

REGISTRADO CONFORME ART. 127,  
INCISO VII, DA LEI FEDERAL  
6.015/73, "FACULTATIVO DE QUANSCUER  
DOCUMENTOS, PARA SUA CONSERVAÇÃO"



VIRTUAL  
**SCOUT**

# REGULAMENTO OFICIAL

## INICIAÇÃO

### 2ª EDIÇÃO

CAMPEONATO VIRTUAL SCOUT "INICIAÇÃO" ETAPA BH

**EXCLUSIVO PARA OS PAIS DOS ATLETAS**

**Documento exclusivo da Virtual Scout Tech Company LTDA.**

PROIBIDO A REPRODUÇÃO OU VEICULAÇÃO SEM AUTORIZAÇÃO.

01579268



*[Handwritten signature]*

# REGULAMENTO OFICIAL

## Campeonato Virtual Scout “INICIAÇÃO” – Etapa BH

### 2ª EDIÇÃO

#### CAPÍTULO I – DA FINALIDADE E DOS OBJETOS

##### Seção I – Finalidade:

**Art. 01** - CAMPEONATO VIRTUAL SCOUT - ETAPA BH, tem por finalidade criar uma competição onde os atletas de escola de futebol que estão em iniciação e desenvolvimento possam adquirir experiências em competições. Alimentando o sonho e criando motivação para todos os atletas através da participação em um campeonato onde terão adversários no mesmo nível. Criamos oportunidades em descobrir novos talentos e divulgar as escolas mostrando o seu trabalho e responsabilidade social, pois estarão incluindo atletas com TEA da escola, atletas que sonham em participar de um campeonato e nunca tiveram oportunidade, assim estamos promovendo a verdadeira inclusão social e irão disputar de igual para igual entre as melhores escolas de futebol de BH.

##### Seção II – Justificativas:

**Art. 02** - O campeonato foi criado para dar oportunidades as instituições em conseguir adquirir experiências em competições para seus atletas, que em muitas vezes não conseguem por não estarem preparados para competições de alto nível ou por não ser acessível a participação em torneios que financeiramente é um ponto forte e muitas instituições deixam de participar.

Este campeonato servirá para um intercâmbio social unindo todas as classes sociais, raça, opções religiosas e culturais. Com isso nossas crianças e jovens constroem valores e formam conceitos por meio das atividades esportivas, promovendo benefícios à saúde física e mental e exercendo o direito constitucional inerente à prática da atividade física, além do desenvolvimento das competências sócio emocionais do atleta.

##### Seção III – Objetivos:

**Art. 03** – São objetivos do campeonato Virtual Scout



Handwritten signature and date 2/28.

- A) Unir as modalidades de Futsal, Fut7 e Futebol de campo em uma só competição com a finalidade de medir o nível das preparações de todas as categorias.
- B) Medir o grau de preocupação na formação dos atletas
- C) Dar oportunidades iguais a todos os atletas
- D) Dar ao atleta experiência em disputas de campeonatos incentivando na busca do seu sonho.
- E) Descobrir novos talentos e aperfeiçoar o trabalho físico, técnico e mental para ser encaminhado para clubes formadores.
- F) Promover o intercâmbio sócio esportivo entre os participantes e a comunidades envolvidas

## **CAPÍTULO II – DAS INSCRIÇÕES**

### **Seção I – Inscrição:**

**Art. 04 – A Taxa de inscrição do campeonato será feita pelas Escolas(instituições), por atleta** para todas as equipes, que serão convidadas formalmente pela equipe da virtual Scout, encolhidas por critérios.

Serão escolhidas 56 instituições (que trabalham atletas de 6 a 13 anos) entre elas escolas de futebol e projetos sociais da região.

Categorias por idades

- 1- Compreende-se como **Sub-07** Atletas Nascidos entre 2018 a 2019
- 2- Compreende-se como **Sub-09** Atletas Nascidos entre 2016 a 2017
- 3- Compreende-se como **Sub-11** Atletas Nascidos entre 2014 a 2015
- 4- Compreende-se como **Sub-13** Atletas Nascidos entre 2012 a 2013

- a) Todas as instituições receberão após a inscrição um “**Certificado de Escola de Futebol Destaque 2025**” este certificado confirma que a instituição foi certificada pela Virtual Scout como uma das melhores instituições de ensino da grande BH, preparada para ensinar e capacitar futuros atletas e Grandes Homens.
- b) Todos os atletas e comissão técnica de cada equipe do campeonato receberão um prêmio de participação que é **uma medalha comemorativa personalizada pela participação**, que será entregue após a última rodada das fases de grupos para aqueles que não classificarem para a fase de mata-mata, as medalhas serão entregues após a desclassificação de cada escola como despedida do campeonato.

### **Seção II – Instituições participantes:**

**Art. 05 – As instituições aptas a participar:**



VIRTUAL SCOUT TECH COMPANY  
 Rua São Fidelis, 1028 – Nova Vista – Belo Horizonte/MG  
 (31) 98709-6853 – (11) 95101-3196  
[tamararossetti@virtualscout.com.br](mailto:tamararossetti@virtualscout.com.br)  
[www.virtualscout.com.br](http://www.virtualscout.com.br)

01579268



Handwritten signature and date (2/3/8) in blue ink.

- a) Terão a oportunidade de participar escolas de futebol e Projetos sociais.
- b) O campeonato estará aberto para as modalidades FUT7, FUTSAL e FUTEBOL DE CAMPO, onde irão disputar em campo Society, FUT5, FUT6 ou FUT7.
- c) As instituições para participarem serão escolhidas pela comissão organizadora da Virtual Scout, obedecendo os critérios sendo 6 requisitos avaliados:
  - 1- Engajamento social
  - 2- Metodologia de ensino
  - 3- Sociabilidade
  - 4- Preocupação no aprendizado de seus atletas
  - 5- Condições do local de treinamento
  - 6- Profissionais graduados
 Formando assim as melhores escolas de futebol de Belo Horizonte.

### Seção III – Requisitos para participação

**Art. 06** – Obrigatoriamente as escolas precisarão ser convidadas para participar do campeonato. Assim é preciso:

- a) Ser uma instituição de ensino para atletas.
- b) Ter ou indicar um campo Society, fut5, fut6 ou fut7 para mandar os jogos, uma vez que existem participantes que trabalham na modalidade FUTSAL e FUTEBOL DE CAMPO que não possuem campo Society. **(O local deverá ter o mínimo de conforto aos usuários, como banheiro/vestiários e bebedouro)**
- c) Trabalhar com as 4 categorias Sub-07, Sub-09, Sub-11, Sub-13

### Seção IV – Preenchimento da Ficha de inscrição e recebimento do regulamento:

- a) Para confirmar a inscrição será necessário o preenchimento do formulário de inscrição
- b) Será entregue o regulamento onde a Instituição comprovando o recebimento e ciência do regulamento.
- c) Haverá um conselho arbitral para expor todo o regulamento e tirar dúvidas, onde todas as instituições deverão estar presentes ou enviar um representante.

### CAPITULO III – DA REALIZAÇÃO

**Art. 07** - CAMPEONATO VIRTUAL SCOUT “INICIAÇÃO” - ETAPA BH, será organizado pela Virtual Scout Tech Company doravante denominada “organizadora”.

**Art. 08** - O campeonato será disputado de conformidade com presente regulamento, tendo por finalidade dar rodagem e experiência para atletas de iniciação que não tem oportunidade em disputar campeonatos e não para montar times vencedores, mas mostrar a preocupação e cuidado das escolas em trabalhar o atleta não só para o futebol, mas também para a vida, moldando o caráter, disciplina e respeito.



VIRTUAL SCOUT TECH COMPANY  
 Rua São Fidelis, 1028 – Nova Vista – Belo Horizonte/MG  
 (31) 98709-6853 – (11) 95101-3196  
[tamararossetti@virtualscout.com.br](mailto:tamararossetti@virtualscout.com.br)  
[www.virtualscout.com.br](http://www.virtualscout.com.br)

01579268



Handwritten signature and date 2/3/8.

**CAPITULO IV – DA FORMATAÇÃO DO CAMPEONATO, SISTEMA DE ARBITRAGEM, RESPONSABILIDADES DAS INSTITUIÇÕES**

**Seção I – Formatação do Campeonato**

**Art. 09** – O Campeonato será disputado na modalidade de Futebol Society com todas as 4 categorias de base disputando em campeonatos simultâneos. Portanto podemos dizer que serão 4 campeonatos.

**Seção II - Sistema de arbitragem**

**Art. 10** – A taxa de JOGO é para cobrir despesas com a arbitragem, o valor é pago por jogo, para o pagamento do Arbitro, Delegado(assistente), Mesário e despesas com deslocamentos dos profissionais da organização da Virtual Scout.

**Art. 11** - A arbitragem consiste em um árbitro, um mesário e um assistente(delegado)

- a) **Árbitro** - O arbitro será escolhido em comum acordo entre as equipes. A Virtual Scout enviará a lista de árbitros aceito para o campeonato. A arbitragem não será exclusiva de nenhuma liga ou federação, ficando como escolhido a arbitragem que melhor agrade. As equipes terão a liberdade na escolha, caso não agrade nenhum árbitro, as equipes poderão enviar nomes de árbitro para compor a lista, mas só será aceito árbitros com experiência em Jogos comprovados. sendo intermediado por um delegado e aprovado pela organização Virtual Scout.
- b) **Mesário** - será uma pessoa treinada para fazer as anotações do jogo, assim como ocorrências. Este profissional será indicado pela Virtual Scout.
- c) **Delegado** - é o responsável da partida e também o assistente do árbitro, é ele quem toma a decisões na partida, como paralisar a partida, resolver as ocorrências e fazer com que o regulamento seja cumprido.
- d) A taxa de arbitragem consiste para pagamento dos profissionais. Árbitro, Mesário e Delegado(assistente) esse valor não contempla o aluguel da quadra.

