

Torneio Interagencia

APCEF/PA 2018

Regulamento Técnico- Tênis de Quadra

Art. 1º As partidas de tênis de quadra (simples masculino e feminino) serão realizados de acordo com as regras estabelecidas pela Federação Internacional de Tênis (ITF), adotadas pela Confederação Brasileira de Tênis (CBT), e pelo que dispuser este Regulamento.

Art. 2º Em qualquer das fases da competição, todos os jogos serão realizados em melhor de três sets.

Parágrafo Único - Quando houver empate de 6x6 em qualquer um dos sets, haverá disputa do Tie-Break.

Art. 3º A forma de disputa será definida de acordo com sorteio efetuado pela coordenação de esporte da APCEF/PA.

Art. 4º Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Coordenação do torneio.

Regulamento Técnico - Natação

Art. 1º As provas de natação absoluto e máster (masculino e feminino) serão realizados de acordo com as regras estabelecidas pela Federação Internacional de Natação (FINA), adotadas pela Confederação Brasileira de Desportos Aquáticos (CBDA), e pelo que dispuser este Regulamento.

§ 1º Será disputada a seguinte prova nas categorias absoluto e máster: 50 metros livre Masculino e Feminino, 50 metros peito Masculino e Feminino, 50 metros borboleta Masculino e Feminino, 50 metros costas Masculino e Feminino, Revezamento 4 x 50 metros livre Misto.

§ 2º Tanto no masculino como no feminino serão disputadas apenas provas finais.

§ 3º Na natação máster só será permitida a participação dos atletas nascidos até 31/12/1978.

Art. 2º Após a efetivação das provas, caberá ao árbitro geral apresentar, à Comissão Técnica, a súmula da competição constando o tempo obtido por todos os participantes, assim como suas respectivas classificações e o resultado geral da competição.

Art.3º A premiação na fase final será efetuada da seguinte forma:

-Medalhas individuais para os 3 primeiros colocados de cada prova.

Art. 4º Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Coordenação Geral.

Art. 5º A forma de disputa será regulamentada em provas, e a programação das provas será decidida na data e local da competição de acordo com a quantidade de atletas participantes.

Art. 6º Não poderá haver substituição de atleta sob hipótese nenhuma.

Art. 7º Nas provas de revezamento apenas 1 dos atletas da equipe pode ser funcionário **colaborador**.

Art. 8º Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Coordenação do torneio.

Regulamento Técnico – Tênis de mesa

Art. 1º O torneio de tênis de mesa será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF), adotadas em seu formato simplificado pela Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM), e pelo o que dispuser este Regulamento.

Art. 2º Em quaisquer das fases da competição, um jogo será composto de 03 sets vencedores, alternados ou consecutivos.

Art. 3º Um set será ganho pelo jogador que primeiro completar 11 pontos, a menos que ambos perfaçam 10 pontos, quando o vencedor do set será aquele que primeiro alcançar 02 pontos a mais que seu adversário.

Art. 4º Os jogadores têm direito a um tempo de repouso entre cada partida de no máximo de 10 minutos.

Art. 5º No set decisivo de um jogo, os jogadores trocarão de lado ao atingirem a contagem de 05 pontos.

Art. 6º O atleta que atua o 1º set num lado é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte. O direito de sacar ou receber primeiro ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio, sendo que o atleta que começou a sacar no 1º set começará recebendo no 2º set e assim sucessivamente.

Art. 7º Cada atleta tem direito a 02 saques, mudando sempre quando a soma dos pontos seja 02 ou seus múltiplos. Ex.: 2 a 2 = 4 6 a 6 = 12.

Art. 8º A forma de disputa será definida de acordo com sorteio efetuado pela Coordenação de esporte da APCEF/PA.

Art. 9º Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Coordenação do torneio.

Regulamento Técnico - Vôlei Areia

Art. 1º Os torneios de vôlei de praia em duplas (masculino e feminino) serão realizados de acordo com as regras estabelecidas pela Federação Internacional de Volley Ball (FIBV), adotadas pela Confederação Brasileira de Voleibol (CBV) para voleibol de praia, e pelo que dispuser este regulamento.

Art. 2º As partidas serão disputadas em melhor de 3 sets e será declarada vencedora a equipe que vencer 2 sets, sendo os dois primeiros sets jogados em 21 pontos e, em caso de empate, o set decisivo em 15 pontos. Em todos os sets há necessidade de no mínimo 2 pontos de vantagem.

