



REGULAMENTO GERAL
26º CAMPEONATO DE FUTEBOL AMADOR
CAMFAG 2018
GOVERNADOR CELSO RAMOS





CAPÍTULO I DA ORGANIZAÇÃO E DIREÇÃO

Art. 1 – O Campeonato de Futebol não Profissional (Amador) será promovido pela Secretaria Municipal de Educação, Esporte e Cultura, representada internamente pela DME (Diretoria Municipal de Esportes), com a participação dos clubes em conformidade com o disposto neste regulamento.

§ 1º – É proibida a participação de atleta profissional nesta competição.

§ 2º – Em caso de atleta ex-profissional, será obrigatório a apresentação da baixa junto à federação catarinense de futebol.

§ 3º – A comissão organizadora será composta pela Direção de Esportes, a Comissão de Arbitragem e a entidade contratada pela prefeitura para a organização técnica, sendo as escalas de arbitragem e a Comissão Disciplinar pela empresa/liga que for contratada.

§ 4º – Apenas os representantes designados pelo clube, indicados na ficha de inscrição, terão autonomia para solicitar qualquer informação junto a DME.

§ 5º – Os controles de cartões estarão atualizados no setor da Direção Municipal de Esporte, tendo como prazo máximo a sexta-feira da semana seguinte aos jogos.

§ 6º – A DME informa que os jogadores irregulares serão impedidos de participar das partidas, mas se por acaso participarem receberão as punições cabíveis posteriormente.

Art. 2 – O Campeonato Municipal de Futebol Amador será disputado nas seguintes categorias:

§ 1º – **Categoria SUB-21: de 15 a 21 anos.**

I - Os atletas de 14 anos poderão se inscrever, mas só poderão jogar quando completarem 15 anos.

II - Os atletas nascidos no ano de 1996 poderão participar do campeonato, porém, ao completarem 22 anos em 2018, não poderão mais jogar nesta categoria.

§ 2º – **Categoria Principal: a partir de 16 anos.**

I - Os atletas de 15 anos poderão se inscrever, mas só jogarão quando completarem 16 anos.





§ 3º – Categoria Veterano: a partir de 35 anos.

I - Os atletas de 34 anos poderão se inscrever, mas só poderão jogar quando completarem 35 anos.

**CAPÍTULO II
DA FORMA DE DISPUTA**

Art. 3 – A competição será disputada em 03 (TRÊS) fases na categoria Veterano, 03 (TRÊS) fases na categoria Principal e 03 (três) fases Sub-21.

§ 1º – A 1ª Fase decorrerá da seguinte forma:

I - Na 1ª fase a categoria “Veterano”, as equipes inscritas jogarão entre si em um turno, conforme tabela elaborada pela DME, com contagem corrida de pontos ganhos, classificando-se para a 2ª fase (quadrangular), as 04 (quatro) equipes melhores colocadas na primeira fase.

II – Na 1ª fase a categoria Sub-21, as equipes inscritas jogarão entre si em turno e retorno, conforme tabela elaborada pela DME, com contagem corrida de pontos ganhos, classificando-se para a 2ª fase (semifinais), as 04 (quatro) equipes melhores colocadas.

Obs: Os 4 (quatro) classificados na categoria sub-21, seguirão os 4 (quatro) classificados na categoria principal da primeira fase conforme a classificação de ambos.

III - Na 1ª fase a categoria Principal, as equipes inscritas jogarão entre si em turno e retorno, conforme tabela elaborada pela DME, com contagem corrida de pontos ganhos, classificando-se para as semifinais as 04 (quatro) equipes melhores colocadas.

§ 2º – A 2º Fase (quadrangular) decorrerá, na categoria Veterana, da seguinte forma:

I - Definido o 1º, 2º, 3º e 4º na classificação.

II - Estas jogam 6 (seis) partidas de ida e volta, sendo que o 4º lugar da primeira fase terá um mando de campo, o terceiro colocado terá um mando de campo, o segundo colocado terá dois mandos de campo, e o primeiro colocado terá dois mandos de campo, as 2(duas) melhores equipes do quadrangular se classificarão para a final.

§ 3º – A 3ª Fase (Final) decorrerá, na categoria Veterana, da seguinte forma:





I – As duas equipes melhores colocadas no quadrangular jogarão a final, sendo disputadas em dois jogos.

