



Federação de
Futebol do
Rio de Janeiro

DIRETRIZES DAS COMPETIÇÕES

CATEGORIA DE BASE
2026

1 - COMPETIÇÕES



PROCEDIMENTOS PARA AQUECIMENTO ANTES E DURANTE AS PARTIDAS

RGC:

Art. 28 - Quando as condições climáticas permitirem e, salvo contraindicação do Delegado da partida, ambas as equipes têm o direito de realizar o aquecimento prévio no campo de jogo, uma vez realizado o controle da planilha de jogo, uniformes e documentação, respeitando o horário indicado pelo Delegado.

Art. 29 - O aquecimento ocorrerá desde os 50 (cinquenta) minutos antes do início do horário da partida (Contagem Regressiva: CR - 00h50min) e as equipes estarão obrigadas a se retirarem para seus vestiários, impreterivelmente, em até 20 (vinte) minutos antes da hora de início da partida (CR - 00h20min).

Parágrafo único - Os clubes poderão iniciar seu aquecimento prévio no campo de jogo após o (CR -00h50min), mas em nenhum caso poderão encerrá-lo após o (CR - 00h20min).

Art. 30 - Apenas poderão permanecer na área de aquecimento os jogadores que estiverem realizando preparação para possível entrada no campo de jogo, além de um oficial da equipe para acompanhar os jogadores, observado o seguinte:

I - Todos os jogadores reservas deverão utilizar os coletes no banco de suplentes durante o aquecimento e durante a partida (inclusive o goleiro);

II - Não será permitido o aquecimento com bola durante a partida;

III - Dependendo do espaço disponível no estádio para o aquecimento, o Delegado do Jogo poderá limitar o número de jogadores em aquecimento ao mesmo tempo.

IV - se o árbitro solicitar, os integrantes da comissão técnica utilizarão coletes

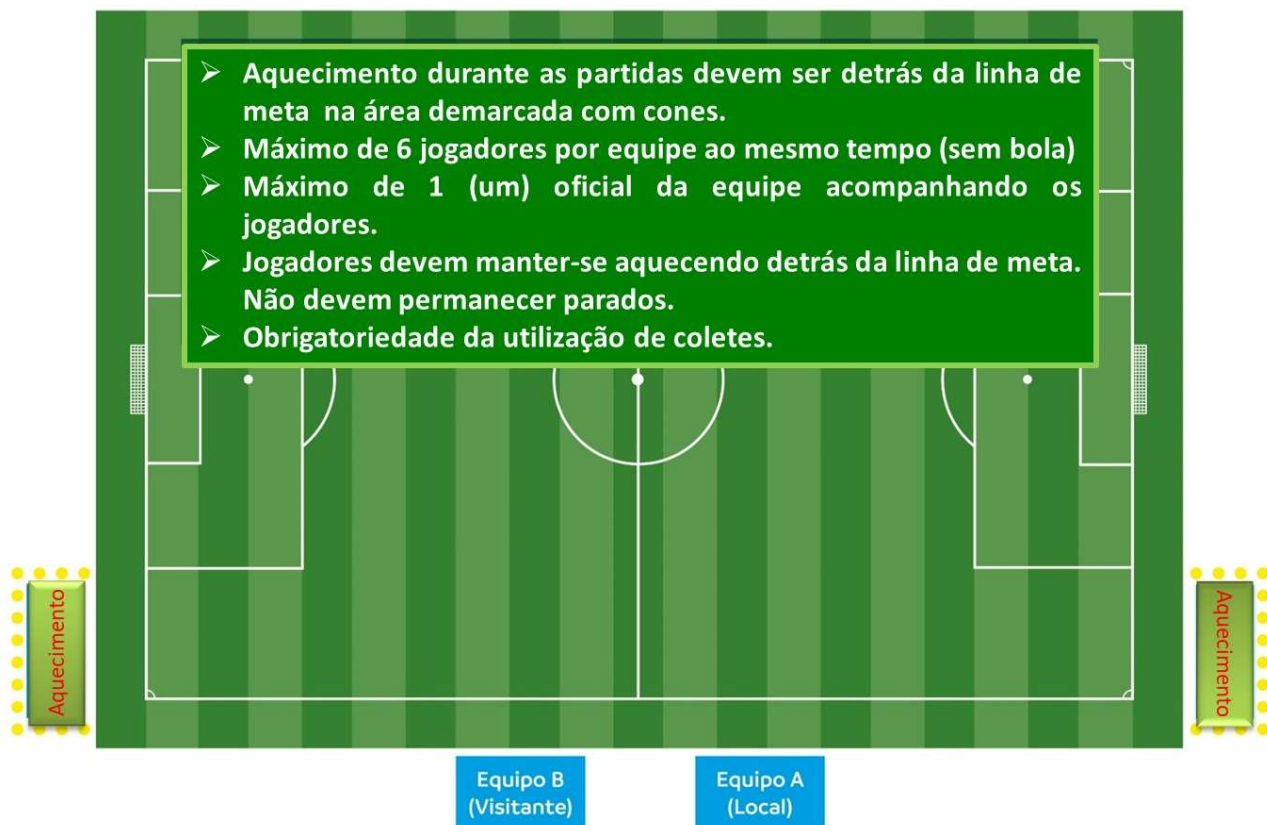
Parágrafo único – Os atletas que não estiverem em processo de aquecimento, bem como os membros da comissão técnica, deverão permanecer no banco de reservas durante toda a partida, sob pena de aplicação de cartão vermelho.

