



## **COPA ALTEROSA DE FUTEBOL AMADOR - 2020**

[www.asseemgeventos.com.br](http://www.asseemgeventos.com.br)

### **REGULAMENTO**

#### **CAPÍTULO I**

##### **DENOMINAÇÃO E PARTICIPAÇÃO**

**Art. 1º** - A Copa Alterosa de Futebol Amador – 2020, será disputado por equipes de Minas Gerais, sendo promovido, organizado e dirigido pela TV Alterosa e ASSEEMG, e regido por este regulamento e pelas regras oficiais da CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL (C.B.F.).

##### **DA INSCRIÇÃO**

**Art. 2º** - As inscrições de atletas serão somente do **Sexo Masculino e MAIORES de 16 (Dezesseis) anos**, sendo de total responsabilidade da equipe que os inscreveram.

- **primeiro - para os maiores de idade (16) Dezesseis anos será obrigatório a autorização dos pais ou responsáveis com firma reconhecida que ficará de responsabilidade do responsável da equipe e quando solicitado o mesmo deverá apresentar.**

**Art. 3º** - A equipe será responsável pela idoneidade dos documentos apresentados.

**Art. 4º** - O Campeonato será disputado por equipes inscritas até **20 de Fevereiro de 2020** e terá seu início no **dia 14 de março de 2020 na cidade de Boa Esperança.**

- **primeiro – Será obrigatório o preenchimento da ficha de inscrição completa e digitada, e não serão aceitas inscrições incompletas e fora do padrão exigido.**
- **Segundo – O Congresso Técnico (Arbitral) será realizado no dia 02 de março de 2019, em local e horário a ser definido.**

#### **CAPÍTULO II**

##### **CRITÉRIOS DE DESEMPATE**

**Art. 5º** - Em caso de igualdade de pontos ganhos, entre 02 (duas) equipes, para conhecer a melhor classificada, aplicar-se-ão, sucessivamente e pela ordem, os seguintes critérios:

1. Empates entre **duas** equipes:
  - 1.1. Confronto direto;
  - 1.2. Maior número de vitórias;
  - 1.3. Maior saldo de gols;
  - 1.4. Maior número de gols a favor;
  - 1.5. Menor número de gols sofridos;
  - 1.6. Sorteio na ASSEEMG.
  
2. Empate entre **três** ou mais equipes:
  - 2.1. Maior número de vitórias;
  - 2.2. Melhor saldo de gols;
  - 2.3. Maior número de gols a favor;
  - 2.4. Menor número de gols sofridos;
  - 2.5. Sorteio na ASSEEMG.

## **CAPÍTULO III**

### **JOGOS**

**Art. 6º** - A primeira fase será feita por divisão de grupos, onde jogarão entre si em turno e retorno;

**Art. 7º** - Segunda fase será apresentada no dia do Congresso técnico, de acordo com a quantidade de equipes;

- **Parágrafo Unico**- Quando adotado sistema de grupos, todos os jogos da última rodada do retorno deverão ser em mesmo dia e horário.

### **Art. 8º - JOGOS MATA-MATA, SEMIFINAL E FINAL**

**§ 1º** - Se na primeira fase da competição houver grupos compostos por mais equipes, deverá eliminar o pior resultado positivo de cada equipe nos grupos com mais equipes para igualar com os demais grupos e assim verificar os melhores colocados.

Os jogos de mata-mata e semifinal será disputada em jogos de ida e volta, em duas rodadas, adotando os seguintes critérios:

- O primeiro jogo do mata-mata e semifinal será na cidade da equipe de segunda melhor campanha em toda a competição, independente da colocação da equipe em seu grupo;
- O segundo jogo do mata-mata e semifinal será na cidade da equipe de primeira melhor campanha em toda a competição, independente da colocação da equipe em seu grupo;
- As duas partidas serão disputadas nos tempos normais de jogo. Sendo duas vitórias, ou uma vitória e um empate darão a equipe o direito de disputar a fase seguinte. No caso de vitórias alternadas a equipe de melhor saldo nas duas partidas se classifica

para fase seguinte. No caso de dois empates, ou vitórias alternadas que na soma dos dois jogos de empate, o desempate farse-á da seguinte maneira: A decisão será feita por penalidades, com 5 (cinco) cobranças para cada equipe e se persistir o empate, fará cobranças alternadas até que haja um vencedor.