II - Estas jogam duas partidas de ida e volta, a equipe que fizer a maior pontuação na soma da 1ª fase e do quadrangular, receberá ainda, a vantagem de jogar por resultados iguais para obter a classificação para a fase seguinte.

Obs: A equipe melhor colocada na soma da primeira fase e do quadrangular terá a vantagem de jogar o segundo jogo como mandante.

Exemplo: a equipe que ganha de 2x0 (dois a zero) pode perder por qualquer resultado com diferença de 02 (dois) gols ou menos, ou também por 02 (dois) empates por qualquer resultado que será classificada.

III – A decisão do terceiro lugar na categoria veterano será disputado em jogo único, entre o terceiro colocado e o quarto colocado do quadrangular, sendo que a melhor equipe na soma da primeira fase e do quadrangular joga por empate. O jogo será a preliminar da decisão do campeonato veterano.

§ 7º – A 3ª Fase (Final) decorrerá, na categoria Sub-21, da seguinte forma:

I - A Final será disputada pelas 02 (duas) equipes classificadas da fase anterior.

a) O vencedor do Jogo 1 contra o do Jogo 2.

II - Estas jogam 02 (duas) partidas, ida e volta, sendo que as partidas finais do sub-21 acontecem no mesmo dia e local do principal. A equipe melhor colocada na 1ª Fase receberá a vantagem de jogar por 02 (dois) resultados iguais para ser campeã.

Exemplo: A equipe que ganha por 2x0 (dois a zero) pode perder por qualquer resultado com diferença de 02 (dois) gols ou menos, ou também por 02 (dois) empates por qualquer resultado que será campeã.

III – A decisão do terceiro lugar na categoria sub-21 será disputado em jogo único, entre o perdedor do jogo 1 contra o perdedor do jogo 2, sendo que a melhor equipe na primeira fase joga por empate.

OBS: O DIA E HORÁRIO DO JOGO SERÁ DECIDIDO PELA DME.

§ 8º – A 3ª Fase (Final) decorrerá, na categoria Principal, da seguinte forma:

I – A final será disputada pelas 02 (duas) equipes classificadas da 2ª Fase.

II - Estas jogam 02 (duas) partidas, ida e volta, e tem como mandatário do jogo de volta a





equipe que obtiver a melhor colocação na 1ª Fase, esta (equipe melhor colocada na primeira fase), receberá, ainda, a vantagem de jogar por 02 (dois) resultados iguais para obter o título de campeã.

Exemplo: A equipe que ganha por 2x0 (dois a zero) pode perder por qualquer resultado com diferença de 02 (dois) gols ou menos, ou também 02 (dois) empates por qualquer resultado que será campeã.

III – A decisão do terceiro lugar na categoria Principal será disputado em jogo único, entre o perdedor do jogo 1 contra o perdedor do jogo 2, sendo que a melhor equipe na primeira fase joga por empate.

Obs: O DIA E HORÁRIO DO JOGO SERÁ DECIDIDO PELA DME.

Art. 4 – O sistema de disputa poderá sofrer alterações conforme necessidade determinada pela DME, previamente discutidas com a comissão disciplinar.

CAPÍTULO III DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Art. 5 – Ao término das Fases e, dentro do que estabelece o Regulamento, na hipótese de 02 (duas) ou mais Associações terminarem empatadas em número de pontos ganhos, para definir a classificada e/ou classificadas, e/ou mando de campo, os critérios de desempate serão estabelecidos pelos índices técnicos abaixo mencionados e de acordo com a ordem determinada:

- a) Maior número de vitória;
- b) Maior saldo de gols;
- c) Maior número de gols pró;
- d) Confronto direto, somente no caso de empate entre duas Associações;
- e) Sorteio público.