Resolve:

Comunicar que o aquecimento deverá ser realizado em **área previamente sinalizada pelo delegado da partida**, sendo permitido **no máximo 6 (seis) atletas por vez**, sempre acompanhados por **apenas 1 (um) profissional**.

O aquecimento deverá ocorrer **sem a utilização de bola(s)**, e os atletas deverão permanecer **durante todo o tempo em atividade física**, executando **movimentos específicos e inerentes à modalidade**, conforme demonstrativos abaixo.

Aquecimento padrão durante as partidas



Aquecimento alternativo durante as partidas

- Aquecimento durante as partidas devem ser ao lado do banco de suplentes na área demarcada com cones.
- Máximo de 6 jogadores por equipe ao mesmo tempo (sem bola)
- Máximo de 1 (um) oficial da equipe acompanhando os jogadores.
- Jogadores devem manter-se aquecendo detrás da linha de meta. Não devem permanecer parados.
- Obrigatoriedade da utilização de coletes.

Mín. 2.5m



Equipo B
(Visitante)

Equipo A
(Local)

Mín. 2.5m



QUANTIDADE MÍNIMA E MÁXIMA DE GANDULAS E MACÁRIOS DURANTE AS PARTIDAS

Art. 21 - À associação mandante, para a realização da partida, além das medidas administrativas e técnicas indispensáveis à segurança e à normalidade do espetáculo, compete, entre outras, as seguintes obrigações e providências, independentemente do local ou estádio onde seja realizada a respectiva partida:

XXIX - Administrar um quadro de gandulas formado por no mínimo quatro (4) e no máximo (10) integrantes, não podendo estes fazerem parte do corpo diretor, administrativo ou ligado à gestão das associações, sendo obrigatoriamente maiores de 18 anos, devidamente identificados, documentados, treinados para os serviços das partidas, deles exigindo o trabalho de imediata reposição de bola e absoluta neutralidade de comportamento em relação às equipes participantes, cabendo à FERJ supervisionar as condições prévias deste quadro de gandulas, podendo exigir ou indicar e trocar sua composição, no todo ou em parte, se comprovadamente detectar comportamento contrário às diretrizes de atuação aqui explicitadas. O nome e a identidade civil dos gandulas deverão constar de relação a ser entregue ao árbitro da partida, juntamente com a relação de jogo.

Art. 133 - O antijogo praticado por gandulas, macários, dirigentes ou torcedores de qualquer das agremiações, implementado com a intenção de retardar o início do jogo (em situações de bola parada) ou o andamento normal da partida, com arremesso de bolas no campo de jogo, e outros expedientes com a mesma finalidade, deverá ser relatado na súmula pelo árbitro e/ou pelo Delegado, e acarretará na aplicação das sanções previstas pelo CBJD.

Art. 134 - A saída ou retirada de gandula, que não tenha sido determinada pelo árbitro, acarretará multa administrativa de R\$5.000,00 (cinco mil reais), dobrando progressivamente no caso de reincidência.

Resolve:

Comunicar que, para as partidas dos Campeonatos de Base - Temporada 2026, o número **máximo de gandulas** será de **10 (dez)**, sendo obrigatório o mínimo de **04 (quatro)** gandulas, todos em conformidade com a **normatização do RGC** e devidamente relacionados na **planilha de informações a ser entregue aos delegados da partida**.

