

REGULAMENTO DO XXIII TORNEIO NACIONAL DE FUTEBOL SOCIETY DO MINISTÉRIO PÚBLICO - EDIÇÃO 2026

Sumário

CAPÍTULO I.....	3
ORGANIZAÇÃO GERAL DO TORNEIO	3
SEÇÃO I	3
DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES.....	3
SEÇÃO II	3
DA ORGANIZAÇÃO	3
SEÇÃO III	3
DO OBJETIVO	3
SEÇÃO IV	3
DO PERÍODO DE REALIZAÇÃO	3
SEÇÃO V	3
DAS PARTICIPANTES.....	3
SEÇÃO VI	4
DA INSCRIÇÃO DAS EQUIPES	4
SEÇÃO VII	4
DA FUSÃO DE EQUIPES	4
SEÇÃO VIII	5
DO LOCAL.....	5
SEÇÃO IX.....	6
DAS INSCRIÇÕES DOS ATLETAS.....	6
SEÇÃO X.....	6
DAS TAXAS DE INSCRIÇÃO.....	6
SEÇÃO XI.....	7
DA PREMIAÇÃO.....	7
CAPÍTULO II.....	9
DAS DISPOSIÇÕES REGULAMENTARES DA EXECUÇÃO DAS PARTIDAS E DO TORNEIO	9
SEÇÃO I	9

DAS EQUIPES E DAS CATEGORIAS	9
SEÇÃO II	10
DOS GRUPOS E DA FORMA DE DISPUTA	10
SEÇÃO III	11
REGRAS GERAIS E ADAPTAÇÕES ÀS REGRAS OFICIAIS	11
<i>SUBSEÇÃO I.....</i>	11
<i>DA DURAÇÃO E EXECUÇÃO DAS PARTIDAS.....</i>	11
<i>EQUIPES DURANTE A FASE DE CLASSIFICAÇÃO (PRIMEIRA FASE).....</i>	12
<i>SUBSEÇÃO III.....</i>	12
<i>MODELO DE DISPUTA A PARTIR DA SEGUNDA FASE</i>	12
<i>SUBSEÇÃO IV</i>	12
<i>TIROS E ARREMESSOS</i>	12
<i>SUBSEÇÃO V</i>	13
<i>OUTRAS REGULAMENTAÇÕES.....</i>	13
<i>SUBSEÇÃO VI</i>	14
<i>DA DISCIPLINA.....</i>	14
CAPÍTULO III.....	15
DO CONSELHO ARBITRAL, DA ARBITRAGEM, DA COMISSÃO JULGADORA E DA COMISSÃO DE ESPORTES DA CONAMP	15
SEÇÃO I	15
DO CONSELHO ARBITRAL	15
SEÇÃO II	15
DA ARBITRAGEM.....	15
SEÇÃO III	15
DA COMISSÃO JULGADORA	15
SEÇÃO IV	16
DA COMISSÃO DE ESPORTES DA CONAMP	16
CAPÍTULO IV	17
DAS DISPOSIÇÕES FINAIS E DO TORNEIO SEGUINTE	17

CAPÍTULO I

ORGANIZAÇÃO GERAL DO TORNEIO

SEÇÃO I

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º. Este regulamento contém as disposições que regem o **XXIII Torneio Nacional de Futebol Society do Ministério Público** e obriga todos os que se vincularem ao evento à sua total obediência.

SEÇÃO II

DA ORGANIZAÇÃO

Art. 2º. O **XXIII Torneio Nacional de Futebol Society do Ministério Público** será realizado pela **Associação Espírito-Santense do Ministério Público - AESMP** com o apoio da **Associação Nacional dos Membros do Ministério Público – CONAMP**.

SEÇÃO III

DO OBJETIVO

Art. 3º. O **XXIII Torneio Nacional de Futebol Society do Ministério Público** tem por objetivo promover o conglamamento entre os membros do Ministério Público brasileiro.

SEÇÃO IV

DO PERÍODO DE REALIZAÇÃO

Art. 4º O torneio será realizado durante o feriado de “**Corpus Christi**”, entre os dias **4 e 7 de junho de 2026**, na cidade de **Vitória, Espírito Santo**.