- Para os jogos da semifinal, será exigido segurança, com policiamento, para o espaço físico, para as equipes e para a arbitragem.

**§ 2º** - A final será disputada em jogos de ida e volta, em dias rodadas, adotando os seguintes critérios:

- O jogos de ida e vota será definido pela ASSEEMG, independente de campanha da equipe durante a competição;
- As duas partidas da final serão disputadas nos tempos normais de jogo.
- Sendo duas vitórias, ou uma vitória e um empate dará à equipe o Título de “CAMPEÃ” da Copa Alterosa. No caso de vitórias alternadas a equipe de melhor saldo nas duas partidas será a CAMPEÃ da Copa Alterosa. No caso de dois empates, ou vitórias alternadas que na soma dos dois jogos de empate, o desempate farse-á da seguinte maneira: A decisão será feita por penalidades, com 5 (cinco) cobranças para cada equipe e se persistir o empate, fará cobranças alternadas até que haja um vencedor que será declarada “CAMPEÃ” da Copa Alterosa.
- Para os jogos da final, será exigido segurança, com policiamento, para o espaço físico, para as equipes e para a arbitragem.
- As cidades sedes da final serão avaliadas por uma comissão composta pela organização, nos aspectos referentes à estrutura. Caso o mesmo não apresente uma estrutura adequada, a equipe indicará uma nova sede, que será avaliada também pela comissão.

## **DA CONTAGEM DE PONTOS**

**Art. 9º** - Será obedecida a seguinte forma de pontuação:

- a) Por vitória – 03 (três) pontos ganhos;
- b) Por empate – 01 (um) ponto ganho.
- c) Por derrota – 00 (zero) ponto.

## **DA DURAÇÃO DA PARTIDA**

**Art. 10º** - A duração de cada partida será de **02** (dois) períodos de **45 (quarenta e cinco)** minutos cada, com intervalo de **10 (dez)** minutos entre ambos.

- **Primeiro** - As equipes deverão se apresentar prontas para adentrar em campo 10 (dez) minutos antes do horário previsto em tabela;

- **Segundo** – As equipes terão uma tolerância de 15 minutos do horário previsto em tabela, pronta para iniciar a partida, caso não ocorra, a equipe perderá os pontos da partida e quando não justificada a equipe será eliminada;
- **Terceiro** – Os jogos serão disputados aos Sábados (17h 00min) e Domingo (10h 00min ou 15h e 00min);
- **Quarto** – Havendo acordo entre as duas equipes envolvidas, poderá haver alteração quanto ao dia e horário (deverá ser na mesma semana), desde que seja feita por escrito e com antecedência e não atrapalhe o andamento da competição.
- **Quinto** – Em caso de W x O justificado, o placar da partida será de 3 x 0 e em caso de eliminação da equipe todos seus resultados serão anulados.
- **Sexto** – A equipe mandante escolherá se jogará no Sábado ou Domingo.

**Art. 11º** - Uma partida só poderá ser adiada, interrompida ou suspensa caso ocorra, pelo menos, um dos seguintes motivos:

I - falta de segurança;

II - mau estado do campo, de modo que a partida se torne impraticável ou perigosa;

III - falta de iluminação adequada;

IV - ausência de ambulância no estádio;

V - conflitos ou distúrbios graves no campo ou no estádio;

VI - procedimentos contrários à disciplina por parte dos componentes dos clubes ou de suas torcidas;

VII - fato extraordinário que represente uma situação de comoção incompatível com a realização ou continuidade da partida.