CAPÍTULO IV DA CONDIÇÃO DE JOGO E DA INSCRIÇÃO DE ATLETAS





Art. 6 – Serão considerados inscritos para a disputa da competição os atletas que estiverem registrados na DME e possuírem os seguintes documentos:

§ 1º – Para atletas maiores de 18 (dezoito) anos:

a) Cópia do documento de IPTU em seu próprio nome ou de sua esposa (anterior à 31/12/2017), caso seja no nome de sua esposa, deverão apresentar certidão de casamento ou união estável com data inferior ao documento de IPTU (data de emissão da certidão);

OU

b) Cópia do Título de Eleitor com vínculo eleitoral em Governador Celso Ramos anterior a 31/12/2017. Junto com este documento, deverá ser apresentado também cópia da certidão de quitação eleitoral retirada do site www.tse-sc.jus.br/eleitor/servicos/certidoes/certidao-de-quitacao-eleitoral, caso a diretoria de esportes solicite caso a necessidade.

Obs: Os atletas entre 18 a 21 anos poderão ter seu título ou IPTU até o dia 03/05/18, porém só poderão se inscrever na categoria Sub-21. Para os atletas que já tiverem seu título ou IPTU anterior a 31/12/17, poderão se inscrever na categoria Sub-21 e Principal, e, caso seja goleiro, também poderá se inscrever na categoria veterano, desde que seja na mesma equipe.

§ 2º – Para atletas menores de 18 (dezoito) anos:

a) Ficha de inscrição devidamente preenchida com termo de responsabilidade assinado e autenticado pelos pais ou responsáveis legais;

b) Termo de responsabilidade devidamente preenchido e autenticado pelo responsável para os menores de 18 anos.

c) Cópia do documento de IPTU no nome de seu responsável legal (anterior a 31/12/2017);

OU

d) Cópia do Título de Eleitor de seu pai ou mãe, ou responsável legal com vínculo eleitoral em Governador Celso Ramos anterior a 31/12/2017. Junto com este documento deverá ser apresentado também cópia da certidão de quitação eleitoral retirada do site www.tse-sc.jus.br/eleitor/servicos/certidoes/certidao-de-quitacao-eleitoral caso a diretoria de esportes solicite caso a necessidade.





OU

e) Cópia do Título de Eleitor em seu próprio nome com vínculo eleitoral em Governador Celso Ramos anterior a 03/05/2018. Junto com este documento deverá ser apresentado também cópia da certidão de quitação eleitoral retirada do site www.tse-sc.jus.br/eleitor/servicos/certidoes/certidao-de-quitacao-eleitoral, caso a diretoria de esportes solicite caso a necessidade.

OBS: OS ATLETAS MENORES DE IDADE QUE SE INSCREVEREM COM O TÍTULO OU IPTU DOS PAIS, MESMO QUE COMPLETANDO 18 ANOS DE IDADE NO DECORRER DO CAMPEONATO PODERÃO DISPUTAR O CAMPEONATO NORMALMENTE

§ 3º - Todos os casos omissos, referentes a inscrições de jogadores, estarão sujeitos a avaliação da comissão disciplinar.

§ 4º - Os atletas que disputaram o Campeonato Municipal de Futsal 2018 não precisarão apresentar documentação novamente, exceto menores de idade que deverão apresentar o Termo de Responsabilidade assinado pelos pais.

Art. 7 - Em caso de fraude de algum dos documentos apresentados, o jogador será afastado de qualquer evento esportivo ou competição promovidos por este órgão, no período de dois anos a partir da data do julgamento, e poderá responder judicialmente por fraude conforme o Artigo 298 do Decreto Lei nº 2.848 de 07 de dezembro de 1940.

Art. 8 – Os atletas que foram punidos por agressão podem ser inscritos, porém estarão aptos para jogar só no final da data de liberação da agressão.

Art. 9 – Os atletas que estiverem pendentes com as punições de cestas básicas poderão jogar quando quitarem sua punição.

Art. 10 – A inscrição será efetuada em ficha exclusiva da DME, devidamente preenchida e assinada pelos atletas, com equipes compostas no mínimo por 16 (dezesseis) e no máximo 25 (vinte e cinco) atletas.





§1º – Atleta menor de 18 anos, mesmo que tenha título de eleitor, só poderá participar com autorização dos pais ou responsável, registrada em cartório, e estará sujeito, ainda, à avaliação da DME.

§2º - O prazo máximo para inscrição de atletas na competição será até a última sexta-feira que antecede o final da Última Rodada da Primeira Fase, na sede da DME, até às 18h59min.

§3º - Os atletas poderão se inscrever em todas as categorias dentro do mesmo clube, seguindo as normas do regulamento.