SEÇÃO V

DAS PARTICIPANTES

Art. 5º Poderão participar do torneio as **Associações Estaduais do Ministério Público**, bem como as **Associações do Ministério Público da União**, cujos atletas sejam integrantes do Ministério Público, em situação ativa ou inativa (Promotores, Procuradores e Subprocuradores), comprovada mediante apresentação da carteira funcional.

Parágrafo único. As associações participantes poderão inscrever atletas da Magistratura, em atividade ou aposentados, desde que tenham ingressado na carreira por meio de quinto ou terço constitucional e permaneçam com o vínculo associativo ativo com a Associação de origem.

Art. 6º O atleta associado à ANPT, ANPR ou ANMPM poderá optar por jogar por sua Associação Nacional ou pela Associação local no respectivo Estado em que atua, ainda

que em mais de uma categoria, não podendo jogar em categorias diversas pela Associação Nacional e pela Estadual.

SEÇÃO VI

DA INSCRIÇÃO DAS EQUIPES

Art. 7º. As inscrições definitivas para o **XXIII Torneio Nacional de Futebol Society do Ministério Público** estarão abertas no período de **23 de janeiro de 2026 a 10 de março de 2026**, devendo as entidades interessadas efetivarem as inscrições até aquela data limite, com preenchimento do formulário de inscrição e pagamento das taxas respectivas, conforme instruções constantes do site: <https://www.conamp.org.br/eventos/agenda-de-eventos/evento/64.html> .

Parágrafo único. Cada delegação somente poderá inscrever uma equipe por categoria, limitada ao número máximo de 20 (vinte) atletas por equipe e respeitados os critérios de idade para cada categoria, previstos neste regulamento, devendo cada associação enviar a lista definitiva de atletas ou inscrevê-los em sistema indicado pela entidade organizadora até o dia **20 de abril de 2026**.

SEÇÃO VII

DA FUSÃO DE EQUIPES

Art. 8º. A fusão consiste na formação de um novo time com atletas de, no máximo, duas entidades vinculadas à CONAMP ou descritas no art. 5º, e se destina, primordialmente, a facilitar a participação de delegações que encontrem dificuldades em formar time para disputar o evento.

§ 1º. Os atletas que formam a equipe decorrente da fusão somente poderão disputar as partidas pela equipe fundida, não podendo participar do Torneio por nenhuma outra equipe, nem mesmo por sua entidade de origem, ainda que em categoria diversa.

§ 2º. Os atletas que integram a equipe fundida poderão disputar, no máximo, duas categorias do Torneio, desde que pela mesma equipe fundida.

§ 3º. Os atletas com idade para a categoria SÊNIOR ou SUPER SÊNIOR poderão participar do Torneio em, no máximo, duas categorias e, em caso de fusão, poderão jogar numa categoria pela equipe fundida e noutra pela sua equipe originária.

§ 4º. A fusão de duas entidades em uma categoria as vincula nas demais categorias, sendo-lhes permitida a participação noutras categorias do Torneio, desde que sozinhas ou fundidas entre si.

§ 5º. Uma vez admitida a fusão entre duas entidades numa categoria, estas não poderão participar de novas fusões com outras entidades no Torneio, ainda que em categorias distintas.

Art. 9º. A fusão de, no máximo, 02 (duas) entidades somente será permitida se forem atendidas as seguintes condições pelas pretendentes:

I – não ocuparem as 05 (cinco) primeiras colocações no ranking nacional da respectiva categoria;

II – terem, respectivamente, um limite máximo de até 10 (dez) atletas por uma entidade e de até 07 (sete) atletas pela outra pretendente;

III – formalizarem requerimento assinado pelos presidentes das entidades pretendentes.

§ 1º. O pedido ordinário de fusão de equipes deverá ser apresentado, com a devida justificativa, à Comissão de Esportes da CONAMP até o dia **10 de março de 2026 e deverá ser indicado no formulário de inscrição**. A aprovação ou não será decidida no prazo máximo de 5 (cinco) dias, contados da apresentação do pedido.

§ 2º. O pedido extraordinário de fusão de equipes poderá ser feito até **10 (dez) dias antes do início do torneio**, ou seja, até o dia **25 de maio de 2026**, e deverá preencher os requisitos previstos nos incisos I, II e III do art. 9º deste Regulamento, além do pagamento da eventual diferença de valor da inscrição decorrente da fusão, que deverá ser efetuado antes do início do torneio.