Art. 3º - pelo menos um dos jogadores deverá ser funcionário caixa efetivo.

Art. 4º A forma de disputa será definida de acordo com sorteio efetuado pela Comissão do torneio.

Art. 5º Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Técnica.

Regulamento Técnico - Dama

Art.1º O torneio de damas será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela Federação Mundial do Jogo de Damas (FMJD) para as partidas disputadas em tabuleiros de 64 casas, com 12 pedras brancas e 12 pedras pretas.

Art. 2º A forma de disputa será decidida de acordo com sorteio efetuado pela coordenação de esporte da APCEF/PA.

Regulamento Técnico - xadrez

Art. 1º O torneio de xadrez será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela Federação Internacional de Xadrez (FIDE), adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez (CBX), e pelo que dispuser o Congresso Técnico a ser realizado pelos competidores no local dos jogos.

Art. 2º A forma de disputa será decidida no Congresso Técnico a ser realizado pelos competidores no local do torneio.

Regulamento Técnico - Canastra

Art. 1º Definidas as posições das duplas (as duplas devem se sentar em lugares alternados) na mesa, o primeiro carteador será definido por sorteio: aquele que tirar a carta mais alta após o embaralhamento.

Art. 2º O carteador, após embaralhar as cartas, as oferecerá ao jogador imediatamente à sua direita que procederá ao corte.

Art. 3º O carteador distribuirá, a partir do jogador colocado à sua esquerda, 11 cartas, uma a uma. Enquanto isto o jogador à sua esquerda separará vinte e duas cartas em dois montes de onze cartas cada um, estes dois montes serão colocados a parte do jogo, com a face voltada para baixo, e recebem o nome de morto. As cartas que sobrarem após a distribuição serão colocadas no centro da mesa com a face virada para baixo e receberão o nome de monte para compras.

Art. 4º As cartas descartadas, com a face virada para cima, passam a formar um monte no centro da mesa de nome lixo (bagaço), paralelo ao monte de compras.

Art. 5º O primeiro jogador, e só ele, terá a oportunidade de comprar uma segunda carta caso a primeira compra não o agrade, para tal deverá descartar a carta comprada antes de colocá-la junto das outras na sua mão no lixo (bagaço).

Art. 6º Na sua vez, cada jogador, após comprar do monte de compras poderá, antes de descartar, descer ou baixar jogos. Se preferir, o jogador poderá comprar a carta de cima do lixo (bagaço), deixando de comprar no monte de compras, mas se assim proceder deverá comprar todas as cartas que compõem o lixo (bagaço) e descartar uma carta podendo antes de efetuar o descarte baixar jogos.

Art. 7º A formação dos jogos recebe nomes e obedecem às regras, que são:

§ 1º As sequências Grupos de cartas de um mesmo naipe, cuja formação obrigatoriamente terá no mínimo três cartas e no máximo seis cartas. Quando passam a ter mais de seis cartas as sequências recebem o nome de canastras. Uma sequência pode começar com um Ás ou terminar com ele. Se começar com o Ás poderão ser incluídos na sequência o 2, 3, 4 e assim por diante, se terminar com o Ás o mesmo será incluído após o Rei e não haverá possibilidade de se colocar novas cartas.

§ 2º As cartas de número 2 poderão ser apostas em qualquer posição em uma sequência transformando-se assim em um curinga. Se do mesmo naipe da sequência, está poderá ser real (limpa) até quando da colocação da carta de número 8. Se incluída carta de número 9 ao Rei a sequência somente poderá ser transformada em canastra simples (suja).

§ 3º As canastras Grupos de cartas com no mínimo sete cartas de um mesmo naipe. As canastras podem ser: a) simples (suja): uma canastra é chamada de simples (suja) quando entre as sete cartas está um curinga. b) canastra real (limpa): uma canastra é chamada de canastra real (limpa) quando for composta de sete cartas de um mesmo naipe e não tendo curingas em sua formação.

Art. 8º Não serão aceitas as trincas, também chamadas de tripas ou lavadeiras (grupos de três cartas de um mesmo valor ou desenho), como jogos a serem baixados à mesa.