**Seção III – Das responsabilidades das instituições:**

**Art. 12** - É de responsabilidade da instituição para participação no campeonato:

- a) Cadastro dos atletas da escola será pela plataforma Virtual Scout. Só será permitido atletas matriculados na escola, uma vez que na plataforma só aceita atletas da escola onde ele tem o histórico escolar esportivo, poderá participar atletas de nível “iniciação”. É considerado iniciação, atletas que ainda não tem a evolução necessária para estar nos times de competição da escola. São Atletas em desenvolvimento e sem experiencia em competições que em vários casos não são convocados para a equipe de competição por ser abaixo do nível dos atletas de formação. Lembrando: **Atletas de nível iniciação** não é a mesma coisa do que **Atleta nível escola**, como é usado por algumas escolas. O campeonato foi criado para dar rodagem e experiencia para atletas que não estão no nível de formação. É considerado iniciação, atletas que só disputam campeonatos internos ou amistosos. Caso o atleta já jogou algum campeonato, torneio ou cup,



Handwritten signature and date 2/3/8.

o responsável da escola deverá informar. A comissão técnica da virtual Scout vai analisar e informar se o atleta estará apto a participar de acordo com o grau da competição disputada.

- b) **Só será permitido atletas matriculados na escola. Somente atletas em desenvolvimento. É considerado iniciação atletas que a escola não convoca para jogos.**
- c) **Não será permitido participar atletas de nível de Formação (competição), atletas que jogam ou jogou por clubes recreativos onde estão associados, atletas federados por quaisquer federações, seja ela de Fut7, Futsal, Campo, estudantil ou qualquer outra Instituição que se intitula federação ou liga. Atletas inscritos participando de competições por quaisquer ligas ou federações.** Também atletas que disputam ou disputou outros campeonatos de nível mais avançado como Supercopa Ouro, Copa Brasileiro, Copa Pampulha, Copa Norte, Copa Band, PQcup, Atletas que disputam qualquer campeonato por outras equipes que não seja da escola matriculado, Atletas que está em campeonatos de futsal ou campeonatos de base, inscritos ou participando de campeonatos da **IMEF**. Caso seja provado a irregularidade a pena será a exclusão da escola.
- d) Fica vetado atletas que já estão jogando ou jogou em time de base ou time de formação, é considerado time de base, os clubes de formação, clubes estes que disputam campeonatos pela FMF, ou time que precisa de seletiva para entrar. Caso seja provado a irregularidade a pena será a exclusão da categoria. Mesmo que o atleta também esteja matriculado pela escola, mas está também em outro clube, não será permitido. Pois a oportunidade desde campeonato é para atletas em iniciação que não estão em clubes.
- e) É Proibido Atletas monitorados por clubes, atletas que estão ou vão fazer testes, estes atletas não são de iniciação, caso aconteça, a escola deverá informar imediatamente a organização do campeonato e retirar o atleta, uma vez que não é considerado atleta de iniciação, mas sim de formação. Caso seja provado a irregularidade a pena será a exclusão da categoria.
- f) É vetado Atletas que disputaram ou disputam campeonatos amadores como copa centenário ou taça das favelas. Caso seja provado a irregularidade a pena será a exclusão da categoria.
- g) Será instalado uma comissão disciplinar com 10 profissionais, entre eles treinadores que trabalham como educadores e formadores de atletas junto com os responsáveis da organização. Esta comissão será responsável em analisar todas as ocorrências provenientes do regulamento e procedimentos aplicando punições caso seja necessário. Será essa comissão responsável em manter a organização e proteger o regulamento, notificar e punir as equipes, atletas, treinadores ou qualquer profissional que participa do campeonato.
- h) **Esta comissão também será responsável em estudar cada atleta que se destaca nas partidas, denuncia de atletas que estão no nível de formação, caso a comissão analisar o atleta e perceber que está em estágio mais avançado do que iniciação, haverá punição que vai, de perda de pontos, exclusão do atleta investigado até a exclusão da equipe onde o atleta está jogando. Portanto são necessárias as escolas fazerem uma triagem nas equipes, como é nível iniciação e pela experiencia já mostrada na primeira edição. A evolução dos atletas é muito rápida. Assim quando o treinador perceber a evolução e promover o atleta para o time de formação, será necessário substituí-lo na lista de inscrição da escola. Atenção: este campeonato é para trabalhar atletas para evoluírem e não atletas que já se destacam na escola. O intuito desde campeonato, não é**



Handwritten signature and date (2/3/8) in blue ink.

**montagem de times vencedores, mas trabalhar atletas tanto do lado esportivo quanto o caráter.**

- i) A escola terá a liberação gratuita na plataforma APP VIRTUAL SCOUT, onde através de avaliações vai auxiliar na melhor montagem da sua equipe de iniciação.
- j) Ter a autorização do pai ou responsável para que o atleta possa participar do campeonato e autorização no uso do direito de imagem de seus filhos, que será assinado pelo responsável na primeira partida do atleta.
- k) Todos os Atletas Inscritos terão o login liberado durante o campeonato no APP Virtual Scout, que está disponível nas Play store e Apple store, onde os responsáveis acompanharão o desempenho de seu filho (atleta). uma medalha exclusiva de participação e um exemplar (digital) contendo regulamento do campeonato, curriculum dos árbitros e regras do Fut7.
- l) Todas as Escolas só serão aceitas a participar, através de convites feitos diretamente pela organização, não sendo aberto para qualquer escola de futebol.
- m) Deverá ter as 4 categorias SUB 07, SUB 09, SUB 11 e SUB 13
- n) Deverá indicar um campo de Futebol Society para a disputa (caso seja o mandante)
- o) Todos os atletas deverão ir para o jogo com o a C. Identidade em mãos para a validação da arbitragem. Caso não tenha C.I. a Certidão de Nascimento só será válida com a C.I. do pai ou Mãe presente no jogo. O atleta que não tiver o documento (**obrigatório**) em mãos não poderá participar do jogo.
- p) Ter no mínimo 2 bolas em boas condições de uso para os jogos
- q) Os atletas que já jogaram em uma equipe não poderão ser transferidos para outras equipes da mesma competição.
- r) A Escola terá que entregar a **pré-súmula** em até **48 horas** antes de cada partida.
- s) É obrigatório que os atletas mantenham seus números do começo ao fim do campeonato. Caso o uniforme não tenha número a Virtual Scout cederá a equipe coletes numerados de 2 a 16
- t) Não é obrigatório que tenham número no calção do uniforme, mas se tiverem deverá ser o mesmo da camisa do atleta.
- u) **É obrigatório o uso de caneleiras.** Sem esta proteção o atleta não poderá entrar em campo.
- v) **É obrigatório o uso de chuteira Society, sendo proibido o uso de chuteira de travas(campo).**
- w) A escola deverá informar a (comissão técnica) quais os profissionais que estará em campo comandando a equipe.
- x) A comissão técnica deverá se apresentar todos devidamente uniformizados.

#### Seção IV – Multas:

##### I – Multa por W X O

A equipe que for punida por W X O receberá uma **Multa no valor de R\$ 500,00 (Quinhentos reais)** para suprir as despesas como aluguel de campo, Arbitragem, Staff da Organização. Esta multa será aplicada caso o jogo já tenha marcado entre as escolas e confirmado pelo Coordenador da Virtual Scout.



VIRTUAL SCOUT TECH COMPANY  
 Rua São Fidelis, 1028 – Nova Vista – Belo Horizonte/MG  
 (31) 98709-6853 – (11) 95101-3196  
[tamararossetti@virtualscout.com.br](mailto:tamararossetti@virtualscout.com.br)  
[www.virtualscout.com.br](http://www.virtualscout.com.br)

01579268



Handwritten signature and date (2/3/8) in blue ink.

## II – Multa por desistência

A Instituição que fizer a inscrição e sem motivo abandonar o campeonato terá de pagar uma multa de **R\$ 2.500,00 (Dois mil e quinhentos reais)** valor este referente a despesas do campeonato.

## III- Multa por exclusão

A equipe que não cumprir o regulamento e for excluída do campeonato por qualquer penalidade, essa equipe receberá uma multa no valor de **R\$ 2.500,00 (Dois mil e quinhentos reais)** valor este referente a despesas do campeonato.

## CAPITULO V – DO SISTEMA DE DISPUTA

### Seção I- Formula do Campeonato Virtual Scout

**Art. 13** - Serão 56 escolas com 4 categorias. O CAMPEONATO VIRTUAL SCOUT Será disputada em duas etapas, a primeira etapa será em grupos, sendo 8 grupos de 7 equipes jogando todos contra todos em jogo único de cada categoria, sendo realizado os jogos de todas as categorias no mesmo dia, se possível, todos os jogos terão uma data pré-definidas, mas podem ser remarçadas no período de até 30 dias, período este que a escola sabe o seu calendário e toda a programação do ano. Os jogos têm como data previstas sábados e Domingos na parte da manhã ou na parte da tarde, também poderão remarcar os jogos em dias durante a semana até 30 dias antes da data definida. Cada equipe joga de 15 em 15 dias, os 4 melhores de cada grupo avançam para a 2ª fase dentro do chaveamento pré-definido em jogo único. Assim os vencedores avançam para as oitavas de finais enfrentamento de acordo com o chaveamento no sistema mata - mata jogo único na categoria classificada de cada escola. Portanto o sistema será o mesmo até a final.