§ 3º. Em nenhuma hipótese será admitido o pedido de fusão de equipes após o prazo previsto no parágrafo anterior ou após o início do Torneio.

§ 4º. O pedido de fusão deferido forma uma nova equipe e, em razão disso, mesmo que uma das entidades já esteja inscrita em alguma outra categoria sozinha, o valor da inscrição na categoria da fusão será o correspondente ao de uma categoria.

§ 5º. A fusão de duas entidades em mais de uma categoria seguirá o valor previsto para a quantidade de categorias inscritas.

SEÇÃO VIII

DO LOCAL

Art. 10. O **XXIII Torneio Nacional de Futebol Society do Ministério Público** será realizado em local com instalações adequadas, que apresentem campos e vestiários compatíveis com o número de equipes participantes.

§ 1º. O campo de jogo deve ser preferencialmente de grama natural própria para a prática do futebol, utilizando-se quadras de grama sintética de modo excepcional.

§ 2º. Os campos deverão ter forma retangular, não podendo seu comprimento exceder a 60m nem ser inferior a 45m e a sua largura máxima de 35m e a mínima 25m, sendo que o comprimento deve ser sempre superior à largura.

§ 3º. A critério da Comissão Organizadora do Torneio, poderão ser utilizados locais diferentes para a realização da fase de grupos, dos confrontos eliminatórios e das disputas de 3ºs lugares e finais.

SEÇÃO IX

DAS INSCRIÇÕES DOS ATLETAS

Art. 11. As Associações confirmadas no Torneio inscreverão os seus atletas em sistema a ser disponibilizado pela comissão organizadora, informando os seguintes dados por categoria:

- a) Nome completo do atleta;
- b) Data de nascimento;
- c) CPF;
- d) Cópia da Carteira Funcional;
- e) Telefone;
- f) E-mail;
- g) Posição; e
- h) Numeração da camisa.

SEÇÃO X

DAS TAXAS DE INSCRIÇÃO

Art. 12. A taxa de inscrição será cobrada da seguinte forma:

- I - Uma categoria: **R\$ 12.000,00** (doze mil reais);
- II - Duas categorias: **R\$ 19.600,00** (dezenove mil e seiscentos reais);
- III - Três categorias: **R\$ 22.800,00** (vinte e dois mil e oitocentos reais);
- IV - Quatro categorias: **R\$ 25.000,00** (vinte e cinco mil reais); e
- V - Cinco categorias: **R\$ 29.200,00** (vinte e nove mil e duzentos reais).

§ 1º. A associação que desistir ou pedir o cancelamento da inscrição até o dia **16 de março de 2026** não sofrerá nenhuma cobrança.

§ 2º. O pedido de cancelamento ou de *downgrade* feito após o dia **16 de março de 2026** gera o dever de pagar 10% (dez por cento) do valor da atual taxa de inscrição da(s) categoria(s) pretendida(s) pela associação.

§ 3º. O pedido de cancelamento ou de *downgrade* feito após o dia **23 de março de 2026** gera a obrigação de pagamento do valor total da taxa de inscrição da(s) categoria(s) inscrita(s), salvo apresentação de justificativa de força maior dirigida à Comissão de Esportes da CONAMP, que poderá readequar ou isentar a cláusula penal.

§ 4º. A fusão de duas entidades em mais de uma categoria importa no pagamento do valor corresponde à quantidade de categorias inscritas

Art. 13. O pagamento das taxas de inscrição pode ser realizado em duas modalidades:

I - À vista; ou

II - Parcelado em até 3 (três) vezes.

§ 1º. A associação que pretenda parcelar o valor da inscrição deve fazer a opção por esta modalidade de pagamento no ato de preenchimento do formulário de inscrição disponibilizado no site indicado no art. 7º deste regulamento.

§ 2º. A alteração da opção de modalidade de pagamento definida no ato de inscrição pode ser alterada, a pedido da associação inscrita, até dia **20 de março de 2026**, por meio de ofício dirigido à entidade organizadora do torneio, indicando a nova forma de pagamento, conforme os incisos I ou II do *caput*, respeitando as datas definidas no § 3º deste artigo.