Art. 9º O jogador parceiro de quem desceu jogos na mesa poderá adicionar cartas aos jogos já baixados em sua vez de jogar (sempre antes comprando uma carta do monte de compras ou o lixo), descer jogos e descartar.

Art. 10º O jogador que conseguir descer todas as suas cartas poderá pegar o morto e continuará no jogo. Caso, para pegar o morto, ele descer todas as suas cartas e não houver feito o descarte, poderá continuar jogando e descendo jogos até proceder ao descarte. Porém, se para pegar o morto houver feito descarte, deverá esperar até a sua nova vez de jogar para usar o morto.

§ 1º Caso o jogador já tenha descartado e pegue o morto, assumirá o risco de ter todos os pontos das cartas do morto em seu poder contados e debitados, se um jogador da dupla adversária bater e finalizar o jogo.

Art. 11º Quando um jogador de uma dupla que já tenha feito uma canastra real - conseguir descer todas as cartas que estavam em seu poder, após a captura do morto por quaisquer dos integrantes da dupla,

ou quando os dois mortos forem utilizados como cartas do monte de compras, a partida estará terminada e se procederá a contagem dos pontos. Da contagem de pontos

Art. 12º Os pontos que devem ser anotados em uma folha são contados da seguinte forma:

a) Batida (após a compra do morto) = 100 pontos b) Canastra real (cada uma) = 200 pontos c) Canastra simples ou suja (cada uma) = 100 pontos

§ 1º Todas as cartas usadas para formação dos jogos, tanto da dupla que ganhou a partida como da dupla que perdeu, devem ser reunidas e contadas com a seguinte pontuação: Ás (cada) = 15 pontos; 8, 9, 10, Valete, Dama, Rei (cada) = 10 pontos; 3, 4, 5, 6, 7 (cada) = 5 pontos; 2 (cada) = 10 pontos

§ 2º As cartas que permaneceram nas mãos dos jogadores, inclusive do jogador parceiro do jogador que bateu, também devem ser contadas e somadas. O seu total de pontos serão deduzidos dos obtidos com os jogos montados na mesa.

§ 3º Se uma dupla não conseguir pegar o morto, deduzirá 100 pontos da soma de seus pontos.

Art. 13º A dupla que primeiro alcançar 3.000 ou mais pontos ganha a partida.

§ 1º Se as duas duplas obtiverem pontuação maior que os 3.000 pontos, será considerada vencedora a equipe que obtiver a maior contagem de pontos.

§ 2º Persistindo o empate será jogada uma nova rodada em que se efetuará a contagem de pontos e vencerá a que obtiver o maior número de pontos na rodada.

Art. 14º Fica instituída a figura do Vulnerável, que seguirá a seguinte regra: a partir do ponto 1.500 a dupla somente poderá baixar jogos quando os jogos baixados perfizerem um total mínimo de 75 pontos na soma de suas cartas.

§ 1º Em caso de algum componente da dupla baixar jogos estando Vulnerável e a soma dos pontos baixados não perfizer o mínimo permitido no parágrafo anterior, a dupla será penalizada tendo a contagem dos pontos mínimos dobrados a cada tentativa de baixar jogos, como a seguir:

a) 150 pontos para a 2ª tentativa de baixar jogos

b) 300 pontos para a 3ª tentativa de baixar jogos c) 600 pontos para as outras tentativas de baixar jogos a partir da 3ª tentativa.

Art. 15º A forma de disputa será definida de acordo com sorteio efetuado sorteio efetuado pela coordenação do torneio.

Art. 16º - pelo menos um dos jogadores deverá ser funcionário caixa efetivo.

Art. 17º Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Coordenação do torneio.

Torneio Interagência

APCEF/PA 2018

Regulamento Técnico – Futebol Society

Torneio Interagências APCEF/PA 2018

Regulamento Técnico da modalidade de Futebol Society

Art. 1º O Torneio Interagências de Futebol Society da APCEF/PA 2018 será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela Federação Internacional de Futebol Association (FIFA) para a prática do futebol, com as alterações e regras determinadas pelo que dispuser o presente Regulamento Técnico.

Art. 2º Os Empregados Efetivos da Caixa se manifestarão livremente como Coordenadores de Equipe e, a partir daí, farão as inscrições de suas equipes dentro das regras que dispuser este regulamento.