- 1º - Nas hipóteses previstas neste artigo, a partida interrompida poderá ser suspensa se não cessarem os motivos que deram causa à interrupção no prazo de trinta (30) minutos, prorrogáveis para mais trinta (30) minutos, se o árbitro entender que o fato gerador da paralisação da partida poderá ser sanado.
- 2º - O árbitro poderá, a seu critério, suspender a partida mesmo que o chefe do policiamento ofereça garantias nas situações previstas nos incisos I, V e VI deste artigo.

## **CAPÍTULO IV**

### **DAS TAXAS**

**Art. 12º** - Será cobrada como taxa de inscrição e taxa de arbitragem das equipes participantes da Copa Alterosa de Futebol Amador, o valor de:

- Taxa de inscrição: R\$ 1.000,00 (hum mil reais);

- Taxa de arbitragem: R\$ 700,00 + R\$ 1,00 de km rodado da equipe de arbitragem (responsabilidade da equipe mandante);
- Taxa de arbitragem nas quartas de final, semi-final e final será de R\$ 800,00 + R\$ 1,00 de km rodado da equipe de arbitragem (responsabilidade da equipe mandante);
- Nos jogos de Semi-final e Final, a organização terá direito de 35% da renda.

## CAPÍTULO V

### CONDIÇÕES DE JOGO DOS ATLETAS

**Art. 13º** - Todos os atletas para terem condições de jogo, seus nomes deverão constar na **Ficha de Inscrição Geral** de suas equipes.

- **1º:** para que o atleta possa jogar na rodada da semana, a inscrição do mesmo deverá ser feita até as 17h00min HORAS da QUINTA-FEIRA que ANTECEDE a RODADA, na ASSEEMG.
- **2º:** O prazo final para inscrições de atletas será até às 17h00min horas da **quinta-feira** que antecede o início das quartas de final da **Copa Alterosa de Futebol Amador**.
- **3º:** As primeiras inscrições de atletas serão feitas até na quinta-feira que antecede seu 1º jogo.

**Art. 14º** - A equipe que colocar para jogar, atleta que não esteja devidamente registrado e ou sem condição de jogo, nos termos desta norma, será penalizada com a **perda de (03) pontos**, e **terá computado o maior placar do grupo para efeito de classificação** e não será eliminada da competição.

- **Primeiro:** Os atletas suplentes, que constarem na súmula da partida, fica sujeitos às medidas disciplinares aplicadas pelo Árbitro (cartões amarelos e vermelhos).
- **Segundo:** As equipes poderão registrar 35 (trinta e cinco) atletas, e após a entrega da relação nominal será permitida a substituição de atletas (desde que não assinou súmula) até o prazo legal (quartas de final), mediante o pagamento de uma taxa de R\$ 100,00 (Cem reais) por atleta substituído, até às 17h00min horas da quinta-feira que antecede rodada.
- **Terceiro:** Os atletas só poderão participar da competição com apresentação dos seguintes documentos originais: RG, Carteira de Trabalho (nova), Carteira de Motorista, Passaporte ou Carteirinha expedida pela organização.

- **Quarto:** PARA ATLETAS MAIORES DE 16 ANOS DE IDADE, QUE NÃO POSSUÍREM DOCUMENTO COM FOTO, DEVE-SE OBRIGATORIAMENTE FAZER A CARTEIRINHA DE IDENTIFICAÇÃO NA ASSEEMG ATÉ A QUARTA-FEIRA QUE ANTECEDE OS JOGOS.
- **Quinto: Não poderão disputar** a Copa Alterosa de Futebol Amador, atletas menores de 16 anos **completos**, sob a pena de perda dos pontos da equipe que o fizer,
- **Sexto:** O atleta que tiver seu nome relacionado em mais de uma equipe será considerado atleta da equipe em que o mesmo atuou primeiramente, excluindo sua inscrição da outra equipe automaticamente, liberando assim uma nova inscrição.