Comunica-se que, para as partidas dos **Campeonatos de Base – Temporada 2026**, o número máximo de profissionais autorizados para a **remoção de atletas lesionados dentro do campo de jogo** será de **04 (quatro) macários**, sendo obrigatório o mínimo de **02 (dois)** em cada partida disputada.

Os profissionais deverão ter suas **informações pessoais (nome completo e registro de identidade civil)** devidamente informadas na **planilha a ser entregue aos delegados da partida**.

2

- ORDEM E

SEGURANÇA DAS

PARTIDAS



LISTA DE DELEGAÇÃO

RGC:

Art. 25 - As equipes devem respeitar estritamente o horário marcado para início do jogo. Para isso, deverão seguir todas as instruções do Delegado para entrada no campo de jogo, de acordo com a contagem regressiva para o início da partida.

§3º - A lista das delegações deve ser enviada em até 48 horas de antecedência ao endereço eletrônico do DCO da FERJ e entregue em formato físico ao Delegado da partida no momento da chegada das delegações ao estádio, observado o seguinte quantitativo, considerando o número total de atletas e comissão técnica registrados em súmula de partida:

§4º - Na lista das delegações deverão ser indicados no máximo 15 (quinze) integrantes no caso dos chamados clubes grandes e 10 (dez) integrantes no caso dos chamados clubes formadores, que poderão ter acesso à área técnica e entorno do campo de jogo, no período máximo, até o final do aquecimento prévio à partida. Sendo certo que estas pessoas deverão estar portando credenciais expedidas pelo clube mandante com a identificação de Zona 1.

Art. 89 - O acesso das autoridades aos estádios dar-se-á mediante a apresentação de credenciais expedidas pela FIFA, CBF ou pela FERJ.

§1º - As credenciais ou documentos expedidos por quaisquer outras entidades não autorizarão o livre ingresso de seus portadores nos estádios, exceto quando se tratar de pessoal a serviço, em funções previstas pela legislação, ou a serviço dos clubes, observado:

I - A associação visitante deverá solicitar ao mandante, em até 48h antes da partida, a reserva de “local apropriado”, indicando o nome dos membros da sua diretoria que comparecerão ao jogo;

§5º - A administração do estádio e/ou o clube mandante, a quem competir, deverá providenciar locais específicos para a delegação visitante, com capacidade mínima estabelecida entre as partes.

§6º - A administração do estádio e/ou o clube mandante, a quem competir, deverá providenciar local específico e seguro, com visualização ampla do campo de jogo e sem contato com os torcedores, destinado à análise da equipe de arbitragem pelo Assessor de Arbitragem designado pela FERJ.

Resolve:

As solicitações de cabine de transmissão e local para filmagem deverão ser realizadas diretamente ao clube mandante e atendidas sempre que houver estrutura nos estádios.

A posição das equipes nos bancos de reservas será obrigatoriamente definida pela equipe mandante da partida.

ÁREA MÉDICA / AMBULÂNCIA**RGC:**

Art. 21 - À associação mandante, para a realização da partida, além das medidas administrativas e técnicas indispensáveis à segurança e à normalidade do espetáculo, compete, entre outras, as seguintes obrigações e providências, independentemente do local ou estádio onde seja realizada a respectiva partida:

IX - disponibilizar médico, independentemente daquele que acompanhe a ambulância, para atender os atletas, membros da Comissão Técnica e equipe de arbitragem, sob pena de impossibilidade de realização da partida: **a)** o médico designado para atuar em uma partida deverá possuir, necessária e comprovadamente, conhecimentos e expertise de atendimento em primeiros socorros (ATLS ou BTLS), cardiologia, medicina esportiva, clínica médica ou ortopedia e traumatologia.

Art. 37, §4º - A simples presença do médico da UTI móvel não desobriga o mandante do cumprimento das disposições deste artigo.

§5º - A expulsão do médico pelo árbitro não o desobriga de continuar à disposição da partida para prestar socorro, sempre que necessário ou solicitado, devendo, entretanto, permanecer o referido médico em local diverso do banco de reservas, a critério do árbitro ou do Delegado do jogo, sob pena, no caso de sua ausência ou abandono do local designado, de encerramento da partida, sendo a equipe mandante declarada perdedora pelo placar de 3 x 0, independentemente do resultado ou placar do momento.