§ 3º. Na hipótese de pagamento à vista, o adimplemento da inscrição deve ser feito até o dia **24 de março de 2026**, e na forma parcelada a taxa de inscrição deve ser adimplida respeitando o seguinte calendário: a primeira parcela até o dia **24 de março de 2026**; a segunda parcela até o dia **24 de abril de 2026**; e a última parcela até o dia **25 de maio de 2026**.

Art. 14. Os valores deverão ser pagos por depósito, TED na conta corrente nº 2576475-4, agência 0271, do Banco Banestes ou por PIX por meio da chave secretaria@aesmp.org.br.

§ 1º. A associação que optar pelo pagamento da taxa de inscrição à vista e não realizar o pagamento até o dia **24 de março de 2026** terá a sua inscrição cancelada e, caso formule pedido para não haver o cancelamento da inscrição, deverá pagar o valor à vista, além da multa e juros previstos no § 2º deste art. 14.

§ 2º. A associação que optar pelo pagamento da taxa de inscrição parcelada e não quitar as parcelas nas datas previstas no § 3º do art. 13, fica sujeita à multa de 1% (um por cento) ao mês e juros de 1% (um por cento) ao dia.

§ 3º. A associação que optar pelo pagamento da taxa de inscrição parcelada e não adimplir com o valor total até o dia **25 de maio de 2026**, terá a inscrição cancelada e os valores eventualmente já pagos serão retidos a título de cláusula penal.

SEÇÃO XI

DA PREMIAÇÃO

Art. 15. A Associação organizadora premiará as equipes vencedoras com troféus e medalhas, da seguinte forma:

I – Categoria SUPERSÊNIOR, equipes:

- a) Campeã;
- b) Vice-campeã;
- c) Terceira classificada;
- d) Artilheiro;
- e) Goleiro menos vazado; e
- f) Melhor jogador.

II – Categoria SÊNIOR, equipes:

- a) Campeã;
- b) Vice-campeã;
- c) Terceira classificada;
- d) Artilheiro;
- e) Goleiro menos vazado; e
- f) Melhor jogador.

III – Categoria SUPERMASTER, equipes:

- a) Campeã;
- b) Vice-campeã;
- c) Terceira classificada;
- d) Artilheiro;
- e) Goleiro menos vazado; e
- f) Melhor jogador.

IV – Categoria MASTER, equipes:

- a) Campeã;
- b) Vice-campeã;
- c) Terceira classificada;
- d) Artilheiro;
- e) Goleiro menos vazado; e
- f) Melhor jogador.

V – Categoria FORÇA LIVRE, equipes:

- a) Campeã;
- b) Vice-campeã;
- c) Terceira classificada;
- d) Artilheiro;
- e) Goleiro menos vazado; e
- f) Melhor jogador.

§ 1º. Ao final de cada partida a equipe de arbitragem elegerá o melhor jogador da partida, fazendo constar na respectiva súmula, e, ao final do torneio, o atleta das equipes que jogarem a final ou a disputa de 3º lugar que tiver somado o maior número de indicações será escolhido o melhor jogador da competição na sua respectiva categoria.

§ 2º. O goleiro menos vazado será escolhido entre os goleiros das equipes que chegarem à final ou a disputa de 3º lugar e tiver sofrido quantitativamente o menor número de gols.

§ 3º. Será escolhido como artilheiro da respectiva categoria o jogador que marcar o maior número de gols, independentemente de sua equipe chegar à fase final da competição ou à disputa do 3º lugar.

§ 4º. Em caso de empate entre atletas artilheiros, melhores jogadores e goleiro menos vazado será premiado o atleta da equipe mais bem classificada no torneio.

CAPÍTULO II

DAS DISPOSIÇÕES REGULAMENTARES DA EXECUÇÃO DAS PARTIDAS E DO TORNEIO

SEÇÃO I

DAS EQUIPES E DAS CATEGORIAS

Art. 16. As equipes serão constituídas observando-se as seguintes categorias:

I – SUPERSÊNIOR, formada por atletas com idade a partir de **59 anos completos até 31/12/2026**;

II – SÊNIOR, formada por atletas com idade a partir de **52 anos completos até 31/12/2026**;

III – SUPERMASTER, formada por atletas com idade a partir de **45 anos completos até 31/12/2026**;

IV – MASTER, formada por atletas com idade a partir de **37 anos completos até 31/12/2026**;

V – FORÇA LIVRE, formada por atletas de qualquer idade.