A pontuação das partidas segue a regra geral; Vitória 3 (três) Pontos, empate 1(um) ponto e derrota 0 (zero) ponto.

- a) Em caso de empate na pontuação, o segundo requisito é a quantidade de vitórias, caso houver empate, o terceiro requisito é o saldo de gols, o quarto requisito é a quantidade de gols marcados, quinto requisito é a quantidade de gols sofridos sexto requisito quantidades de cartões. Se mesmo assim continuar empatados a classificação será por sorteio.

### Seção II – Locais das partidas

**Art. 14-** Todas as partidas serão disputadas em campo Society, cada escola deverá apresentar o campo que usará como mando de campo. **O custo de aluguel do campo (caso houver) ficará por conta do mandante.** Na fase de grupos cada equipe jogará 3 partidas como mandante e 3 partidas fora.

- a- Caso a partida seja em campo neutro a despesa com a locação será dividida em as equipes.  
b- O mando de campo poderá ser negociado entre as Instituições, caso o mandante queira inverter o mando por qualquer motivo.

### Seção III – Modo de disputa fase de grupos



VIRTUAL SCOUT TECH COMPANY  
Rua São Fidelis, 1028 – Nova Vista – Belo Horizonte/MG  
(31) 98709-6853 – (11) 95101-3196  
[tamararosetti@virtualscout.com.br](mailto:tamararosetti@virtualscout.com.br)  
[www.virtualscout.com.br](http://www.virtualscout.com.br)

01579268



Handwritten signature and date 2/3/8.

**Art. 15** - A disputa obedecerá às regras do FUT7 (*com algumas mudanças específicas para este campeonato*), mas em campos de fut5, fut6 ou fut7, onde poderá ter como mudança o número de atletas em campo conforme o tamanho do campo. Cada escola tem seu campo de treino, onde o tamanho do campo é de acordo com a área de cada equipe, junto a prefeitura. **Portanto não será permitido em hipótese alguma em um campo fut7, jogar com 6 atletas ou um fut6 jogar com 5 atletas ou fut5 jogar com 6 atletas, cada equipe terá que jogar de acordo com o tamanho do campo.**

Terá os seguintes critérios:

- a) Cada grupo corresponde a uma regional, cada escola jogará em sua regional ou em outra regional quando o número de equipes do grupo de sua regional ultrapassar 7.
- b) Todas as categorias no mesmo dia (salve em força maior se uma das equipes tiver com dificuldades em alguma categoria não puder jogar na data, desde que o aviso seja com um período de 15 dias de antecedência).
- c) Todos os jogos serão em semanas alternadas, uma semana joga a outra não joga.
- d) Cada rodada uma equipe folga devido aos grupos terem 7 equipes.

#### **Seção IV – Ordem dos jogos**

**Art. 16** - Os jogos na parte da manhã, tarde ou noite darão início com a categoria sub-07 e em ordem crescente e na parte da tarde em ordem decrescente tendo início a categoria sub-13, caso as equipes queiram mudar a ordem, deverá informa a organização com antecedência de 15 dias.

#### **Seção V – Atletas Inscritos**

**Art. 17** – Cada categoria terá um limite de até 30 atletas. Por ser nível iniciação de cada escola, não será permitido transferências de atletas entre escolas, mesmo que pertence ao mesmo núcleo ou rede, o atleta inscrito por uma unidade da escola deverá permanecer nesta unidade até o final do campeonato. Portanto os mesários e o Delegado da partida (Representante credenciado da Virtual Scout) terão a pré súmula dos atletas e após o termino a organização da virtual Scout irá conferir cada atleta para evitar quebra de regulamento, caso seja detectado alguma irregularidade a escola receberá a notificação das medidas tomadas.

Cada equipe terá o **mínimo de 8 e máximo de 17 jogadores sendo 15 atletas de Linha e 2 Goleiros** por partida. Caso não tenha o número suficiente de atletas, a **partida não terá início em hipótese alguma** e a equipe que não cumprir perderá os pontos por WxO. Neste caso o WxO não será passivo de multa, mas será notificado, lembrando as despesas com a partida deverão ser cumpridas. **Atenção com 2 notificações de WxO a equipe será excluída**

- a) Após os atletas tiverem passado pela checagem do mesário e todos devidamente em campo para o início da partida, os responsáveis das equipes deverão assinar abaixo dos atletas dando ciência que só os atletas em campo poderão participar da partida. **Os atletas que chegarem com o jogo em andamento só poderá participar da partida com o pedido de tempo do treinador no primeiro período antes do apito do intervalo, portanto para que o atleta seja autorizado a participar da partida o treinador terá que pedir tempo e caso o atleta chega após o pedido de tempo feito pela sua equipe, este atleta não terá autorização para entrar em campo em hipótese alguma.** No termino da partida o Mesário deverá



*[Handwritten signature and date 2/3/8]*

colher as assinaturas de todos os envolvidos, como; arbitro, treinadores, delegados dando a concordância da partida com suas devidas ocorrências, caso haja.

**Art. 18** – Os Jogadores só poderão ser inscritos e jogar apenas em uma categoria obedecendo o ano limite do ano de nascimento, podendo ser inscrito em categorias superiores. Nunca inferiores ao limite de idade conforme Art. 4 inciso “a” deste regulamento.

- a) Caso existir na escola atleta feminina que tem um nível inferior à sua categoria, essa atleta poderá jogar até uma categoria inferior da sua idade, desde que a sua idade não ultrapasse a um ano da categoria inferior.
- b) Os goleiros poderão jogar em até 2 (Duas) categorias, podendo ser inscritos em sua categoria, categoria superior é até uma categoria inferior à sua desde que a sua idade não ultrapasse a um ano da categoria, **porém em categoria inferior à sua idade o atleta não poderá bater falta nem penalty, também não será considerado gol valido feito pelo goleiro.** mas poderá ser inscrito também em categorias superiores.
- c) O goleiro que atuar em categoria inferior à sua idade não disputará a premiação de melhor goleiro da categoria. Uma vez que, por estar mais experiente sobre sai sobre os goleiros da idade da categoria.
- d) Atletas com **SINDROME DE DOWN, TDAH, TEA, e outros transtornos de desenvolvimento** (deverão apresentar laudo médico, onde deverá especificar o nível de suporte e em qual categoria ele está apto a jogar) **poderão jogar apenas na categoria indicada no laudo médico de acordo com o grau de atraso no desenvolvimento. Não poderá jogar em mais categorias. Nem acima da categoria indicada e nem categoria abaixo.**
- e) **Caso a equipe não tiver o time com a quantidade mínima exigida de 8 atletas, o Treinador poderá convocar em caso de URGENCIA, atletas de categoria inferior (masculino) e superior (feminina) e completar a equipe para não ser punida pelo W x O, Limitado em no máximo 3 atletas por categoria. Lembrando que o atleta será considerado emprestado pela urgência e não poderá ser convocado em categoria diferente da inscrita.**
- f) A comissão técnica deverá ser inscrita em cada categoria. A comissão técnica é composta por um treinador e um auxiliar (caso tenha necessidade) que deverá comprovar a sua profissão, não podendo incluir na partida nenhum colaborador ou proprietário da escola que não esteja inscrito.
- g) É proibido a entrada em campo de qualquer pessoa que não está autorizada, mesmo no intervalo da partida. Caso alguma pessoa entrar, está pessoa deverá ser identificada e advertida com cartão e caso a pessoa for pai ou responsável por algum atleta, este atleta será suspenso da partida.
- h) **Caso algum colaborador ou proprietário da escola que não esteja em campo, mas auxiliando e dando ordens do lado de fora, o Arbitro deverá adverti-lo com o cartão. Caso seja comprovado que a pessoa advertida pertence a escola, este profissional será excluído do campeonato. Após a exclusão este profissional não poderá adentrar em campo em nenhuma hipótese e nem em intervalos pré jogos ou pós jogos, caso seja identificado a sua entrada a equipe será suspensa da próxima partida e perderá os pontos da partida em curso. Caso a partida seja classificatória (na 2ª fase em diante) a equipe será desclassifica do campeonato.**



Handwritten signature and date 2/3/8.

## Seção VI – Horário dos Jogos

**Art. 19** – O horário vai ser tratado com muita responsabilidade, para que nem os atletas e nem os pais fiquem horas na expectativa do começo do jogo de seu filho, que em várias oportunidades percebemos o nervosismo dos pais que acabam se exaltando no jogo atrapalhando até mesmo a performance do filho em campo.

**Art. 20** - Os jogos ocorrerão na parte da manhã, tarde ou noite, horários que serão acordados entre as equipes, os jogos têm um horário a ser cumprido, exemplo: Parte da manhã, todos os jogos começam as 8:00 com o último jogo sub-13 terminando as 12:00. O horário vai ser tratado com muita responsabilidade, teremos os horários tabelados e a equipe que ultrapassar **5 minutos de atraso perderá por W.O** e a equipe que compareceu fica com saldo de 3 gols.

## Seção VII – Tempo de partida de cada categoria

| CATEGORIA | TEMPO DE JOGO | INTERVALO |
|-----------|---------------|-----------|
| SUB-07    | 18/18         | 5 Min     |
| SUB-09    | 20/20         | 5 Min     |
| SUB-11    | 20/20         | 5 Min     |
| SUB-13    | 20/20         | 5 Min     |

O intervalo entre os jogos deve obedecer ao tempo de 10 minutos antes de cada partida para aquecimento e instrução dos treinadores.