Resolve:

Caso a partida não seja realizada por não terem sido tomadas as providências necessárias por parte do clube mandante, este será julgado pela Justiça Desportiva (JD), sem prejuízo de sanções de outra natureza. Providenciar ambulância UTI completa com médico e profissional de enfermagem sempre que o REC determinar.

3

- Normas Técnicas



**Principais informações de normas técnicas para utilização nos
campeonatos de base para a temporada 2026**

RGC:

Art. 23 - As equipes deverão programar sua chegada ao estádio com pelo menos 90 (noventa) minutos de antecedência do horário do início da partida nos casos de jogos da categoria de profissionais, e 60 (sessenta) minutos para jogos das categorias não profissionais, com a finalidade de cumprir todos os requisitos prévios de apresentação de escalação e formação tática.

Parágrafo único - Em nenhuma circunstância, a partida poderá sofrer atraso como consequência da chegada tardia de uma equipe.

Art. 24 - As associações disputantes deverão disponibilizar ao árbitro da partida com uma antecedência mínima de 45 minutos antes do seu início, a relação de jogo (pré- escala) de atletas e membros da comissão técnica e gandulas, devidamente assinada pelo responsável, bem como afixar a mesma relação em locais visíveis e acessíveis à imprensa.

Será obrigatório a utilização da súmula eletrônica, no sistema FERJ (<https://fferjsumula.com.br/>). A pré-escala (relação de jogo) deverá ser finalizada até 1 hora e 30 minutos antes do início da partida, sendo fundamental a impressão da mesma (03 vias) para ser entregue à equipe de arbitragem.

Art. 25 - As equipes devem respeitar estritamente o horário marcado para início do jogo. Para isso, deverão seguir todas as instruções do Delegado para entrada no campo de jogo, de acordo com a contagem regressiva para o início da partida.

§1º - O Delegado da partida será responsável por preparar a contagem regressiva, que será publicada nos vestiários das equipes. As contagens regressivas podem sofrer ajustes de acordo com o estádio em que será disputada a partida, considerando as distâncias dos vestiários, posicionamento dos bancos e demais variáveis.

Disponibilizar obrigatoriamente as bolas da marca e modelo determinados pela FERJ a serem utilizadas na partida, entregando-as ao 4º árbitro, sendo, no mínimo, 2 (duas) bolas novas para as categorias de base.

Art. 21, VI - manter no local da partida, até o final, material, equipamentos e medicação essenciais de primeiros socorros, cuja composição, será de responsabilidade do médico do clube mandante, que proporcione meios de atendimento a situações de emergências cardiorrespiratórias, clínicas e pós-traumáticas. A relação pertinente deverá ser entregue ao Delegado até 45 minutos antes da partida.

Art. 32 - O clube visitante poderá realizar atividades e exercícios no campo de jogo após a partida, sempre com a autorização do clube mandante, e com o conhecimento do Delegado do Jogo.

Parágrafo único - Caso o clube mandante permita o uso de seu campo de jogo depois da partida, poderá restringir o uso apenas a alguns setores dele. O pedido por parte do clube visitante deverá ser realizado durante a Reunião de Segurança e ficará sempre sujeito a uma revisão da aceitação, caso o campo de jogo não esteja em boas condições após o término da partida ou exista alteração das condições climáticas.

Art. 33 - É dever da associação mandante proporcionar todas as garantias à integridade física do árbitro, seus assistentes, reserva, equipe de trabalho designada pela FERJ, bem como aos atletas, dirigentes e torcedores da associação visitante.

Art. 26 -Durante o desenvolvimento dos jogos somente será permitida, na área adjacente ou que circunda o campo de jogo, a presença de:

I - Equipe do banco de reservas, de acordo com o disposto neste RGC, salvo especificação diversa no REC;

II - Delegado(s) da partida sendo no máximo dois;

III - Policiais em serviço;

IV - Dois a quatro macários;

V - Seis a dez gandulas;

VI - pessoal de imprensa credenciado de acordo com as disposições deste RGC;

VII - Stewards em número determinado nos termos das diretrizes do DCO e/ou no plano de ação e contingências da partida;

VIII - Equipe para controle de dopagem;

IX - Outros desde que autorizados pelo Delegado da partida, autorização esta devidamente justificada no respectivo relatório.

Parágrafo único - É expressamente proibida a entrada de qualquer pessoa na área de campo (campo de jogo) que não sejam os atletas em disputa da partida, desde o início até o final, salvo em situações especiais e com autorização do árbitro.