Parágrafo único - O Coordenador será responsável por todos os atos envolvendo as inscrições, as impugnações e os recursos relativos a sua equipe.

Art. 3º As inscrições serão realizadas entre as datas de 05/10/2018 e 27/10/2018.

§ 1º Para inscrever uma equipe o Coordenador deve preencher a Ficha de Inscrição e enviá-la/entrega-la, dentro do prazo estabelecido no *caput*, à Secretaria de Esportes do Clube.

§ 2º A Ficha de Inscrição estará disponível no *site* da APCEF/PA para *download* e preenchimento, no endereço www.apcefpa.org.br.

§ 3º A Ficha de Inscrição poderá ser enviada/entregue das seguintes maneiras:

a) preferencialmente por *e-mail*, para o endereço esportefetivo@apcefpa.org.br, sem necessidade de protocolo de recebimento;

b) diretamente na Secretaria de Esportes da APCEF/PA, mediante protocolo de recebimento;

c) diretamente a Gerente de Esporte, Sra. Brenda Lima, mediante protocolo de recebimento.

Art. 4º Independente de equipe, cada atleta deverá preencher e entregar a Ficha de Inscrição Individual, bem como assinar o Termo de Responsabilidade contido nela.

§ 1º A Ficha de Inscrição Individual é parte indissociável da inscrição neste Torneio e também estará disponível no *site* da APCEF/PA para *download* e preenchimento, no endereço www.apcefpa.org.br.

§ 2º A Ficha de Inscrição Individual deverá ser enviada/entregue até o final do período de inscrição estabelecido no Art. 3º.

§ 3º A forma de envio/entrega da Ficha de Inscrição Individual obedecerá o que dispõe as alíneas do § 3º do artigo anterior.

Art. 5º As equipes serão compostas, inicialmente, por DUAS (02) unidades da Caixa. Sendo que as unidades do interior podem juntar-se em até QUATRO (04) unidades.

§ 1º Os Coordenadores poderão, livremente, convidar e inscrever, até o final do período de inscrições, os EMPREGADOS EFETIVOS E PRESTADORES/ESTÁGIÁRIOS DA CAIXA que pertencem às unidades escolhidas para a formação da sua equipe.

§ 2º Cada equipe poderá inscrever, NO MÁXIMO, VINTE E CINCO (25) atletas que pertencem às unidades mencionadas no *caput* deste artigo.

§ 3º Os empregados efetivos, prestadores e estagiários que não tiverem equipe formada na sua unidade, ou que a mesma já tenha o número máximo de inscrito, poderão inscrever-se individualmente e irão para sorteio.

§ 4º A forma de sorteio será debatida com os Coordenadores de equipe e divulgada após o período de inscrição.

Art. 6º Após o sorteio realizado pela Organização do Torneio as equipes poderão ter mais de duas unidades da Caixa.

Art. 7º Cada time em campo, durante a partida, será composto de nove (09) atletas no total, sendo que um (01) deles é o goleiro.

Art. 8º Durante a partida, cada time só poderá ter em campo, simultaneamente, até TRÊS (03) atletas Prestadores/Estagiários que jogam na linha.

§ 1º O goleiro não é levado em consideração para fins de aplicação do *caput* deste artigo, apenas os jogadores de linha.

§ 2º Os Coordenadores e os capitães dos seus times serão responsáveis pela correta substituição dos atletas durante as partidas, observando as regras contidas neste regulamento.

Art. 10 Caso as regras contidas no artigo anterior sejam descumpridas por uma equipe, qualquer atleta poderá chamar a atenção do árbitro que, interromperá a partida, fará a contagem dos atletas Prestadores/Estagiários

que estiverem em campo pela equipe infratora naquele momento e lançará na súmula os seus nomes, números e o tempo de jogo em que ocorreu a infração.

§ 1º A equipe que descumprir a regra prevista no Art. 9º, independente da fase do Torneio, será penalizada com a perda da partida que cometeu a infração pelo placar de 1 a 0 (um a zero), caso tenha vencido ou empatado a partida em comento.

§ 2º Consequentemente a equipe adversária, que não cometeu a infração, será declarada vencedora da partida pelo placar mencionado no parágrafo anterior.

§ 3º O gol referente ao placar mencionado no § 1º não será contabilizado para nenhum atleta, apenas para os critérios de saldo de gols da equipe declarada vencedora.

