, destruir ou danificar qualquer ambiente ou estrutura das dependências utilizadas pela competição, incluindo campo, vestiários, alambrados, estacionamento e demais espaços, será responsabilizada pelos danos causados.

31.2. O responsável pela agremiação deverá arcar com o prejuízo comprovadamente decorrente da ação de integrantes de sua equipe, comissão técnica, atletas, dirigentes ou pessoas vinculadas à agremiação.

32 – Utilização de Atleta Irregular

32.1. A agremiação que utilizar atleta que não esteja regularmente inscrito ou que esteja cumprindo sanção disciplinar estará sujeita às sanções previstas neste regulamento, conforme a fase da competição.

32.2. Na Fase Classificatória, a equipe infratora perderá os pontos de todas as partidas em que o atleta tenha participado irregularmente.



32.3. Se a equipe infratora tiver vencido ou empatado a partida, os pontos serão revertidos para a equipe adversária, sendo atribuído o placar de 3 × 0 em favor do adversário.

32.4. Caso a equipe adversária já tenha vencido a partida por diferença superior a 03 (três) gols, será mantido o placar original para fins de saldo de gols.

32.5. Se a equipe infratora já tiver perdido a partida em campo, prevalecerá o resultado original da partida, permanecendo os 03 (três) pontos destinados à equipe adversária.

33 – Responsabilidade dos Dirigentes

33.1. Os dirigentes responsáveis pelas equipes participantes da Copa Gazetinha são considerados conhecedores deste Regulamento, seus anexos e adendos, bem como das Regras Esportivas vigentes.

33.2. Compete ao dirigente responsável pela equipe conhecer e cumprir as normas estabelecidas para a participação na competição.

34 – Responsabilidade pela Escalação

34.1. Não caberá à Coordenação Geral buscar ou tentar comprovar irregularidades em qualquer associação, salvo quando houver conhecimento efetivo de situação que exija providência.

34.2. É de responsabilidade exclusiva do dirigente da agremiação a escalação dos jogadores(as) que participarão de cada partida, observadas as normas estabelecidas neste Regulamento.

34.3. Caso seja identificada qualquer irregularidade na inscrição de atleta cujo registro tenha sido anteriormente liberado pela Coordenação Geral, a responsabilidade pela infração, uma vez identificada a irregularidade, será do responsável pela equipe que autorizou o atleta a assinar a súmula e participar da partida.

34.4. Mesmo que a falha ou irregularidade tenha sido praticada pelos responsáveis pelo atleta no ato da inscrição, tal fato não exime o dirigente da equipe da responsabilidade pela escalação do atleta para a partida, ficando sujeito às sanções previstas neste Regulamento.



CAPÍTULO VIII

CONDUTA DE FAMILIARES, TORCEDORES E EQUIPES

35 – Responsabilidade pela Conduta dos Torcedores

35.1. Cada equipe é responsável pela conduta de seus torcedores e familiares durante todas as fases da competição.

35.2. Todos os fatos ou ocorrências relatados em súmula pela arbitragem serão analisados pela Junta Disciplinar, quando aplicável.

35.3. Se um(a) torcedor(a) invadir o campo e a ocorrência for registrada em súmula, a equipe poderá ser penalizada com a perda de 03 (três) pontos, independentemente do resultado da partida, além de outras sanções previstas neste Regulamento.

35.4. Caso o(a) árbitro(a) constate comportamento agressivo, uso de palavras de ódio ou abuso verbal por parte de acompanhantes, poderá interromper e encerrar a partida, relatando na súmula os fatos que deram causa ao incidente, podendo a equipe vinculada aos infratores ser declarada perdedora da partida por W.O.

35.5. Em situações graves, a equipe poderá ser eliminada da competição.

35.6. Ameaças, incitação à violência ou qualquer ato de intimidação contra atletas, comissão técnica, arbitragem ou demais envolvidos serão tratados como infração grave, podendo resultar em advertência, perda de pontos ou exclusão da competição.

35.7. Qualquer forma de discriminação será tratada com rigor, podendo resultar na eliminação imediata da equipe responsável, mediante relatório da arbitragem e demais elementos que comprovem a ocorrência.



CAPÍTULO IX

DISPOSIÇÕES FINAIS

36 – Competência da Coordenação Geral

36.1. Caberá à Coordenação Geral da Copa Gazetinha interpretar e aplicar este Regulamento, resolver situações não previstas e adotar as medidas necessárias para garantir o bom andamento da competição.

36.2. Este documento de Regras do Jogo se submete ao Regulamento Geral de Competições da Copa Gazetinha 2026.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao celebrar 51 anos de história e tradição, a Copa Gazetinha 2026 reafirma seu compromisso com a formação integral de seus participantes.

Mais que uma competição de futebol, a Copa Gazetinha é um espaço de convivência, aprendizado, desenvolvimento e formação de valores. O campo representa também uma escola de respeito, disciplina, responsabilidade, trabalho em equipe e superação.

Cada criança deve ter a oportunidade de vivenciar a competição de maneira positiva, aprendendo a respeitar adversários, companheiros, árbitros, dirigentes e todos os envolvidos na realização do evento.

O fair play, o respeito e a disciplina são pilares fundamentais da Copa Gazetinha. A competição saudável deve contribuir para o desenvolvimento dos atletas dentro e fora do campo, fortalecendo valores importantes para toda a vida.

Por isso, convocamos atletas, dirigentes, pais, familiares e torcedores a serem exemplos de conduta, respeitando as regras do jogo, os adversários e todos aqueles que trabalham para a realização da competição.

Que a Copa Gazetinha Dente de Leite seja, para cada participante, uma experiência de paixão pelo futebol, aprendizado, amizade, respeito e oportunidades.

COORDENAÇÃO GERAL DA COPA GAZETINHA - 2026