Art. 17. As categorias serão definidas por ano de nascimento, o que deverá ser rigorosamente observado.

§ 1º. Os atletas poderão inscrever-se livremente em até duas categorias, desde que respeitado o requisito relativo ao ano de nascimento, exceto os goleiros, que poderão participar de todas as categorias.

§ 2º. É permitida a inscrição de até 03 (três) atletas com idades inferiores à respectiva categoria em até 02 (dois) anos, desde que preenchidas as seguintes condições:

I - A associação deve contar com até 100 membros e não estar em fusão com outra associação, mesmo que em categoria diversa;

II - O(s) atleta(s) inscrito(s) deve(m) ser identificados à arbitragem e mesa de arbitragem e utilizar uma braçadeira específica;

III - Não é permitida a participação simultânea em campo de jogo de mais de um atleta inscrito nessa condição especial.

Art. 18. No caso da inscrição de atleta em mais de uma categoria e havendo coincidência nos horários de realização de jogos de categorias nas quais o atleta esteja inscrito, o mesmo deverá ser substituído por um reserva.

Parágrafo único. Os horários dos jogos não serão alterados em decorrência dessas coincidências.

Art. 19. Os goleiros estão excluídos dos limites de idade fixados nos incisos do art. 16, à exceção dos inscritos para as categorias SÊNIOR e SUPERSÊNIOR, que deverão ter idade limite prevista para os atletas de linha da categoria MASTER.

Art. 20. Aos goleiros com idade inferior à das categorias “MASTER”, “SUPERMASTER”, “SÊNIOR” e “SUPERSÊNIOR”, isto é, com idade menor que 37, 45, 52 e 59 anos, respectivamente, não serão permitidas as seguintes condutas durante as partidas:

I - avançar além da linha do meio de campo;

II - ações ofensivas ou de ataques em direção ao gol, como, por exemplo:

- a) cobrança de tiros livres;
- b) arremesso lateral;
- c) escanteio;
- d) finalizações ao gol;
- e) reposição com o pé que ultrapasse o meio do campo; e
- f) cabeceios, dentre outras.

SEÇÃO II

DOS GRUPOS E DA FORMA DE DISPUTA

Art. 21. A forma de disputa de cada categoria será definida pela organização, conforme o número de equipes inscritas em cada categoria.

Art. 22. Na composição dos grupos será observada, preferencialmente, a divisão em chaves, de modo a limitar o número de jogos, em razão do curto espaço de tempo, observando-se as respectivas categorias.

Art. 23. Na composição dos grupos será observada, preferencialmente, a posição de cabeças-de-chave, as quais serão formadas pela Associação organizadora do evento, pelos últimos campeões, vice-campeões e terceiros colocados das competições anteriores, bem como pelos melhores colocados em ranking a ser elaborado com base nos resultados dos torneios anteriores, utilizando-se os critérios estabelecimentos em regulamentação própria.

Parágrafo único. A equipe resultante de fusão somente será considerada cabeça de chave caso participe do torneio novamente com a mesma configuração de fusão do

torneio anterior. Caso as associações optem por participar separadamente na edição atual, a condição de cabeça de chave será definida exclusivamente com base no ranking oficial do torneio, desconsiderando os resultados obtidos pela fusão em edições anteriores.

Art. 24. Visando à formação de chaves equilibradas e de nível semelhante, poderá haver sorteio dirigido, com base no ranking acima referido.

Art. 25. Caso haja desistência de equipe após a formação da tabela, e por essa razão ocorra discrepância de mais de uma equipe por chave, deverá ser realizado novo sorteio para aquela categoria.

SEÇÃO III

REGRAS GERAIS E ADAPTAÇÕES ÀS REGRAS OFICIAIS

Art. 26. Serão utilizadas subsidiariamente as regras oficiais da “**Confederação de Futebol Sete do Brasil**” em vigor, próprias do Futebol Society, com as alterações previstas neste regulamento.