§ 4º Caso a equipe infratora tenha perdido o jogo, mantém-se o placar da partida.

§ 5º A partir do lançamento da infração na súmula de jogo a Organização do Torneio analisará o caso e automaticamente aplicará as penalidades contidas nos parágrafos deste artigo.

§ 6º A equipe reincidente será eliminada da competição.

Art. 11 Cada equipe poderá inscrever até DOIS (02) goleiros de forma livre, ou seja, independente de ser Empregado Efetivo da Caixa ou Prestador/Estagiário ou ainda sócio do Clube CaixaParah, desde que obedeça aos seguintes critérios:

- a) ser maior de dezoito (18) anos;
- b) não ser atleta profissional ou federado em liga profissional;
- c) não ter sido atleta profissional ou federado em liga profissional nos últimos três (03) anos;
- d) ter sua inscrição previamente aprovada pela Organização do Torneio mediante o envio/entrega de cópia legível do seu documento de identificação oficial com foto e comprovante de residência atual.

§ 1º Tanto o Goleiro Convidado (não-sócio) quanto os Prestadores/Estagiários deverão se apresentar na portaria do clube e junto à mesa de arbitragem, em dia de jogo, portando o seu documento de identificação oficial com foto.

§ 2º O atleta que não se identificar de acordo com o parágrafo anterior não poderá entrar no clube bem como não poderá participar dos jogos.

§ 3º O Coordenador da equipe será responsabilizado solidariamente por qualquer prejuízo que venha(m) causar o(s) seu(s) goleiro(s) convidado(s).

Art. 12 Não haverá impedimento (off side) em hipótese alguma.

Art. 13 A barreira será feita com a distância mínima e máxima de oito (08) metros.

Art. 14 A cobrança de lateral deverá ser feita com as mãos, enquanto que o tiro de meta deverá ser cobrado com o pé.

Art. 15 As partidas terão a duração de 60 minutos, divididos em dois períodos de 30 minutos, com intervalo de 10 minutos entre os dois períodos.

Art. 16 Todos os atletas deverão assinar a súmula para participar da partida, podendo a mesma ser assinada durante o transcorrer da partida.

§ 1º Não haverá limites para substituições, podendo o atleta que for substituído retornar ao jogo a qualquer tempo.

§ 2º Todas as substituições deverão ser informadas à mesa de arbitragem e ao juiz da partida.

§ 3º Ao atleta que entrar ou retornar ao campo sem autorização do juiz da partida será aplicado o cartão amarelo.

Art. 17 A equipe que não estiver em campo com o mínimo de seis (06) atletas devidamente uniformizados e calçados após quinze (15) minutos de tolerância, a partir do horário marcado para iniciar a partida, será declarada perdedora por W x O pelo placar de 3 x 0 (três a zero).

§ 1º A equipe que estiver em campo com a quantidade mínima de atletas disposta no *caput* deste artigo também deverá observar as regras constantes no Art. 9º do presente regulamento.

§ 2º Caso as duas equipes não compareçam, ambas serão declaradas perdedoras por W x O.

§ 3º Em caso de comprovada intencionalidade de um W x O por parte de uma equipe, a Organização do Torneio convocará o Coordenador desta para prestar esclarecimentos, sendo o fato passível de punição.

§ 4º A equipe reincidente será eliminada da competição.

§ 5º A equipe que for declarada vencedora de uma partida por W x O não poderá computar as suspensões automáticas dos seus atletas ou outro tipo de suspensão por indisciplina, passando o cumprimento das penalidades para a partida subsequente.

§ 6º Os gols referentes ao placar mencionado no *caput* deste artigo não serão contabilizados para nenhum atleta, apenas para os critérios de saldo de gols da equipe declarada vencedora.

Art. 18 Durante a partida, por qualquer que seja o motivo, se uma determinada equipe ficar em campo com a quantidade inferior a seis (06) atletas, o árbitro deverá encerrar o jogo naquele momento.

§ 1º A equipe infratora, que causar o encerramento da partida conforme cita o *caput* deste artigo, será declarada perdedora pelo placar de 3 x 0 (três a zero), caso esteja vencendo ou empatando a partida até o momento do encerramento.