## Seção VII – Início e Término do campeonato:

**Art. 21** – O campeonato iniciará no dia 05/04/2025 com um término em 27/09/2025.

## CAPITULO VI – FORMA DE DISPUTA DA FASE DE GRUPOS

### Seção I – Primeira fase:

**Art. 22** - A disputa obedece aos seguintes critérios, cada grupo corresponde a uma regional, portanto cada escola jogará na regional estabelecida todas as categorias no mesmo dia, (salve por motivo de força maior). Todas em dias agendados e confirmados pelas duas escolas. Os jogos terão partidas de 15 em 15 dias. Jogos alternados uma semana joga e o outra folga. Os jogos darão início com a categoria sub-07 e



VIRTUAL SCOUT TECH COMPANY  
 Rua São Fidelis, 1028 – Nova Vista – Belo Horizonte/MG  
 (31) 98709-6853 – (11) 95101-3196  
[tamarossetti@virtualscout.com.br](mailto:tamarossetti@virtualscout.com.br)  
[www.virtualscout.com.br](http://www.virtualscout.com.br)

01579268



Handwritten signature and date 2/3/8.

em ordem crescente, os jogos terão horários a serem cumpridos., ficando um horário que os pais consigam se programar.

**Art. 23** – Os grupos serão dividido por datas. Assim enquanto 4 grupos jogam os outros 4 grupos ficam de folga. O motivo é a instituição ter um espaço de dias para caso queira participar de outros torneios.

Como ficarão os grupos:

a) Grupos da primeira semana, Regionais VENDA NOVA, PAMPULHA, OESTE, BARREIRO

| VENDA NOVA<br>GRUPO 1 |  | BARREIRO<br>GRUPO 2 |  | OESTE<br>GRUPO 3 |  | PAMPULHA<br>GRUPO 5 |  |
|-----------------------|--|---------------------|--|------------------|--|---------------------|--|
| 1                     |  | 1                   |  | 1                |  | 1                   |  |
| 2                     |  | 2                   |  | 2                |  | 2                   |  |
| 3                     |  | 3                   |  | 3                |  | 3                   |  |
| 4                     |  | 4                   |  | 4                |  | 4                   |  |
| 5                     |  | 5                   |  | 5                |  | 5                   |  |
| 6                     |  | 6                   |  | 6                |  | 6                   |  |
| 7                     |  | 7                   |  | 7                |  | 7                   |  |

b) Grupos da Segunda semana, Regionais: NORDESTE/LESTE, NORTE, VETOR NORTE, CONTAGEM

| NORDESTE/LESTE<br>GRUPO 8 |  | NORTE<br>GRUPO 6 |  | CONTAGEM- BETIM-IBIRITÉ<br>GRUPO 4 |  | LAGOA SANTA - VESPASIANO<br>GRUPO 7 |  |
|---------------------------|--|------------------|--|------------------------------------|--|-------------------------------------|--|
| 1                         |  | 1                |  | 1                                  |  | 1                                   |  |
| 2                         |  | 2                |  | 2                                  |  | 2                                   |  |
| 3                         |  | 3                |  | 3                                  |  | 3                                   |  |
| 4                         |  | 4                |  | 4                                  |  | 4                                   |  |
| 5                         |  | 5                |  | 5                                  |  | 5                                   |  |
| 6                         |  | 6                |  | 6                                  |  | 6                                   |  |
| 7                         |  | 7                |  | 7                                  |  | 7                                   |  |

## Seção II – Dias dos Jogos

**Art. 24** – Os jogos e os seus confrontos estão com as datas pré-definidas, mas pode ser alterada caso as equipes envolvidas já tenham um compromisso e necessite outra data em comum acordo entre as equipes e a organização da Virtual Scout. Com um prazo mínimo de 30 dias.

## Seção I- Preenchimento e entrega da pré-súmula

a) A pré-súmula deverá ser entregue em até 48 horas do início das partidas preenchida em todos os campos e enviada para organização.



VIRTUAL SCOUT TECH COMPANY  
Rua São Fidelis, 1028 – Nova Vista – Belo Horizonte/MG  
(31) 98709-6853 – (11) 95101-3196  
[tamararossetti@virtualscout.com.br](mailto:tamararossetti@virtualscout.com.br)  
[www.virtualscout.com.br](http://www.virtualscout.com.br)

01579268



Handwritten signature and date 2/3/8.



**Seção III – Da Classificação:**

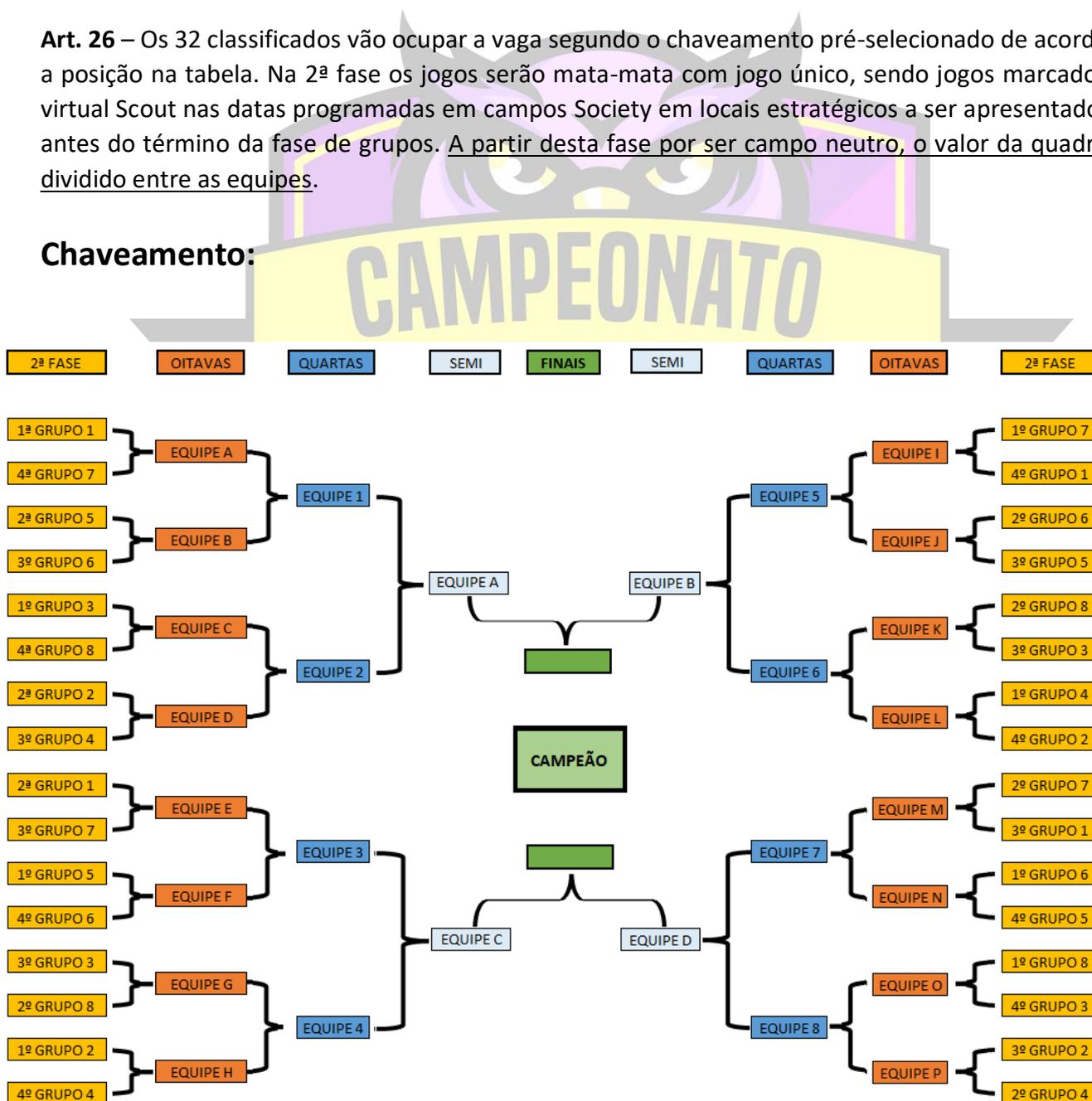
**Art. 25** – Os classificados serão os 4 melhores colocados por grupo, caso as equipes estiverem empatadas seguem (conforme Art. 13, inciso “a” deste regulamento). Serão classificadas 32 equipes que avançam para 2ª fase.

**CAPITULO VII – 2ª FASE**

**Seção I – Forma de disputa**

**Art. 26** – Os 32 classificados vão ocupar a vaga segundo o chaveamento pré-selecionado de acordo com a posição na tabela. Na 2ª fase os jogos serão mata-mata com jogo único, sendo jogos marcados pela virtual Scout nas datas programadas em campos Society em locais estratégicos a ser apresentados dias antes do término da fase de grupos. A partir desta fase por ser campo neutro, o valor da quadra será dividido entre as equipes.