SUBSEÇÃO I

DA DURAÇÃO E EXECUÇÃO DAS PARTIDAS

Art. 27. As partidas terão duração de acordo com as categorias:

- I - FORÇA LIVRE e MASTER terão a duração de dois tempos de 25 minutos, com 5 minutos de intervalo entre cada tempo;
- II – SUPERMASTER, SÊNIOR e SUPERSÊNIOR as partidas terão a duração de dois tempos de 20 minutos, com intervalo de 10 minutos entre cada tempo de jogo.

Art. 28. Depois de iniciada uma partida, caso venha a ser suspensa, será levada em consideração somente o relatório do primeiro árbitro e delegado. A decisão será tomada pelo Conselho Arbitral.

Art. 29. O cumprimento de suspensão automática é de responsabilidade exclusiva de cada equipe, independente de comunicação oficial.

Art. 30. Somente poderão permanecer no banco de reservas os atletas que estiverem inscritos na súmula, o técnico e seu auxiliar, além de dois dirigentes e um funcionário para suporte. Estes também deverão apresentar sua carteira de identificação para permanecer no banco de reservas.

Art. 31. A responsabilidade pela troca de uniformes, no caso de choque de cores e modelos, é da equipe situada à esquerda da tabela.

SUBSEÇÃO II

SISTEMA DE PONTUAÇÃO PARA CLASSIFICAÇÃO GERAL DAS

EQUIPES DURANTE A FASE DE CLASSIFICAÇÃO (PRIMEIRA FASE)

Art. 32. A pontuação das partidas seguirá os seguintes critérios:

- I - Vitória – 3 pontos;
- II - Empate – 1 ponto; e
- III - Derrota – 0 ponto.

Art. 33. Em caso de empate na classificação da primeira fase serão adotados os seguintes critérios:

- I - Confronto direto;
- II - Número de vitórias;
- III - Maior saldo de gols;
- IV - Maior número de gols marcados;
- V - Menor pontuação no número de cartões disciplinares, considerando a pontuação dos cartões:
 - a) vermelho – 03 pontos;
 - b) azul – 02 pontos; e
 - c) amarelo – 01 ponto;
- VI - Sorteio.

SUBSEÇÃO III

MODELO DE DISPUTA A PARTIR DA SEGUNDA FASE

Art. 34. A partir da segunda fase a forma de disputa será confronto direto eliminatório. Parágrafo único. Em caso de empate serão cobradas 3 (três) penalidades máximas alternadas, e após uma a uma até que haja um vencedor.

Art. 35. Em caso de decisão por pênaltis, só poderão participar da disputa os jogadores, inclusive o goleiro, que estiverem em campo ao término da partida, não havendo possibilidade de substituições.

SUBSEÇÃO IV

TIROS E ARREMESSOS

Art. 36. O reinício de jogo pelo goleiro será com arremesso manual de dentro de sua área.

Art. 37. A reposição de bola lateral será com arremesso manual.

Art. 38. O tiro de canto será realizado com os pés a partir da área de escanteio. Será considerado gol na cobrança diretamente ao gol no tiro de canto.

Art. 39. Não serão validados gols com as mãos por arremesso de qualquer espécie.

Art. 40. A distância a ser respeitada em todos os tiros é de 5 metros.

Art. 41. Toda cobrança deve ser executada em no máximo 5 segundos; caso ultrapasse esse tempo, a bola será revertida ao seu adversário.

Art. 42. As últimas partidas de cada grupo na fase classificatória devem ser realizadas no mesmo horário, exceto se o grupo tiver número ímpar de equipes ou impossibilidade material por ausência de campo.

SUBSEÇÃO V

OUTRAS REGULAMENTAÇÕES

Art. 43. É vedado o uso de chuteiras com travas, permitindo-se tão somente a utilização de tênis específico para a prática de futebol society.

Art. 44. As delegações poderão inscrever um técnico, um auxiliar e até 20 (vinte) jogadores por categoria, incluídos o(s) goleiro(s).

Art. 45. Cada equipe poderá utilizar no campo de jogo o número de 08 (oito) atletas, um dos quais será o goleiro. Para início ou continuação da partida, o número mínimo de atletas é de 4 (quatro) atletas.

Art. 46. Em caso de decisão por pênaltis, só poderão participar da disputa os jogadores, inclusive o goleiro, que estiverem em campo ao término da partida, não havendo possibilidade de substituições.