Art. 11 – A equipe veterana será composta por atletas que possuam no mínimo 35 (trinta e cinco) anos ou que completem esta idade no ano de 2018. Exceto o goleiro que pode ser nascido anteriormente ao ano 2002.

§ 1º – A equipe que participar da categoria principal, poderá inscrever até 25 (vinte e cinco) atletas de todas as categorias que ele participar, exceto o goleiro menor do que 16 (dezesseis) anos de idade dentro da mesma equipe.

§ 2º - A equipe que participar da categoria veterano, poderá inscrever 25 (vinte e cinco) atletas, acima de 35 (trinta e cinco) anos de idade e o goleiro livre exceto o atleta menor de 16 (dezesseis) anos de idade dentro da mesma equipe.

§ 3º - A equipe que participar da categoria Sub-21, poderá inscrever 25 (vinte e cinco) atletas, acima de 15 (quinze) anos de idade dentro da mesma equipe.

§ 4º - Os atletas que adquiriram seu título e IPTU em seu próprio nome no ano de 2018, até a data de 03/05/2018, só poderão participar da categoria Sub-21.

Art. 12 – O atleta que se inscrever em 02 (duas) equipes distintas ficará fora das competições.

Parágrafo Único – O atleta que se inscrever em mais de 02 (duas) equipes (entregou todos os documentos e assinou as fichas), deverá fazer uma declaração relatando a desistência do clube. Esta declaração deverá ser assinada pelo presidente do clube, liberando o mesmo para jogar em outra equipe.

Art. 13 – Em uma partida poderão ser substituídos 05 (cinco) atletas nas categorias Principal e Sub-21, não podendo o atleta substituído voltar à partida. Já, na categoria Veterano, poderão ser substituídos 07 (sete) atletas, não podendo o atleta substituído voltar





à partida.

Art. 14 – É indispensável à apresentação de 01 (um) documento com foto original para que o atleta esteja apto a disputar uma partida, caso o atleta não possuir o documento poderá apresentar um B.O. com data anterior a 24 (vinte e quatro) horas da data e horário do jogo, ou poderá apresentar carteirinha do CAMFAG.

Art. 15 – O atleta que for suspenso da categoria Veterano, Sub-21 ou Principal, será suspenso somente dentro da própria categoria, exceto em caso de agressão.

CAPÍTULO V DA ORGANIZAÇÃO DAS TABELAS E DO MANDO DE CAMPO

Art. 16 – Os jogos serão realizados conforme tabela sorteada e expedida pela DME.

Art. 17 – O mando de campo da partida será do time que figurar a esquerda da tabela (mandatário).

§ 1º - As bolas e gandulas são de responsabilidades do clube mandante.

§ 2º - No caso de haver necessidade de troca de uniforme será realizado pelo time mandatário.

§ 3º - Os atletas reservas serão obrigados a usar coletes de cores diferentes de seu uniforme para diferenciar dos atletas que estão em jogo.

§ 4º - As equipes deverão ter obrigatoriamente dois jogos de coletes de cores diferentes.

§ 5º - A Equipe que deixar de cumprir este artigo, poderá sofrer punições expedidas pela Comissão Disciplinar.

Art. 18 – Os Times que comparecerem à abertura da competição, com 05 (cinco) representantes uniformizados (camiseta do clube) e com sua rainha uniformizada (com camiseta e bandeira do clube), receberão 03 (três) pontos de bonificação.

Art. 19 – Após o encerramento das inscrições, a DME realizará vistorias nos campos. Desta forma é de responsabilidade dos clubes a organização (vestiários e gramado) e segurança (fechaduras e cadeados).





Parágrafo Único - O não cumprimento deste artigo, poderá acarretar punições ao clube pela Comissão Disciplinar.

CAPÍTULO VI DO ANDAMENTO, DA INTERRUÇÃO, DA SUSPENSÃO, DA IMPULGNAÇÃO, AUSÊNCIA DA PARTIDA.

Art. 20 – Em caso de mau tempo ou motivo de força maior em que haja necessidade de adiamento de uma rodada, o presidente do clube mandante da rodada deverá comunicar a DME com 05 (cinco) horas de antecedência ao início da rodada, para constatação e aprovação da DME, mesmo assim não significa que vai ser adiada a partida.