Padronização de utilização de personagens símbolos (Mascote)

Os personagens símbolos (Mascotes) poderão ser utilizados nas partidas, desde que solicitado expressamente ao Departamento de competições e dentro das normatizações a seguir:

Atuação do personagem deve ser fora das quatro linhas do gramado, sempre com distância mínima de 2 metros em relação às linhas laterais e do fundo do campo, com atuação da ação limitada no período compreendido entre as duas horas que antecedem a partida e o término, no início do aquecimento dos atletas, ou seja, 20 (vinte) minutos antes do início da partida.

Durante a partida deve permanecer em setor de arquibancada diferente das demais pessoas envolvidas e credenciadas para estar na partida.

4 - ARBITRAGEM



TEMPO TÉCNICO

RGC:

Art. 34 - A realização do Tempo Técnico (TT), caracterizado pela interrupção da partida por dois minutos, a partir do vigésimo quinto minuto de cada tempo, será realizada desde que conste no REC, ou assim seja estabelecido pelo DCO ou determinado pelo Delegado da partida, com as partidas paralisadas em momentos isolados e que não interfiram diretamente no desenvolvimento da partida no momento do reinício.

§1º - Durante o Tempo Técnico, os atletas não poderão deixar o campo de jogo, bem como não será permitida a entrada em campo de qualquer pessoa não autorizada pelo árbitro.

§2º - O Tempo Técnico ocorrerá com o cronômetro parado, com a finalidade de não interferir no tempo normal de jogo, e obedecerá, além dessas normas, aos procedimentos determinados pelo Departamento de Árbitros da FERJ.

Em casos de partidas realizadas antes ou até às 16 horas, com temperaturas acima dos 32º (tinta e dois graus Celsius), será obrigatória a realização de até 02 (duas) paradas técnicas por tempo de jogo: a primeira a partir dos 25 (vinte e cinco) minutos e a segunda a partir dos 35 (trinta e cinco) minutos.

SUBSTITUIÇÕES

Providenciar para que no local designado ao banco de reservas só permaneçam atletas suplentes (no máximo de 12) e mais 6 (seis) pessoas a saber, constantes na relação de jogo, comprovadamente portadoras de habilitação reconhecida mediante publicação no Boletim Informativo de Registro Técnico (BIRT) para as funções de técnico, auxiliar-técnico, preparador-físico e preparador de goleiros; documento de inscrição e registro atualizado no CREMERJ para médicos; COREN para enfermeiros, técnicos e auxiliares de enfermagem; CREFITO para fisioterapeutas; e ABRATH para massagistas. É vedada a presença de supervisor ou dirigente, exceto quando médico, para exercer esta função específica na partida. Em cada partida, poderão ser feitas até 06 (seis) substituições de atletas por equipe, em três momentos, não contando como momento as substituições realizadas no intervalo das partidas.

Os atletas suplentes deverão utilizar coletes no banco de reservas e no momento do aquecimento. Em casos excepcionais poderá ser requisitada utilização de coletes específicos da competição desde que não ostentem marca comercial.

Apenas poderão permanecer na área de aquecimento 6 (seis) jogadores, que estiverem realizando preparação para possível entrada no campo de jogo, além de 01 (um) oficial da equipe para acompanhar os jogadores.

Os atletas que não estiverem em processo de aquecimento, bem como os membros da comissão técnica, deverão permanecer no banco de reservas durante toda a partida, sob pena de aplicação de cartão vermelho.

UNIFORMES

Jogar com seu uniforme número 01 (um) quando tiver o mando de campo, salvo acordo prévio com equipe adversária.

Em se tratando de uniforme comemorativo ou terceiro uniforme, a comunicação (envio do layout) deverá ser feita obrigatoriamente ao DCO da FERJ ou até a reunião de jogo, se houver, ou em prazo não inferior a 05 (cinco) dias da partida em que será utilizado o respectivo uniforme.

Em todas as partidas, salvo acordo entre as associações disputantes, usará o uniforme número 01 (um) a associação à esquerda da tabela, por ter o mando de campo. Se houver a necessidade de troca de uniforme, esta será obrigatoriamente efetivada pela associação visitante, que deverá usar camisas, calções e meiões de cores diferentes daquela do adversário.