**Chaveamento:**



VIRTUAL SCOUT TECH COMPANY  
 Rua São Fidelis, 1028 – Nova Vista – Belo Horizonte/MG  
 (31) 98709-6853 – (11) 95101-3196  
[tamararossetti@virtualscout.com.br](mailto:tamararossetti@virtualscout.com.br)  
[www.virtualscout.com.br](http://www.virtualscout.com.br)

01579268  
 2/3/8

## Seção II – Dias dos confrontos:

**Art. 27** – Os confrontos serão divididos em dois dias em dois locais simultâneos, em locais estratégicos.

### CONFRONTOS 23 DE AGOSTO

| CONFRONTOS 23/08/2025   |                         |                         |                         |
|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|
| CAMPO 1<br>MANHÃ        | CAMPO 1<br>TARDE        | CAMPO 2<br>MANHÃ        | CAMPO 2<br>TARDE        |
| SUB-07<br>ÀS 8:00       | SUB-07<br>ÀS 13:00      | SUB-07<br>ÀS 8:00       | SUB-07<br>ÀS 13:00      |
| 1º GRUPO 2 X 4º GRUPO 4 | 2ª GRUPO 2 X 3º GRUPO 4 | 1º GRUPO 4 X 4º GRUPO 2 | 2ª GRUPO 4 X 3º GRUPO 2 |
| SUB-09<br>ÀS 9:00       | SUB-09<br>ÀS 14:00      | SUB-09<br>ÀS 9:00       | SUB-09<br>ÀS 14:00      |
| 1º GRUPO 2 X 4º GRUPO 4 | 2ª GRUPO 2 X 3º GRUPO 4 | 1º GRUPO 4 X 4º GRUPO 2 | 2ª GRUPO 4 X 3º GRUPO 2 |
| SUB-11<br>ÀS 10:00      | SUB-11<br>ÀS 15:00      | SUB-11<br>ÀS 10:00      | SUB-11<br>ÀS 15:00      |
| 1º GRUPO 2 X 4º GRUPO 4 | 2ª GRUPO 2 X 3º GRUPO 4 | 1º GRUPO 4 X 4º GRUPO 2 | 2ª GRUPO 4 X 3º GRUPO 2 |
| SUB-13<br>ÀS 11:00      | SUB-13<br>ÀS 16:00      | SUB-13<br>ÀS 11:00      | SUB-13<br>ÀS 16:00      |
| 1º GRUPO 2 X 4º GRUPO 4 | 2ª GRUPO 2 X 3º GRUPO 4 | 1º GRUPO 4 X 4º GRUPO 2 | 2ª GRUPO 4 X 3º GRUPO 2 |

### CONFRONTOS 24 DE AGOSTO

| CONFRONTOS 24/08/2025   |                         |                         |                         |
|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|
| CAMPO 1<br>MANHÃ        | CAMPO 1<br>TARDE        | CAMPO 2<br>MANHÃ        | CAMPO 2<br>TARDE        |
| SUB-07<br>ÀS 8:00       | SUB-07<br>ÀS 13:00      | SUB-07<br>ÀS 8:00       | SUB-07<br>ÀS 13:00      |
| 1º GRUPO 5 X 4º GRUPO 6 | 2ª GRUPO 5 X 3º GRUPO 6 | 1º GRUPO 6 X 4º GRUPO 5 | 2ª GRUPO 6 X 3º GRUPO 5 |
| SUB-09<br>ÀS 9:00       | SUB-09<br>ÀS 14:00      | SUB-09<br>ÀS 9:00       | SUB-09<br>ÀS 14:00      |
| 1º GRUPO 5 X 4º GRUPO 6 | 2ª GRUPO 5 X 3º GRUPO 6 | 1º GRUPO 6 X 4º GRUPO 5 | 2ª GRUPO 6 X 3º GRUPO 5 |
| SUB-11<br>ÀS 10:00      | SUB-11<br>ÀS 15:00      | SUB-11<br>ÀS 10:00      | SUB-11<br>ÀS 15:00      |
| 1º GRUPO 5 X 4º GRUPO 6 | 2ª GRUPO 5 X 3º GRUPO 6 | 1º GRUPO 6 X 4º GRUPO 5 | 2ª GRUPO 6 X 3º GRUPO 5 |
| SUB-13<br>ÀS 11:00      | SUB-13<br>ÀS 16:00      | SUB-13<br>ÀS 11:00      | SUB-13<br>ÀS 16:00      |
| 1º GRUPO 5 X 4º GRUPO 6 | 2ª GRUPO 5 X 3º GRUPO 6 | 1º GRUPO 6 X 4º GRUPO 5 | 2ª GRUPO 6 X 3º GRUPO 5 |



VIRTUAL SCOUT TECH COMPANY  
 Rua São Fidelis, 1028 – Nova Vista – Belo Horizonte/MG  
 (31) 98709-6853 – (11) 95101-3196  
[tamararossetti@virtualscout.com.br](mailto:tamararossetti@virtualscout.com.br)  
[www.virtualscout.com.br](http://www.virtualscout.com.br)

01579268



Handwritten signature and date: 2/3/8

### CONFRONTOS 30 DE AGOSTO

| CONFRONTOS 30/08/2025                         |   |   |   |
|---|---|---|---|
| CAMPO 1<br>MANHÃ                              | CAMPO 1<br>TARDE                              | CAMPO 2<br>MANHÃ                              | CAMPO 2<br>TARDE                              |
| SUB-07<br>ÀS 8:00<br>1º GRUPO 3 X 4º GRUPO 8  | SUB-07<br>ÀS 13:00<br>2º GRUPO 3 X 3º GRUPO 8 | SUB-07<br>ÀS 8:00<br>1º GRUPO 8 X 4º GRUPO 3  | SUB-07<br>ÀS 13:00<br>2º GRUPO 8 X 3º GRUPO 3 |
| SUB-09<br>ÀS 9:00<br>1º GRUPO 3 X 4º GRUPO 8  | SUB-09<br>ÀS 14:00<br>2º GRUPO 3 X 3º GRUPO 8 | SUB-09<br>ÀS 9:00<br>1º GRUPO 8 X 4º GRUPO 3  | SUB-09<br>ÀS 14:00<br>2º GRUPO 8 X 3º GRUPO 3 |
| SUB-11<br>ÀS 10:00<br>1º GRUPO 3 X 4º GRUPO 8 | SUB-11<br>ÀS 15:00<br>2º GRUPO 3 X 3º GRUPO 8 | SUB-11<br>ÀS 10:00<br>1º GRUPO 8 X 4º GRUPO 3 | SUB-11<br>ÀS 15:00<br>2º GRUPO 8 X 3º GRUPO 3 |
| SUB-13<br>ÀS 11:00<br>1º GRUPO 3 X 4º GRUPO 8 | SUB-13<br>ÀS 16:00<br>2º GRUPO 3 X 3º GRUPO 8 | SUB-13<br>ÀS 11:00<br>1º GRUPO 8 X 4º GRUPO 3 | SUB-13<br>ÀS 16:00<br>2º GRUPO 8 X 3º GRUPO 3 |

### Local 02 CONFRONTOS 31 DE AGOSTO

| CONFRONTOS 31/08/2025                         |   |   |   |
|---|---|---|---|
| CAMPO 1<br>MANHÃ                              | CAMPO 1<br>TARDE                              | CAMPO 2<br>MANHÃ                              | CAMPO 2<br>TARDE                              |
| SUB-07<br>ÀS 8:00<br>1º GRUPO 1 X 4º GRUPO 7  | SUB-07<br>ÀS 13:00<br>2º GRUPO 1 X 3º GRUPO 7 | SUB-07<br>ÀS 8:00<br>1º GRUPO 7 X 4º GRUPO 1  | SUB-07<br>ÀS 13:00<br>2º GRUPO 7 X 3º GRUPO 1 |
| SUB-09<br>ÀS 9:00<br>1º GRUPO 1 X 4º GRUPO 7  | SUB-09<br>ÀS 14:00<br>2º GRUPO 1 X 3º GRUPO 7 | SUB-09<br>ÀS 9:00<br>1º GRUPO 7 X 4º GRUPO 1  | SUB-09<br>ÀS 14:00<br>2º GRUPO 7 X 3º GRUPO 1 |
| SUB-11<br>ÀS 10:00<br>1º GRUPO 1 X 4º GRUPO 7 | SUB-11<br>ÀS 15:00<br>2º GRUPO 1 X 3º GRUPO 7 | SUB-11<br>ÀS 10:00<br>1º GRUPO 7 X 4º GRUPO 1 | SUB-11<br>ÀS 15:00<br>2º GRUPO 7 X 3º GRUPO 1 |
| SUB-13<br>ÀS 11:00<br>1º GRUPO 1 X 4º GRUPO 7 | SUB-13<br>ÀS 16:00<br>2º GRUPO 1 X 3º GRUPO 7 | SUB-13<br>ÀS 11:00<br>1º GRUPO 7 X 4º GRUPO 1 | SUB-13<br>ÀS 16:00<br>2º GRUPO 7 X 3º GRUPO 1 |



VIRTUAL SCOUT TECH COMPANY  
 Rua São Fidelis, 1028 – Nova Vista – Belo Horizonte/MG  
 (31) 98709-6853 – (11) 95101-3196  
[tamararossetti@virtualscout.com.br](mailto:tamararossetti@virtualscout.com.br)  
[www.virtualscout.com.br](http://www.virtualscout.com.br)