§ 1º – Uma rodada poderá ser adiada, suspensa ou interrompida pelos seguintes motivos:

- a) Falta de garantias de segurança;
- b) Mau estado do campo que torne a partida impraticável;
- c) Conflito ou distúrbios graves no campo ou no estádio;
- d) Invasão generalizada do campo de jogo;
- e) Falta de marcação de campo de jogo ou marcação deficiente.
- f) Em caso de algum imprevisto que o poder da majoritária do município mande adiar a partida.

§ 2º – Os itens A, B, C, D, E e F dependem exclusivamente do árbitro da partida e da DME.

Art. 21 – Nos casos previstos na alínea A, B, C, D, E e F do artigo anterior, mesmo que seja nas finais do campeonato, o árbitro aguardará 30 (trinta) minutos para que se normalize a situação. Caso não se normalize, o árbitro anotará em súmula o ocorrido e se houve responsável pela suspensão da rodada ou da partida, o clube responsável perderá o(s) ponto(s) independente se esteja na frente do placar. Podendo ainda ser julgado na Comissão Disciplinar, estando sujeito à perda de mais 03 (três) e também a perda de um mando de campo.

Art. 22 – Se por ventura houver invasão de campo e/ou arremesso de objetos no gramado, e/ou qualquer ato contrario ao desenrolar da partida, a equipe responsável pela torcida que o





fizer estará sujeita a perda de pontos e mando de campo, após decisão tomada pela Comissão Disciplinar.

Art. 23 – Se a suspensão de uma partida ocorrer após 20 (vinte) minutos da etapa final (segundo tempo), caso não haja um responsável visível pela interrupção, à partida será considerada encerrada, e será mantido o resultado da partida obtido até o momento da suspensão do jogo.

Parágrafo Único - Essa situação será decidida pela Comissão Disciplinar.

Art. 24 – O atleta que foi expulso em partida suspensa pelo árbitro, continuará sem condições de jogo para nova partida quando vier a ser disputada.

Parágrafo Único – Para efeitos disciplinares serão considerados o cartão amarelo, e o cartão vermelho aplicado em partida suspensa ou anulada.

Art. 25 – Só poderão disputar a nova partida atletas que estejam relacionados na súmula anterior, excetuando os que foram punidos com cartão vermelho.

Art. 26 – O clube que não comparecer a uma partida, ressaltando o motivo de força maior, perderá por W.O. pelo placar de 3x0 (três a zero) podendo sofrer outras punições impostas pela comissão Disciplinar.

Art. 27 – No caso de força maior deverá ser comunicado e comprovado dentro de 48 (quarenta e oito) horas antes da rodada. O caso será julgado pela Comissão Disciplinar, podendo ou não ser transferida a partida.

Art. 28 – O time que comunicar ou solicitar sua desistência, para efeito de classificação, mantêm-se todos os resultados obtidos, sendo considerados os próximos jogos 3x0 em favor do seu adversário. A equipe será julgada pela comissão disciplinar, e poderá ficar punida por 01 (um) ano de todas as atividades esportivas promovidas pela Secretária de Educação, Esporte e Cultura, e Prefeitura Municipal de Governador Celso Ramos.

Parágrafo Único - Quando refere-se à “time”, refere-se a todos que estão relacionados na ficha de inscrição (time e atletas), e todos os atletas inscritos na ficha de inscrição exceto os que não assinarem a sumulas em nenhuma partida.





CAPÍTULO VII DOS ATLETAS

Art. 29 – Até 10 (dez) minutos antes da hora marcada para o início da partida os clubes disputantes deverão entregar ao delegado do jogo a relação nominal dos atletas devidamente numeradas, e junto os documentos com foto (identidade ou carteira de motorista etc.).

Parágrafo Único - Os atletas que chegarem atrasados só poderão entrar em campo no intervalo, desde que esteja inscrito na ficha de inscrição.

Art. 30 – Os atletas, para iniciar uma partida, terão que estar devidamente uniformizados com a respectiva numeração, sendo obrigatório uso de caneleiras e os reservas com coletes de cor distinta aos atletas que estão em campo. O atleta que não estiver devidamente fardado (uniforme e/ou colete) não poderá permanecer em campo.