Quando houver coincidência de qualquer peça do uniforme e a associação visitante se recusar a trocá-lo, após determinação do árbitro, este poderá não iniciar ou reiniciar a partida, encerrando-a após transcorridos 15 minutos de espera, sendo a equipe infratora declarada perdedora pelo placar de 3 x 0, após decisão do Tribunal de Justiça Desportiva (TJD).

Quando a associação mandante não jogar com seu uniforme número 01 (um), e havendo coincidência de uniformes, a mesma será obrigada a trocá-lo, sob pena do árbitro não iniciar ou reiniciar a partida, encerrando-a depois de transcorridos 15 (quinze) minutos de espera, sendo a equipe infratora declarada perdedora pelo placar de 3 x 0, após decisão do TJD.

O árbitro poderá determinar mudança da camisa do goleiro, quando esta, a seu critério, causar confusão com o uniforme dos participantes. A recusa do goleiro em realizar a troca ocasionará a sua expulsão da partida. As associações devem disponibilizar para as partidas, pelo menos, 02 (dois) uniformes de goleiros, com camisas, calções e meias de cores distintas, entre as peças de cada uniforme.

Não será permitida alteração da denominação do clube no uniforme, sem a prévia autorização do Departamento de Competições da FERJ, sob pena da perda de 3 pontos na competição, por partida jogada, com a irregularidade.