Art. 47. Os horários de jogos devem ser rigorosamente observados, com tolerância de 15 (quinze) minutos, sob pena de a equipe que não cumprir o horário ser considerada perdedora por W.O.

§ 1º. O placar da partida levará em consideração todos os jogos da equipe que deu causa ao W.O. e considerará o maior placar de derrota anterior da equipe causadora do W.O.

§ 2º. Acaso o W.O. ocorra no primeiro jogo das equipes envolvidas, será atribuído o placar de 3 x 0 em favor da equipe presente no campo.

§ 3º. Se o W.O. não for justificado pela equipe causadora à Comissão Julgadora do Torneio, por escrito em até 24 horas após o ocorrido, a mesma será eliminada do torneio e todos os seus jogos remanescentes anotarão o placar previsto no § 1º deste artigo.

§ 4º. A justificativa deve ser fundamentada e assinada pelo responsável pela delegação.

§ 5º. A ausência de justificativa pela equipe causadora à Comissão Julgadora do Torneio poderá levar à punição de participar do torneio seguinte, a critério da Comissão de Esportes da CONAMP.

§ 6º. Se a justificativa apresentada pela equipe causadora do W.O. for aceita pela Comissão Julgadora do Torneio, ela ainda poderá jogar as partidas eventualmente remanescentes.

§ 7º. As situações que gerarem prejuízo a qualquer equipe, em decorrência do W.O., serão resolvidas pela Comissão Julgadora do Torneio, de ofício ou mediante requerimento da equipe interessada, inclusive com a hipótese de aplicação de sanção pecuniária à Associação que, sem motivo relevante, der causa a ocorrência de W.O.

§ 8º. O valor máximo da sanção pecuniária será correspondente ao valor da inscrição efetuado pela Associação infratora e levará em consideração as circunstâncias do caso e o histórico da entidade nos torneios anteriormente realizados.

Art. 48. Caso uma equipe, em qualquer categoria, no decorrer do Torneio, fique reduzida a número de atletas inferior a 4 (quatro) jogadores, incluindo o goleiro, será eliminada do torneio, considerando-se todos os seus jogos, inclusive os já realizados, com o placar de equivalência dos resultados, conforme a regra do § 1º do Art. 47 deste regulamento, evitando prejuízos aos demais competidores.

Parágrafo único. Na hipótese do caput, apesar de se aplicar a regra de placar do W.O., a equipe não ficará sujeita à punição prevista no § 5º do art. 47 deste regulamento.

SUBSEÇÃO VI

DA DISCIPLINA

Art. 49. Serão utilizados os seguintes cartões disciplinares durante as partidas: I - **CARTÃO AMARELO** – O atleta advertido deve deixar o campo de jogo pela zona de substituição, podendo ser imediatamente substituído por outro jogador, permanecendo no banco de reservas. O retorno ao jogo será permitido após 2 (dois) minutos cronometrados de bola em jogo e mediante autorização do árbitro. (Três cartões amarelos acumulados suspendem o atleta da partida seguinte).

II - **CARTÃO AZUL** – O atleta é excluído do campo de jogo, devendo deixar o campo pela zona de substituição. Não poderá retornar nem permanecer no banco de reservas. Seu substituto deverá aguardar 2 (dois) minutos cronometrados de bola em jogo para recompor sua equipe, após autorização do árbitro. (Dois cartões azuis acumulados suspendem o atleta da partida seguinte).

III - **CARTÃO VERMELHO** – O atleta é expulso do campo de jogo, devendo deixar o campo imediatamente e não podendo permanecer no banco de reservas. A equipe permanecerá com um jogador a menos durante o restante da partida, sem possibilidade de substituição. O atleta expulso ficará suspenso automaticamente do jogo seguinte de

sua equipe e poderá sofrer sanções adicionais conforme decisão do Conselho Arbitral. Parágrafo único. Caso uma equipe entenda que a aplicação de um cartão vermelho foi injusta, poderá apresentar recurso ao Conselho Arbitral, que avaliará a manutenção ou agravamento da punição.

Art. 50. A partir da sétima falta coletiva (inclusive) cometida em cada período será anotada uma penalidade máxima, a favor da equipe adversária.

Art. 51. Cada equipe terá direito a um tempo técnico de um 1 (um) minuto em cada tempo de jogo.