**Art. 15º** – São condições fundamentais para que um atleta participe de uma partida:

1. Estar devidamente inscrito no Campeonato;
2. Apresentação de documentos de identificação;
3. Não estar cumprindo pena imposta pela ASSEEMG;
4. O atleta poderá ser inscrito se a pena terminar durante o período da realização do Campeonato;
5. Satisfazer a todas as exigências do Regulamento.

## **CAPÍTULO VI**

### **DA ORDEM E DA SEGURANÇA DAS PARTIDAS**

**Art. 16º** - Para a realização da partida, à equipe mandante além das medidas de ordem administrativas e técnicas indispensáveis à segurança e à normalidade do espetáculo deverá auxiliar a **organização** com as seguintes providências:

- A - Marcação do campo de jogo;
- B - Colocação de mesa e cadeiras de pista, para autoridades em serviço, bancos de reservas;
- C - Usar o uniforme número dois em caso de igualdade;
- D – Ambulância, Maca e Maqueiros;
- E – Polícia Militar e ou Guarda Municipal e Segurança Particular (no mínimo de 05 e registrados);
- F - Manter o campo de jogo limpo isento de papéis, latas e pedras;
- G - Colocar publicidade, de modo a não prejudicar o jogo, tampouco a assistência;

- **Primeiro:** Têm o mando de campo as equipes colocadas à esquerda da tabela.

**Art. 17º** - A equipe mandante deverá apresentar **03 (três) bolas em condições de uso, antes do início da partida.**

**Art. 18º:** A **ASSEEMG** detém todos os direitos relacionados ao campeonato e será a responsável pela sua realização, organização e elaboração das normas específicas e da tabela da competição.

**Art. 19º:** Uma partida só poderá ser interrompida ou deixar de ser realizada, quando ocorrerem os seguintes motivos, e desde que seja impossível a sua continuidade:

1. Falta de garantia positivamente apurada;
2. Conflitos ou distúrbios que afetem a sua continuação;
3. Mal estado do campo que tornem o jogo impraticável ou perigoso.

## **CAPÍTULO VII**

### **DAS PENALIDADES**

**Art. 20º** - O atleta ou dirigente de qualquer equipe que praticar agressão física e ou moral e constar no **relatório do árbitro** terá suas punições de acordo com as seguintes disposições:

a) Contra pessoas subordinadas ou vinculadas às equipes ou Associações esportivas, equipes de arbitragem e organização, por fato ligado ao desporto.

– **PENA: suspensão de 2 anos de toda e qualquer atividade esportiva promovida**, pela ASSEEMG.

b) Contra membros das entidades públicas e desportivas, por fato ligado ao desporto.

– **PENA: exclusão do atleta da competição e suspensão de 2 anos de toda e qualquer atividade esportiva promovida**, promovido pela ASSEEMG.

c) Tentar agredir, ameaçar a equipe de arbitragem ou a comissões desportivas por gestos, palavras, escritos ou qualquer outro meio.

– **PENA: exclusão do atleta da competição e 1 ano de toda e qualquer atividade esportiva promovida**, pela ASSEEMG.

d) Danificar, destruir, inutilizar ou deteriorar bens desportivos públicos por natureza ou destinação, de que tenha ou não posse.

– **PENA: exclusão do atleta da competição e 1 ano de toda e qualquer atividade esportiva promovida**, pela ASSEEMG e indenização dos danos causados.

e) Falsificar, no todo ou em parte, documento público ou particular, usar como próprio documento de identificação, ceder ou usar.

– **PENA: exclusão do atleta da competição e 1 ano do Campeonato de toda e qualquer atividade esportiva promovida**, pela ASSEEMG.

f) Ofender moralmente pessoas subordinadas ou vinculadas às delegações esportivas, equipe de arbitragem, comissão organizadora e espectadores, por fato ligado ao desporto.

– **PENA: suspensão de 3 (três) partidas.**

g) A equipe que abandonar a partida em qualquer momento.