A associação que entrar em campo com uniforme ou marca ou escudo de outra associação estará impedida de participar da partida e perderá pelo placar de 3 x 0.

O tempo de atraso do início ou reinício de uma partida, determinado pela troca de uniformes, será considerado pelo árbitro como atraso de jogo, para fins das sanções previstas no CBJD.

5 - COUNTDOWN



MINUTO A MINUTO

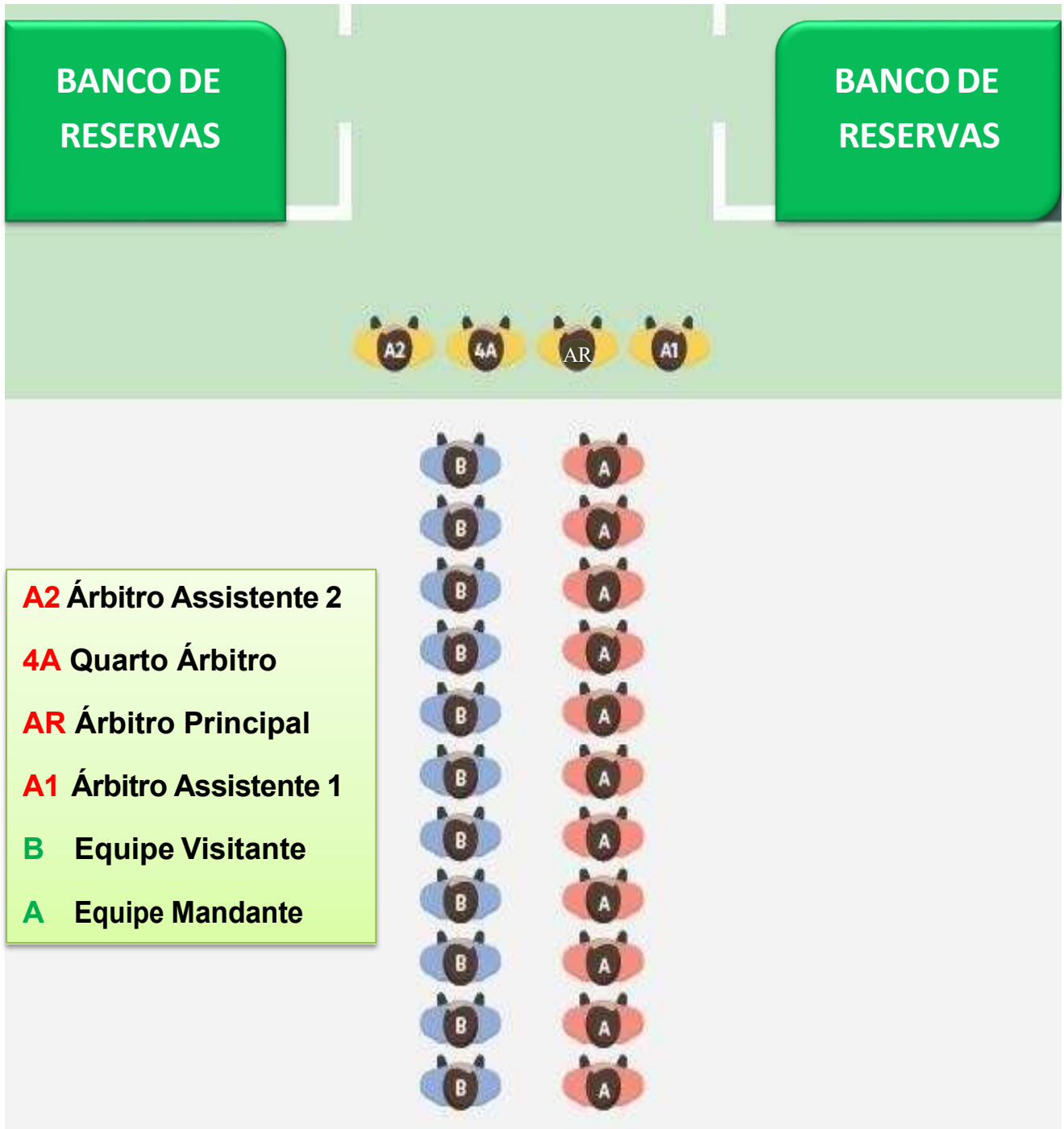
- 
- 03:30 CHEGADA DA ROUPARIA DAS EQUIPES AO ESTÁDIO.
 - 03:00 CHEGADA DO DELEGADO DA PARTIDA E EQUIPE DE APOIO AO ESTÁDIO.
 - 03:00 FIM DA MONTAGEM DO MATERIAL DE CAMPO.
 - 02:55 CHECAGEM DAS INSTALAÇÕES PELO DELEGADO DA PARTIDA.
 - 02:00 INÍCIO DO ACESSO DA IMPRENSA AO ESTÁDIO.
 - 02:00 CHEGADA DA EQUIPE DE ARBITRAGEM AO ESTÁDIO.
 - 01:40 CHEGADA DA EQUIPE VISITANTE AO ESTÁDIO.
 - 01:20 CHEGADA DA EQUIPE MANDANTE AO ESTÁDIO.
 - 01:10 VERIFICAÇÃO DA COR DOS UNIFORMES, EQUIPAMENTOS E ACESSÓRIOS PELO ÁRBITRO.
 - 01:00 DIVULGAÇÃO E DISTRIBUIÇÃO DA LISTA DE TITULARES DAS EQUIPES.
 - 00:50 INÍCIO DO AQUECIMENTO DAS EQUIPES NO CAMPO DE JOGO.
 - 00:30 FIM DO ACESSO DA IMPRENSA AO ESTÁDIO.
 - 00:20 FIM DO AQUECIMENTO DAS EQUIPES NO CAMPO DE JOGO.
 - 00:20 ÚLTIMA IRRIGAÇÃO DO GRAMADO ANTES DA PARTIDA.