Obs: Em caso de perda ou extravio poderá ser utilizado uniforme de outros clubes.

Art. 31 – A equipe que não tiver goleiro reserva tem obrigatoriamente que levar a camisa reserva do goleiro para o banco, devendo-se sempre usar as camisas 1 e 12 respectivamente.

Art. 32 – Se algum atleta ou dirigente durante o campeonato tentar se passar por outra pessoa, ou falsificar documentos, a Comissão Disciplinar tratará o caso como falsidade ideológica e levará o caso para a autoridade competente.

CP – Decreto Lei nº 2.848 de 07 de dezembro de 1940:

Art. 299 - Omitir, em documento público ou particular, declaração que dele devia constar, ou nele inserir ou fazer inserir declaração falsa ou diversa da que devia ser escrita, com o fim de prejudicar direito, criar obrigação ou alterar a verdade sobre fato juridicamente relevante:

Pena - reclusão, de um a cinco anos, e multa, se o documento é público, e reclusão de um a três anos, e multa, de quinhentos mil réis a cinco contos de réis, se o documento é particular.

Art. 33 – Nenhuma partida terá início sem a presença de, no mínimo, 07 (sete) atletas de cada equipe que tenham sido relacionados em súmula.

Art. 34 – O arbitro encerrará a partida caso uma das equipes reduza seu elenco para menos





de 07 (sete) atletas, e a equipe que der causa perderá o jogo pelo escore de 3x0 (três a zero), caso a equipe adversária esteja vencendo manter-se-á o placar adquirido.

Art. 35 – Se os dois clubes forem reduzidos a menos de 07 (sete) atletas, ambos serão considerados perdedores, pelo escore de 3x0 (três a zero).

Art. 36 – Em uma partida onde um clube que atua com apenas 07 (sete) atletas, tiver um ou mais atletas contundidos, poderá o árbitro (se entender que é pertinente e necessário) conceder prazo de até 15 (quinze) minutos para o seu tratamento ou recuperação.

Parágrafo Único – A equipe infratora perderá pelo escore de 3x0 (três a zero) ou, se o resultado estiver maior, permanece.

Art. 37 – Poderão permanecer no banco de reservas das duas equipes em confronto, todos os 14 atletas reservas, seu técnico, aux. Técnico, massagista e o presidente do clube.

Art. 38 – Não será permitida a permanência de pessoas usando sandálias, chinelos ou afins, no banco de reserva, estando a critério do árbitro e dos mesários sua adequação ou retirada do mesmo das dependências do campo.

Parágrafo Único – Quaisquer reclamações e abusos poderão ser tidos como excesso e estarão sujeitas a sofrer punição pela Comissão Disciplinar.

Art. 39 – Todos os atletas serão obrigados a utilizar caneleiras conforme consta a regra oficial da modalidade. O atleta que não estiver portando a caneleira será impedido de participar da partida. Podendo o mesmo ser advertido verbalmente, com cartão amarelo ou vermelho.

Art. 40 – Caberá ao árbitro relatar todos os ocorridos em súmula.

Art. 41 – Os atletas com terceiro cartão amarelo estão automaticamente suspensos para próxima partida.

Obs: Os cartões amarelos na primeira fase não serão contabilizados para a segunda fase,





portanto, os que receberem o terceiro amarelo ou vermelho na última partida da primeira fase, cumprirão na primeira partida da segunda fase, e nas partidas finais os atletas que receber o terceiro amarelo ou vermelho na fase anterior não participará da primeira da final.

Art. 42 – O atleta que receber o cartão vermelho estará automaticamente suspenso da próxima partida, e será julgado pela Comissão Disciplinar, podendo ficar suspenso por mais jogos (dependendo do motivo das expulsões, do relato em sumula e dos comentários do mesário responsável pela partida).

Parágrafo Único - O mesário terá o poder de corrigir junto a DME, eventuais erros e excessos cometidos pela comissão de arbitragem.

CAPÍTULO VIII DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 43 – A regulamentação geral da competição obedecerá às disposições constantes no Regulamento Geral das Competições, ficando as Associações disputantes deste Campeonato obrigadas a cumpri-las, sob pena das sanções previstas.