01579268



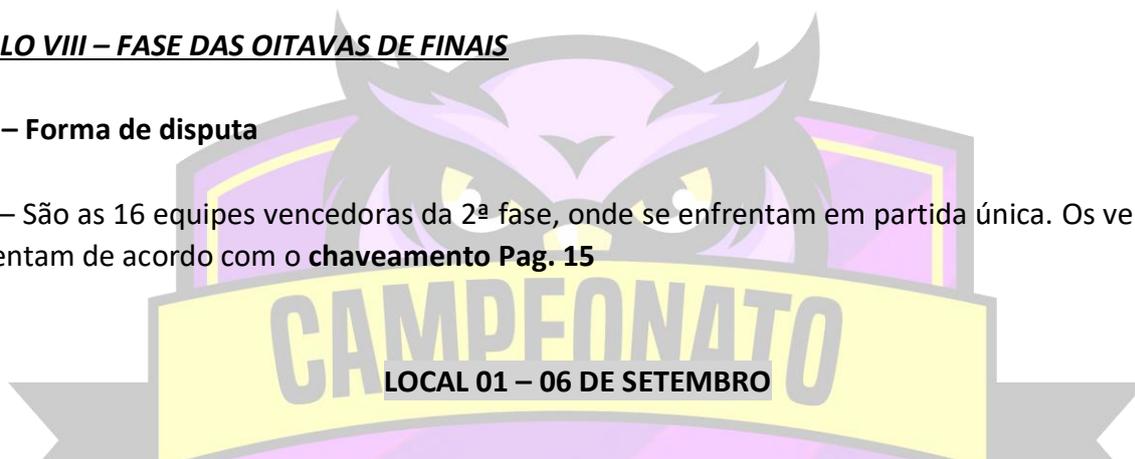
### Seção III – Caso de empate entre as equipes:

**Art. 28** – – Em caso de empate no tempo normal de jogo, a disputa será por pênaltis sendo 3 batidas para cada equipe, se as duas equipes terminarem empatadas, se abre a segunda disputa 1 x 1, quem perder será eliminado e passa aquela equipe que converteu o pênalti, assim o vencedor avança. Esta regra vale também para as fases seguintes até a final.

## CAPITULO VIII – FASE DAS OITAVAS DE FINAIS

### Seção I – Forma de disputa

**Art. 29** – São as 16 equipes vencedoras da 2ª fase, onde se enfrentam em partida única. Os vencedores se enfrentam de acordo com o **chaveamento Pag. 15**



#### OITAVA DE FINAIS -CONFRONTOS 06/09/2025

| CAMPO 1<br>MANHÃ  | CAMPO 1<br>TARDE  | CAMPO 2<br>MANHÃ  | CAMPO 2<br>TARDE  |
|---|---|---|---|
| <b>SUB-07</b><br><b>ÀS 8:00</b><br>EQUIPE A X EQUIPE B  | <b>SUB-07</b><br><b>ÀS 13:00</b><br>EQUIPE C X EQUIPE D | <b>SUB-07</b><br><b>ÀS 8:00</b><br>EQUIPE E X EQUIPE F  | <b>SUB-07</b><br><b>ÀS 13:00</b><br>EQUIPE G X EQUIPE H |
| <b>SUB-09</b><br><b>ÀS 9:00</b><br>EQUIPE A X EQUIPE B  | <b>SUB-09</b><br><b>ÀS 14:00</b><br>EQUIPE C X EQUIPE D | <b>SUB-09</b><br><b>ÀS 9:00</b><br>EQUIPE E X EQUIPE F  | <b>SUB-09</b><br><b>ÀS 14:00</b><br>EQUIPE G X EQUIPE H |
| <b>SUB-11</b><br><b>ÀS 10:00</b><br>EQUIPE A X EQUIPE B | <b>SUB-11</b><br><b>ÀS 15:00</b><br>EQUIPE C X EQUIPE D | <b>SUB-11</b><br><b>ÀS 10:00</b><br>EQUIPE E X EQUIPE F | <b>SUB-11</b><br><b>ÀS 15:00</b><br>EQUIPE G X EQUIPE H |
| <b>SUB-13</b><br><b>ÀS 11:00</b><br>EQUIPE A X EQUIPE B | <b>SUB-13</b><br><b>ÀS 16:00</b><br>EQUIPE C X EQUIPE D | <b>SUB-13</b><br><b>ÀS 11:00</b><br>EQUIPE E X EQUIPE F | <b>SUB-13</b><br><b>ÀS 16:00</b><br>EQUIPE G X EQUIPE H |



Handwritten signature and date: 2/3/8

### LOCAL 02 – 06 DE SETEMBRO

#### OITAVA DE FINAIS - CONFRONTOS 06/09/2025

| CAMPO 1<br>MANHÃ                          | CAMPO 1<br>TARDE                          | CAMPO 2<br>MANHÃ                          | CAMPO 2<br>TARDE                          |
|---|---|---|---|
| SUB-07<br>ÀS 8:00<br>EQUIPE I X EQUIPE J  | SUB-07<br>ÀS 13:00<br>EQUIPE K X EQUIPE L | SUB-07<br>ÀS 8:00<br>EQUIPE M X EQUIPE N  | SUB-07<br>ÀS 13:00<br>EQUIPE O X EQUIPE P |
| SUB-09<br>ÀS 9:00<br>EQUIPE I X EQUIPE J  | SUB-09<br>ÀS 14:00<br>EQUIPE K X EQUIPE L | SUB-09<br>ÀS 9:00<br>EQUIPE M X EQUIPE N  | SUB-09<br>ÀS 14:00<br>EQUIPE O X EQUIPE P |
| SUB-11<br>ÀS 10:00<br>EQUIPE I X EQUIPE J | SUB-11<br>ÀS 15:00<br>EQUIPE K X EQUIPE L | SUB-11<br>ÀS 10:00<br>EQUIPE M X EQUIPE N | SUB-11<br>ÀS 15:00<br>EQUIPE O X EQUIPE P |
| SUB-13<br>ÀS 11:00<br>EQUIPE I X EQUIPE J | SUB-13<br>ÀS 16:00<br>EQUIPE K X EQUIPE L | SUB-13<br>ÀS 11:00<br>EQUIPE M X EQUIPE N | SUB-13<br>ÀS 16:00<br>EQUIPE O X EQUIPE P |

#### CAPITULO IX – FASE DAS QUARTAS DE FINAIS

##### Seção I – Forma de disputa

**Art. 30** – São as 8 equipes vencedoras que se classificam, onde enfrentam o adversário em partida única. O vencedor avança para próxima etapa obedecendo o **chaveamento Pag.15**.

#### QUARTAS DE FINAIS - CONFRONTOS 13/09/2025

| CAMPO 1<br>MANHÃ                          | CAMPO 1<br>TARDE                          | CAMPO 2<br>MANHÃ                          | CAMPO 2<br>TARDE                          |
|---|---|---|---|
| SUB-07<br>ÀS 8:00<br>EQUIPE 1 X EQUIPE 2  | SUB-07<br>ÀS 13:00<br>EQUIPE 3 X EQUIPE 4 | SUB-07<br>ÀS 8:00<br>EQUIPE 5 X EQUIPE 6  | SUB-07<br>ÀS 13:00<br>EQUIPE 7 X EQUIPE 8 |
| SUB-09<br>ÀS 9:00<br>EQUIPE 1 X EQUIPE 2  | SUB-09<br>ÀS 14:00<br>EQUIPE 3 X EQUIPE 4 | SUB-09<br>ÀS 9:00<br>EQUIPE 5 X EQUIPE 6  | SUB-09<br>ÀS 14:00<br>EQUIPE 7 X EQUIPE 8 |
| SUB-11<br>ÀS 10:00<br>EQUIPE 1 X EQUIPE 2 | SUB-11<br>ÀS 15:00<br>EQUIPE 3 X EQUIPE 4 | SUB-11<br>ÀS 10:00<br>EQUIPE 5 X EQUIPE 6 | SUB-11<br>ÀS 15:00<br>EQUIPE 7 X EQUIPE 8 |
| SUB-13<br>ÀS 11:00<br>EQUIPE 1 X EQUIPE 2 | SUB-13<br>ÀS 16:00<br>EQUIPE 3 X EQUIPE 4 | SUB-13<br>ÀS 11:00<br>EQUIPE 5 X EQUIPE 6 | SUB-13<br>ÀS 16:00<br>EQUIPE 7 X EQUIPE 8 |



VIRTUAL SCOUT TECH COMPANY  
Rua São Fidelis, 1028 – Nova Vista – Belo Horizonte/MG  
(31) 98709-6853 – (11) 95101-3196  
[tamararossetti@virtualscout.com.br](mailto:tamararossetti@virtualscout.com.br)  
[www.virtualscout.com.br](http://www.virtualscout.com.br)

01579268



*[Handwritten signature]*

**CAPITULO IX – DAS SEMIFINAIS****Seção I – Modo de classificação****Art. 31** - Os vencedores seguem conforme **chaveamento Pag. 15**

| SEMI FINAIS -CONFRONTOS 20/09/2025 |   |          |                  |   |          |
|------------------------------------|---|----------|------------------|---|----------|
| CAMPO 1<br>MANHÃ                   |   |          | CAMPO 2<br>MANHÃ |   |          |
| SUB-07                             |   |          | SUB-07           |   |          |
| ÀS 8:00                            |   |          | ÀS 8:00          |   |          |
| EQUIPE A                           | X | EQUIPE B | EQUIPE C         | X | EQUIPE D |
| SUB-09                             |   |          | SUB-09           |   |          |
| ÀS 9:00                            |   |          | ÀS 9:00          |   |          |
| EQUIPE A                           | X | EQUIPE B | EQUIPE C         | X | EQUIPE D |
| SUB-11                             |   |          | SUB-11           |   |          |
| ÀS 10:00                           |   |          | ÀS 10:00         |   |          |
| EQUIPE A                           | X | EQUIPE B | EQUIPE C         | X | EQUIPE D |
| SUB-13                             |   |          | SUB-13           |   |          |
| ÀS 11:00                           |   |          | ÀS 11:00         |   |          |
| EQUIPE A                           | X | EQUIPE B | EQUIPE C         | X | EQUIPE D |