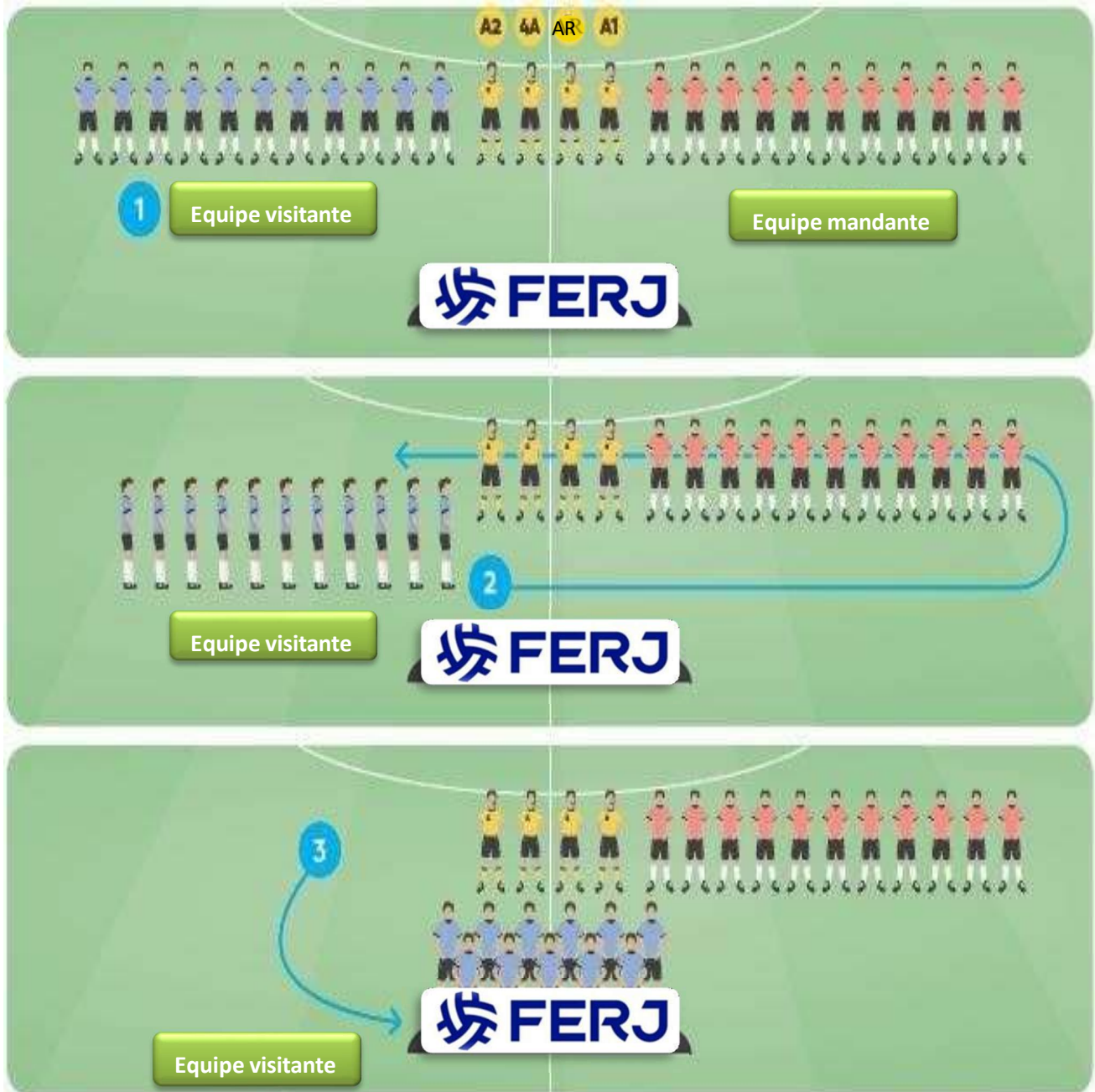
MINUTO A MINUTO

- 00:09 EQUIPE DE ARBITRAGEM DEIXA O VESTIÁRIO EM DIREÇÃO AO CAMPO DE JOGO.
- 00:08 ATLETAS RESERVAS E COMISSÃO TÉCNICA DAS DUAS EQUIPES DEIXAM OS VESTIÁRIOS EM DIREÇÃO AO BANCO DE RESERVAS.
- 0:08 EQUIPE DE ARBITRAGEM E ATLETAS TITULARES DAS DUAS EQUIPES DEIXAM OS VESTIÁRIOS EM DIREÇÃO AO TÚNEL DE ACESSO.
- 00:07 EQUIPE DE ARBITRAGEM E ATLETAS ALINHADOS NO TÚNEL DE ACESSO.
- 00:06 ARBITRAGEM E ATLETAS ACESSAM O CAMPO DE JOGO.
- 00:05 ATLETAS DAS DUAS EQUIPES E ARBITRAGEM PERFILAM.
- 00:05 EXECUÇÃO DE HINO NACIONAL (90") E ESTADUAL, SE HOVER.
- 00:04 RETIRADA DAS CRIANÇAS MASCOTES DAS EQUIPES.
- 00:03 CUMPRIMENTO DE ATLETAS E ARBITRAGEM.
- 00:02 FOTOGRAFIA DAS EQUIPES (APENAS ATLETAS).
- 00:02 SORTEIO DE CAMPO E POSSE DE BOLA.
- 00:01 1 MINUTO DE SILÊNCIO, SE HOVER.
- 00:00 INÍCIO DA PARTIDA.

VOLTAR PARA O SEGUNDO TEMPO DA PARTIDA COM 12 MINUTOS DE INTERVALO.

PROTOCOLO DE ENTRADA





Equipe mandante



1- Apresentação dos árbitros. Logo os mesmos chamarão os capitães para se cumprimentarem.



2- Os capitães se apresentam para o sorteio e troca de flâmulas.



3 -Árbitros e capitães posam para foto atrás da placa do campeonato.



4 -Volta ao campo de jogo para o segundo tempo da partida com 12 minutos de intervalo.