CAPÍTULO III

DO CONSELHO ARBITRAL, DA ARBITRAGEM, DA COMISSÃO JULGADORA E DA COMISSÃO DE ESPORTES DA CONAMP

SEÇÃO I

DO CONSELHO ARBITRAL

Art. 52. O Conselho Arbitral será composto por 7 (sete) membros, sendo um associado da Associação responsável pela organização do **XXIII Torneio Nacional de Futebol Society do Ministério Público**, escolhido pelo Presidente da entidade, um coordenador técnico e cinco representantes de associações diferentes, sendo uma de cada região do Brasil, indicados e definidos no dia do Congresso Técnico, os quais necessariamente deverão ser membros do Ministério Público.

Parágrafo único. O representante da parte envolvida em qualquer um dos processos ou recursos não terá direito a voto, embora tenha direito à manifestação.

Art. 53. O Conselho Arbitral será responsável, durante a competição, pela solução das questões omissas de natureza disciplinar, pelo julgamento dos recursos das equipes e pela aplicação de outras punições disciplinares não previstas neste regulamento.

Art. 54. O Conselho Arbitral não poderá alterar as normas contidas no presente regulamento.

SEÇÃO II

DA ARBITRAGEM

Art. 55. A Organização do Torneio se encarregará de contratar árbitros capacitados para dirigir as partidas.

SEÇÃO III

DA COMISSÃO JULGADORA

Art. 56. A Comissão Julgadora do **XXIII Torneio Nacional de Futebol Society do Ministério Público** será composta por cinco membros das associações participantes

do campeonato, cabendo a presidência à associação organizadora que sediará o evento e convidará os demais membros participantes.

Art. 57. O quórum mínimo para instalação e deliberação da Comissão Julgadora do Torneio será de 3 (três) membros.

Art. 58. Caberá à Comissão Julgadora do Torneio analisar e julgar todos os assuntos relativos ao evento não previstos neste regulamento, ressalvadas as questões disciplinares que serão julgadas pelo Conselho Arbitral, cabendo ao presidente o voto de desempate.

Art. 59. Caso haja interesse da associação organizadora no processo, a presidência da Comissão Julgadora ficará a cargo da presidência da CONAMP ou membro por ela indicado.

Art. 60. No impedimento ou impossibilidade de formação do quórum mínimo da Comissão Julgadora por haver interesses conflitantes entre os representantes convidados, as decisões serão tomadas pela Comissão de Esportes da CONAMP, ouvido o Presidente da associação organizadora e o Representante da Associação interessada na questão a ser decidida.

SEÇÃO IV

DA COMISSÃO DE ESPORTES DA CONAMP

Art. 61. A Comissão de Esportes da CONAMP será composta por até 7 (sete) membros, dentre os Presidentes das Associações conveniadas, escolhidos logo após a eleição geral da CONAMP, para o biênio respectivo.

Art. 62. O presente regulamento somente poderá ser alterado por voto da maioria simples dos membros da presente Comissão ou por voto da maioria simples do Conselho Deliberativo da CONAMP.

Art. 63. Compete à Comissão de Esportes da CONAMP zelar pela melhor execução dos torneios de futebol realizados pela CONAMP em parceria com a afiliada sediadora do evento e, também:

I – aprovar as alterações do regulamento do Torneio Nacional de Futebol Society do Ministério Público;

II – julgar o pedido de revisão da cláusula penal decorrente de cancelamento da inscrição formulado após a data fixada no regulamento;

III – aplicar a punição prevista no caso de W.O. injustificado;

IV – decidir os casos omissos de natureza esportiva e de interesse do Torneio Nacional de Futebol Society do Ministério Público;

V – deliberar sobre outras questões não submetidas à competência do Conselho Arbitral e da Comissão Julgadora do Torneio.

CAPÍTULO IV

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS E DO TORNEIO SEGUINTE

Art. 64. Até o encerramento do Torneio deverá ser definida a Associação organizadora do próximo evento.

Art. 65. Fica definido que ao final do **XXIII Torneio Nacional de Futebol Society do Ministério Público** a comissão de esportes da CONAMP deliberará sobre as idades das categorias do campeonato e sobre o novo sistema de pontuação das equipes para fins de ranking nas categorias, que valerão a partir de 2027.