**CAPITULO X – FINAIS****Seção I – Disputa do 3º Colocado****Art. 32** – O 3º colocado será disputado no mesmo local das finais em horários simultâneos com a disputa da final, todas as categorias serão no mesmo dia. Conforme **chaveamento Pag. 15**

VIRTUAL SCOUT TECH COMPANY  
 Rua São Fidelis, 1028 – Nova Vista – Belo Horizonte/MG  
 (31) 98709-6853 – (11) 95101-3196  
[tamararossetti@virtualscout.com.br](mailto:tamararossetti@virtualscout.com.br)  
[www.virtualscout.com.br](http://www.virtualscout.com.br)

01579268



Handwritten signature and date: 2/3/8

## Seção II - Final

**Art. 33** – A Grande Final acontecerá no SABADO, com todas as categorias. Onde vamos reconhecer os campeões.

| GRANDE FINAL - CONFRONTOS 27/09/2025 |   |                                |
|--------------------------------------|---|--------------------------------|
| CAMPO 1<br>FINAL                     |   | CAMPO 2<br>DISPUTA DO 3º LUGAR |
| SUB-07                               |   | SUB-07                         |
| ÀS 8:00                              |   | ÀS 8:00                        |
| EQUIPE A                             | X | EQUIPE B                       |
| SUB-09                               |   | SUB-09                         |
| ÀS 9:00                              |   | ÀS 9:00                        |
| EQUIPE A                             | X | EQUIPE B                       |
| SUB-11                               |   | SUB-11                         |
| ÀS 10:00                             |   | ÀS 10:00                       |
| EQUIPE A                             | X | EQUIPE B                       |
| SUB-13                               |   | SUB-13                         |
| ÀS 11:00                             |   | ÀS 11:00                       |
| EQUIPE A                             | X | EQUIPE B                       |
|                                      |   | EQUIPE C X EQUIPE D            |
|                                      |   | EQUIPE C X EQUIPE D            |
|                                      |   | EQUIPE C X EQUIPE D            |
|                                      |   | EQUIPE C X EQUIPE D            |

## CAPITULO XI – DAS PREMIAÇÕES

### Seção I – Forma de premiação:

**Art. 34** – O campeonato Virtual Scout vai contar com uma premiação para todas as categorias, onde todas as premiações terão troféus, medalhas e mais uma premiação surpresa que será entregue pelos patrocinadores.



VIRTUAL SCOUT TECH COMPANY  
 Rua São Fidelis, 1028 – Nova Vista – Belo Horizonte/MG  
 (31) 98709-6853 – (11) 95101-3196  
[tamarossetti@virtualscout.com.br](mailto:tamarossetti@virtualscout.com.br)  
[www.virtualscout.com.br](http://www.virtualscout.com.br)

01579268



Handwritten signature and date 2/3/8.

## Seção II – Das categorias Premiadas:

**Art. 35** – A Virtual Scout renovou a maneira de premiação em campeonatos de base, o campeonato contará com várias premiações:

- 1) MEDALHA DE PARTICIPAÇÃO – Na partida final da fase de grupos os atletas das equipes que não classificarem para próxima fase, serão homenageados com uma medalha exclusiva de participação. Assim como em cada fase em que a equipe for desclassificada receberá a homenagem de participação através da medalha.
- 2) Premiação por colocação no CAMPEONATO VIRTUAL SCOUT “INICIAÇÃO” – ETAPA BH, a premiação é por categoria Sub 07, Sub 09, Sub 11 e Sub 13.
  - 1º LUGAR de cada categoria TROFEU E MEDALHAS + PREMIAÇÃO SURPRESA
  - 2º LUGAR de cada categoria TROFEU E MEDALHAS + PREMIAÇÃO SURPRESA
  - 3º LUGAR de cada categoria TROFEU E MEDALHAS + PREMIAÇÃO SURPRESA
- 3) ARTILHEIRO de cada categoria = TROFEUS
- 4) GOLEIRO DESTAQUE = TROFEU Receberá como goleiro destaque os 4 goleiros das equipes que chegarem a Semifinais de cada categoria.  
Caso a equipe tiver mais goleiros, o Goleiro Destaque da escola deverá ser indicado pelo responsável de cada escola.
- 5) MELHOR TREINADOR =TROFEU. A escolha de melhor Treinador se dará com votos de treinadores das equipes adversárias que votará para o treinador que melhor comanda a sua equipe, mais educado, mais disciplinado, trata seus atletas e atletas de outras equipes com respeito. Votarão os Avaliadores da Virtual Scout e todos os treinadores participantes terão que votar em um treinador que não seja o próprio, fica com o título o treinador que mais receber votos.
- 6) **ATENÇÃO: Não será permitido nenhum tipo de premiação individual ou coletiva criado pela própria instituição (escola) utilizando o campeonato, sob pena de perda da premiação e multa de R\$ 2.500,00 (dois mil e quinhentos reais).**

## CAPÍTULO XII – DAS INFRAÇÕES

**Art. 36** - ficam instituídas as seguintes penalidades para infrações disciplinares por parte de atletas ou qualquer outra pessoa registrada na equipe:

- a) Cartões      Quantidade      Suspensão

**Amarelo              03                      1 Jogo**

**Vermelho            01                      2 Jogo**

- b) Caso a instituição escalar atleta irregular, como atleta fora da categoria, idade diferente do documento ou qualquer tipo de irregularidade, a equipe será excluída do campeonato.



Handwritten signature and date (2/3/8) in blue ink.

- c) Não será permitido xingamentos da comissão técnica para nenhum atleta, seja o atleta da equipe adversária ou até mesmo atleta da sua própria equipe, sendo o árbitro a autoridade máxima para esta decisão, caso aconteça terá sua expulsão decretada.
- d) Qualquer atleta ou membro da comissão técnica que após a sua expulsão permanecer nas dependências do local da partida e continuar participando da partida, seja por qualquer motivo, não pode mesmo do lado de fora orientar atletas, entrar em campo mesmo em intervalo das partidas e nem fazer reclamação para a arbitragem e muito menos inflamar a torcida. Caso seja provado estas infrações a equipe receberá severas punições que pode ser a perda dos pontos da partida, suspensão da equipe na próxima rodada até a eliminação da equipe, de acordo com a interpretação da comissão disciplinar da Virtual Scout.
- e) O atleta ou membros da comissão técnica que receber o cartão Vermelho, automaticamente fica suspenso de 2 rodadas, a suspensão é individual portanto é válida a suspensão para todas as categorias, ficando impossibilitado de estar participando de outras categorias. Podendo a Comissão disciplinar da Virtual Scout ampliar esta suspensão para 3 a 8 jogos. Caso o árbitro relate gravidade na conduta do infrator após a expulsão.
- f) Qualquer reclamação mais acintosa ao Arbitro não será tolerada e os árbitros serão conscientes das regras e não será tolerado. O arbitro tomará as medidas necessárias para o bom andamento da partida.
- g) O árbitro é a autoridade máxima da partida, dentro de campo e o delegado auxilia como segundo árbitro, podendo punir qualquer individuo dentro ou fora de campo.
- h) Caso o atleta ou integrante da comissão técnica seja expulso, mesmo que esteja em outra categoria ou no caso do membro da comissão técnica que o treinador também trabalhe em outra escola participante do campeonato, ele não poderá estar presente. A punição é individual para a pessoa e não para o time. Se o treinador trabalhar em outras escolas, a punição será estendida para suspensão em todas as categoria e escolas que trabalha.
- i) Em caso de a instituição receber 3 notificações efetuada pela Comissão disciplinar da Virtual Scout, durante o campeonato a instituição será eliminada do campeonato.

**Art. 37** - Na reincidência das punições disciplinares, as penalidades poderão ser dobradas.

**Art. 38** - As escolas que tenham concordado em participar dessa competição reconhecem a comissão disciplinar da Virtual Scout como instância própria para resolver as questões relativas à disciplina e às competições desportivas não cabendo recurso das equipes, caso haja necessidade.

**Art. 39** - A Virtual Scout aplicará as punições feitas de acordo com os responsáveis pela ARBITRAGEM. Os casos omissos serão julgados pela comissão disciplinar da Virtual Scout.

**Art. 40** - Quando ao final dessa competição, uma penalidade de suspensão por partida aplicada disciplinarmente, ao atleta que restar pendência, tal pena será cumprida obrigatoriamente na competição subsequente da Virtual Scout.



Handwritten signature and date 2/3/8.

**Art. 41** - Todas as pessoas devidamente registradas são passíveis de punição estando ou não dentro de campo, bastando estar em qualquer espaço esportivo para se tornar passível de punição a qualquer momento.

**Art. 42** - Os punidos na forma deste artigo deverão cumprir a suspensão automática no primeiro jogo subsequente à aplicação do cartão disciplinar.

**Art. 43** - Um cartão não anula os outros cartões.

**Art. 44** - Invadir o campo com o propósito de ofender, tumultuar, retirar a equipe de jogo, discutir, tirar satisfações, Qualquer pessoa com atletas, comissões técnicas, responsável de escola torcedores e pais caso identificado publicando em redes sociais algo que possa denegrir a imagem da organização ou de qualquer instituição ou membros que participem do campeonato, difamações, xingamentos e etc. com os oficiais de arbitragem, membros das federações parceiras, membro da Virtual Scout e equipes correlacionadas, antes, durante ou depois dos jogos realizados e ao longo da competição: punição 3 jogos de suspensão até a exclusão da instituição caso seja aplicado pela comissão disciplinar da Virtual Scout.