§ 2º Caso a equipe infratora esteja em desvantagem no momento do encerramento da partida, o placar daquele momento será mantido.

§ 3º Os gols referentes ao placar mencionado no § 1º não serão contabilizados para nenhum atleta, apenas para os critérios de saldo de gols da equipe declarada vencedora.

Art. 19 O atleta cumprirá suspensão automática de um (01) jogo, independente da fase do Torneio, nas seguintes situações:

- a) ao ser expulso de campo por cartão vermelho; ou
- b) ao receber o terceiro cartão amarelo ainda na fase de grupos do Torneio.

Parágrafo único - Os cartões amarelos serão zerados para a fase Semifinal desde que o atleta não tenha recebido o terceiro cartão na fase de grupos e tenha que cumprir a suspensão automática na fase seguinte.

Art. 20 Para disputar a partida os atletas devem estar devidamente uniformizados de acordo com as regras a seguir:

- a) camisas numeradas de mesmo padrão e cor entre todos os atletas de linha (obrigatório);
- b) calções de mesmo padrão e cor entre todos os atletas de linha (obrigatório);
- c) cada atleta deverá ter numeração individual durante uma determinada partida;
- d) a numeração do calção não será levada em consideração;
- e) os goleiros deverão apresentar-se com uniforme de cores e numeração distintos dos demais atletas de linha das duas equipes que estiverem em campo;
- f) o meião e a caneleira não serão obrigatórios, mas recomendáveis;
- g) a cor do meião será livre.

Art. 21 É obrigatório o uso de calçado para todos os atletas em campo durante as partidas.

§ 1º O calçado apropriado será a chuteira estilo Society (recomendável). No entanto, o atleta poderá atuar também com outro tipo de TÊNIS que não contenha travas ou material que possa ferir os demais atletas.

§ 2º É terminantemente proibido o uso de chuteiras estilo futebol de campo, seja ela de qualquer tipo de travas.

§ 3º É terminantemente proibido jogar descalço.

Art. 22 Caso seja observado, antes do início da partida, que um determinado atleta não esteja devidamente uniformizado ou calçado, como determina o presente regulamento, este será orientado pelo árbitro a regularizar o material não permitido e não poderá entrar no jogo.

§ 1º Caso seja notada irregularidade no uniforme ou no calçado de algum atleta no decorrer da partida, este será punido com o cartão amarelo e deixará o campo para regularizar a situação, podendo ser substituído até que isso aconteça, desde que não tenha recebido o segundo cartão amarelo e, conseqüentemente, a expulsão de campo.

Art. 23 A bola será a mesma do futebol de campo oficial, sendo a sua marca determinada pela Organização do Torneio.

Art. 24 Na fase de grupos do presente Torneio, os pontos serão distribuídos da seguinte forma:

- a) vitória, por qualquer placar: três (03) pontos;
- b) empate: um (01) ponto para cada equipe;
- c) derrota: nenhum ponto.

Art. 25 Havendo empate em número de pontos ganhos entre as equipes de um mesmo grupo na primeira fase do Torneio, para efeito de classificação à fase semifinal, será considerada vencedora a equipe que alcançar primeiro os seguintes critérios na ordem que se apresentam:

- a) maior número de vitórias;
- b) maior saldo de gols;
- c) vencedora do confronto direto;
- d) menor número de cartões vermelhos;
- e) menor número de cartões amarelos;
- f) maior quantidade de gols feitos;
- g) menor quantidade de gols sofridos;
- h) sorteio.

Art. 26 Os primeiros colocados da Fase de Grupos jogarão as Semifinais com a vantagem do empate para se classificarem à final.

Art. 27 Na fase eliminatória (semifinal e final), havendo empate no tempo normal de jogo, o árbitro determinará cinco (05) minutos de paralisação e descanso e em seguida haverá uma prorrogação de vinte (20) minutos, dividida em dois (02) tempos de dez (10) minutos cada, com um intervalo de cinco (05) minutos entre eles.

Parágrafo Único - Persistindo o empate após a prorrogação, a decisão será por cobrança de pênaltis nos modelos e regras definidas pela FIFA para o futebol de campo, sendo cinco (05) cobranças intercaladas entre atletas das equipes envolvidas e, não havendo definição, serão cobradas penalidades alternadas até que haja um vencedor.

Art. 28 Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Organização do Torneio.