Art. 44 – Todas e quaisquer dúvidas e/ou contradições deste regulamento e desta competição serão única e exclusivamente decididas pela Secretaria Municipal de Educação, Esporte e Cultura.

Art. 45 – Qualquer infração disciplinar (briga, desrespeito aos árbitros ou comissão organizadora, ou até mesmo fatos não relatados neste regulamento) estarão sujeitos a punição e serão julgados pela Comissão Disciplinar. As punições terá validade para todos os eventos promovidos pela SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, ESPORTE E CULTURA.

Parágrafo Único – As punições podem variar em quantidade de jogos, há 02 (dois) anos de suspensão conforme descrito na sumula, as agressões entre atletas terão suas punições conforme a gravidade do acontecido (socos, pontapés e outros), acarretará 02 (dois) anos de punição. Fatos de menores gravidades (empurrões, xingamentos e outros), ficarão a critério da DME ou comissão disciplinar.





Art. 46 – Os recursos das partidas deverão ser encaminhados até 48 (quarenta e oito) horas, após a realização das partidas.

Art. 47 – As datas, locais e horários de jogos da competição poderão sofrer alterações, estipuladas pela DME e com antecedência mínima de 04 (quatro) dias.

Parágrafo Único - Os clubes que tiverem seu jogo como mandante terão até as 19 (dezenove) horas de terça-feira que antecede a partida para mudar seu mando de campo dia e horário dos jogos.

Art. 48 – Fica definido que o horário padrão das partidas serão as 08h30min (oito horas e trinta minutos) 10:30 (dez horas e trinta minutos), 13h15min (treze horas e quinze minutos) e 15h15min (quinze horas e quinze minutos) em jogos diurnos, e as 19h00min (dezenove horas) e 21h00min (vinte e uma horas) nos noturnos.

O horário dos jogos tem que ser padrão como pede o regulamento a não ser que os 2 presidentes dos confrontos acertam os horários se for combinado entre ambos.

OBS: OS JOGOS DA ÚLTIMA RODADA DA PRIMEIRA FASE DE CADA CATEGORIA SERÃO REALIZADOS NO MESMO HORÁRIO SENDO : SUB-21 13h30, PRINCIPAL 15h30, E NA CATEGORIA VETERANO OBEDECENDO OS MANDOS DE CAMPO SERÁ OS HORÁRIOS 13h30 e 15h30, ISSO PARA A PREVINIR COMBINAÇÃO DE RESULTADO PARA EFEITO DE CLASSIFICAÇÃO.

Art. 49 – Em caso de atraso das equipes, o árbitro aguardará até 15 (quinze) minutos após horário previsto para início, findo o prazo, o clube regularmente presente será declarado vencedor pelo escore de 3x0 (três a zero) para efeito deste regulamento.

Parágrafo Único – Se ambos os clubes não se apresentarem os mesmos serão declarados perdedores pelo escore de 3x0 (três a zero).

Art. 50 – A equipe que der causa a 02 (dois) W.O. nas fases iniciais, ou 01 (um) W.O. a partir da segunda fase, será automaticamente suspensa da competição.

§1º – Os atletas que não comparecerem ao gramado e não assinarem a súmula da partida terão punição de 01 (um) ano.

Art. 51 – É de inteira responsabilidade do clube mandante a conservação e manutenção das bolas em jogo (resgatando-as). Em caso de perda ou extravio de bolas, o clube mandante deve repor a composição das bolas com uma bola particular, até que encontre a bola





extraviada.

Parágrafo Único – Para não perder o mando de campo o clube terá que entregar a bola até as 18:30 horas de quinta-feira que antecede o jogo, tendo que repor a bola no mesmo estado e a marca da que foi perdida.

Art. 52 – Durante as competições a Prefeitura Municipal e a Secretaria de Educação, esporte, cultura, não se responsabilizam por danos (morais, materiais, físicos, roubos, morte) e outros. Com isso cada atleta assumirão o risco e danos, de qualquer imprevisto que vier acontecer.

Art. 53 - Todas as situações que não estejam neste regulamento serão decididas pela comissão disciplinar.

Governador Celso Ramos, 10 de maio de 2018.

PROF.º ADILSON COSTA
Secretário Municipal de Educação, Esporte e Cultura

CRONOGRAMA