– **PENA: Perca de pontos em disputa. Caso a equipe esteja perdendo se mantém o resultado, caso esteja empatando se dará uma vitória de 3x0 para o adversário, caso esteja ganhando se dará uma vitória de 3x0 para o adversário e sendo jogos de mata-mata, semi-final e final a equipe estará ELIMINADA da competição.**

- **Primeiro:** Demais casos, serão Julgados de acordo com CBJD.

## CAPÍTULO VIII

### DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

**Art. 21º** - Estas Normas Especiais fazem parte integrante do REGULAMENTO COPA ALTEROSA DE FUTEBOL AMADOR.

**Art. 22º** - Os acessos do campo de jogo deverão permanecer trancados durante a partida.

**Art. 23º** - Os Representantes das equipes nos jogos estarão obrigados a exigir e proporcionar todas as garantias para o fiel cumprimento destas Normas Especiais.

**Art. 24º** - Quando coincidir a cor das camisas das equipes, será obrigatoriamente a **equipe mandante** que trocará o uniforme.

**Art. 25º** - Serão permitidos por equipes, no máximo 11 (onze) atletas suplentes, 01 (um) Técnico, 01 (um) Auxiliar-Técnico, 01 (um) Massagista e 01 (um) Preparador Físico.

**Estes deverão estar relacionados na ficha de inscrição e apresentarem documento de identificação antes da partida, caso não esteja, não será aceito inclusão na hora da partida, caso aconteça a equipe perderá os pontos da partida.**

- **Único:** Cada equipe poderá substituir no máximo 06 (seis) atletas independente a posição.

**Art. 26º** - A equipe que abandonar a competição estará **automaticamente eliminada a Copa, tendo todos os seus resultados anulados.**

- **Primeiro:** A equipe que não comparecer ou chegar após o prazo de tolerância, deverá apresentar justificativa para organização em até 48 horas, onde a mesma será analisada e podendo a mesma ser eliminada da competição.

**Art. 27º** - O atleta expulso terá que cumprir suspensão de uma partida.

**Art. 28º** - O atleta que receber 03 (três) cartões amarelos estará suspenso por 01 (uma) partida na Copa.

- **Primeiro** - O atleta que receber cartão vermelho (expulsão) ficará suspenso da partida seguinte (automática), independente das demais penas que poderão ser aplicadas pela Comissão Disciplinar. **Todos os julgamentos de atletas e diretores serão realizados dentro dos 15 (quinze) dias após as suas expulsões pela Comissão Disciplinar da competição, as defesas dos mesmos poderão ser feitas pessoalmente, por Email ou correspondência. Todos os Julgamentos serão realizados de acordo com regulamento e CBJD.**
- **Segundo** - O controle de contagem do número de cartões amarelos e vermelhos recebidos pelos atletas é de única e exclusiva responsabilidade das equipes.

- **Terceiro** - Para realização da segunda fase do Campeonato (jogos de mata) os cartões amarelos serão zerados.

**Art. 29º** - Mesmo em caso de chuva, as equipes deverão comparecer nos locais de jogos nos horários determinados, pois somente o árbitro e a comissão organizadora terão poder de decisão se haverá ou não condições para a realização do jogo.

**Art. 30º** - Cada equipe deverá se apresentar em campo devidamente uniformizado (camisas, calções e meias iguais).

**Art. 31º** - Os atletas expulsos serão obrigados a deixar o campo no momento da expulsão (fora do campo de jogo).

**Art. 32º** - **A equipe terá 48 (quarenta e oito) horas após a realização da partida para entrar com recurso, quando deverá ser depositado a importância de R\$ 1.000,00 (Hum Mil Reais).**

**Art. 33º** - As rodadas que forem adiadas serão realizadas em data marcada pela organização.

**Art. 34º** - Os casos omissos ou que venham gerar dúvidas, serão apreciados pela organização, sendo depois de homologado pela organização.

Varginha, Fevereiro de 2020.

**Guilherme Garcia**

Gerente Comercial TV Alterosa

**Wanderlei Baldansi**

Presidente ASSEEMG

**Alexandre Batista de Abreu**

Diretor Técnico