**Art. 45** - praticar via de fatos (agressões) contra companheiros de equipe ou componentes de equipe adversária, antes, durante ou depois das partidas realizadas, e ao longo da competição punição: no mínimo 5 jogos, o que for aplicável ou até mesmo a eliminação do atleta do campeonato.

**Art. 46** - A instituição é responsável, pelo comportamento de seus jogadores, oficiais membros, assistentes, Pais, responsáveis, público e torcida. Conforme previsto no **Art.47**, se as circunstâncias particulares de um caso o exigir, a Virtual Scout poderá impor sanções a equipe responsável, como jogar sem torcida, a desclassificação a competição.

- a) A instituição é responsável pela sua torcida, conscientizando os pais e atleta no comportamento, caso a torcida ofenda o árbitro, atletas ou a equipe adversária, a partida será paralisada e o árbitro chamará o responsável da equipe pertencente a torcida infratora a tomar medidas para conter esses torcedores. **O responsável pela escola deverá informar a comissão da virtual Scout qual é o pai ou responsável que representa o atleta e qual atleta este pai ou responsável representa, após identificado, o atleta que está vinculado a este torcedor deverá ser retirado da partida e será suspenso por 3 partidas ou até excluído do campeonato. Caso o responsável da instituição não informar sobre o vínculo entre o torcedor e o atleta, será considerado como omissão, onde a Virtual Scout analisará casos em que a comissão técnica ou o responsável da instituição não contribuir para o bom comportamento de sua torcida e assim sendo provado a omissão a escola será penalizada em notificação, perda de pontos até a desclassificação da equipe no campeonato.**
- b) Cabe ao responsável da instituição dar informações e esclarecimentos aos pais ou responsáveis, atletas e treinadores e não a organização. Caso aconteça de pais procurarem a organização para reclamações ou cobranças a escola será notificada por não repassar informações aos pais.
- c) Treinadores ou Atletas com mal comportamento indiferente se o arbitro não puniu, a Virtual Scout analisará o caso junto a sua comissão organizadora para tomar as devidas sanções ao atleta e a instituição pela omissão.



Handwritten signature and date "2/3/8" in blue ink.

**Art. 47** - Só o árbitro no local, ou comunicado oficial da Virtual Scout poderá adiar a realização da partida.

- A- Uma partida só poderá ser suspensa, paralisada e /ou deixar de ser realizada quando ocorrerem os seguintes motivos:
- 1- Distúrbios graves ou conflitos que afetam a sua continuidade.
  - 2- Confusão generalizada.
- B- Jogos transferidos, paralisados ou suspensos definitivamente teremos 2 posicionamentos
- 1- Será marcado nova data para a realização do jogo com seu tempo normal, caso o jogo em questão tenha sido paralisado/suspensa até antes dos 10 min do segundo tempo.
  - 2- Será dado como encerrada a partida em questão, caso a paralisação/suspensão do jogo ocorra após os 10 min do segundo tempo. Sendo assim encerrando e valendo o resultado da partida.
- C- Em todos os casos, só poderão participar do jogo a ser remarcado, os atletas que estavam jogando, quando da paralisação da partida.

#### **CAPÍTULO XIV – DISPOSIÇÕES GERAIS**

**Art. 48** - A comissão organizadora não se responsabilizará por qualquer contusão ou acidente que possam sofrer os participantes durante o campeonato, subentendendo-se também que os atletas inscritos pelas equipes foram julgados aptos em inspeção médica.

**Art. 49**- As equipes inscritas estão cientes e ficam obrigadas ao entendimento deste regulamento.

**Art. 50** - A coordenação técnica, e a arbitragem decidirão sobre a suspensão, interrupção ou adiamento de uma partida por motivos de força maior.

**Art. 51** - Os casos omissos ao regulamento ou que venham gerar dúvidas, serão resolvidos pela diretoria da Virtual Scout.

**Art. 52** – Só será permitido em campo **fotógrafos** e **vídeo maker**, credenciados pela organização Virtual Scout. Sendo expressamente proibido a contratação destes profissionais por qualquer instituição(escola).

#### **CAPÍTULO XV – REGRAS DIFERENCIADAS**

Mesmo seguindo as regras do FUT7, segundo seção III, Artigo 15. Teremos algumas regras diferenciadas por ser um campeonato de iniciação e inclusão.



Handwritten signature and date 2/3/8.

### Art. 53 – ARTIGO UNICO – DIFERENÇA DE GOLS

Como as equipes são de iniciação e o nível é equiparado, existem algumas equipes que trabalha melhor e tem um nível um pouco acima, lembrando que o campeonato é de iniciação. Onde o importante e competir. Indiferente de ganha ou perde, mas nos dias de hoje existe um pensamento onde os pais ensinam aos filhos que quando está melhor devem humilhar o adversário. Sem pensar no próximo que estar iniciando sua jornada, onde fica ansioso pela aprovação dos pais e acaba se decepcionado e em vários casos a criança desiste do futebol.

Assim criamos uma regra inédita onde vamos trabalhar em cada atleta a disciplina por ter que cumprir regras, trabalhar o caráter, pois ao saber que mesmo sendo superior preocupe com a dor dos outros e praticar o Fair Play. Um ensinamento que poucas pessoas preocupam, mas é usado até para escolher o melhor jogador do mundo (bola de ouro).

Portanto a Regra de diferença de gols será a seguinte:

- a) A equipe só poderá ter uma diferença de 5 gols. Caso a equipe estiver com a diferença 6 gols, esta equipe sofrerá uma penalidade que será a perda dos pontos e a anulação dos gols convertidos, assim o atleta deverá trabalhar a disciplina, sabendo que não pode fazer gols mesmo sendo fácil. Mas aprendendo respeitar regras.
- b) Se a Equipe quebrar a regra, mostra que a escola não está trabalhando a disciplina dos seus atletas. Assim caso a diferença chegue a 7 gols, além da perda dos pontos da partida a equipe perdera mais 2 pontos extra.
- c) Caso a diferença chegue a 8 gols a equipe perderá 3 pontos extras.
- d) Como uma diferença de 9 gols a equipe perderá 4 pontos extras. Os pontos extras são pontos negativos que será deduzido por pontos já ganhos.
- e) Com a diferença de 10 gols a **equipe será excluída** do campeonato por falta de Fair Play e a partida será encerrada.
- f) Na fase de Mata-Mata a Equipe que fizer acima de 5 gols de diferença será desclassificada.
- g) Em caso de gol contra, não será computado como diferença, ex: se a diferença for de 6 gols, mas houve um gol contra esse gol não será somado na diferença de gols para não beneficiar o anti-jogo. Então a diferença será de 6 (convertidos) – 1 (gol contra) = 5 gols de diferença.
- h) Fica estipulado que a perda de pontos da partida é uma punição para a equipe, isso não quer dizer que a equipe que foi goleada ganhe os pontos. Simplesmente a quebra do regulamento não reverterá os pontos para o time que perdeu.
- i) Será analisado pela comissão técnica o comportamento da equipe perdedora se abdicou do jogo forçando a goleada, onde a equipe sofrerá punição que vai de suspensão da próxima partida até exclusão da equipe. Atenção isso não isenta a equipe vencedora da goleada. A análise será disciplinar.

**Art. 54** – Por ser um campeonato de iniciação e educativo, onde os atletas estão dando o primeiro passo, existem algumas regras específicas:



Handwritten signature and date 2/3/8.

- a) **Inversão de Lateral** – Será proibido a inversão de lateral, mas sim o alerta e a repetição do lateral. Caso o árbitro por erro inverter o lateral a sequência da jogada será anulada e o lateral devolvido para dar continuidade a partida.
- b) **Shoot Out** – O shoot out não se aplica a este campeonato, por ser de iniciação os atletas ainda não estão preparados para esta regra.
- c) **Cartões** – Nas categorias Sub-07 e Sub-09, a aplicação de cartões Amarelos ou vermelhos está ativo, para trabalhar a disciplina e o controle das ações. Ensinando a cautela nas divididas e a proporção de força. Mas o atleta que receber Cartão Amarelo não precisará ficar 2 minutos fora e poderá continuar em campo. No caso de Cartão Vermelho, o árbitro não levantará o cartão para o atleta, mas vai até o treinador e pede substituição. No Sub-11 e Sub-13 a regra não muda.
- d) **Saida de bola** – O goleiro deverá repor a bola sempre com as mãos.

### CAPITULO XVI – TEMPO DE EDIÇÃO DO CAMPEONATO

**Art. 55** – O campeonato terá edições anuais e as instituições participantes desta edição já terão vagas garantidas para a próxima edição.

### CAPITULO XVII – DAS VANTAGENS

**Art. 56** – Os 3 melhores colocados do campeonato terão vaga garantida na etapa da copa metropolitana Virtual Scout.

**Art. 57** – Será obrigatório a presença de um representante de cada equipe na reunião do conselho arbitral, onde haverá a leitura de todo o regulamento e também tirar as dúvidas casa existir. O não comparecimento na reunião poderá causar sanções até a exclusão da escola no campeonato por negligência.

Equipe Virtual Scout



VIRTUAL SCOUT TECH COMPANY  
 Rua São Fidelis, 1028 – Nova Vista – Belo Horizonte/MG  
 (31) 98709-6853 – (11) 95101-3196  
[tamararossetti@virtualscout.com.br](mailto:tamararossetti@virtualscout.com.br)  
[www.virtualscout.com.br](http://www.virtualscout.com.br)

01579268



Handwritten signature and date 2/3/8.