



COPA APUCARANA DE FUTEBOL AMADOR - 2023

CAPITULO I - DOS OBJETIVOS

ART. 1 - É OBJETIVO DA COPA APUCARANA DE FUTEBOL AMADOR.

- I. Promover o desporto educacional, através de jogos que envolvam várias modalidades esportivas, dando oportunidade de participação a um maior número de atletas, despertando o gosto pela prática dos esportes;
- II. Congregar os ATLETAS das várias regiões da cidade, propiciando o estímulo recíproco, intercâmbio social, a vivência e reflexo sobre os aspectos positivos do esporte, contribuindo para desporto formativo da comunidade;
- III. Favorecer o desenvolvimento global dos atletas e sua integração na sociedade;
- IV. Favorecer aos atletas a aquisição de experiências que venham enriquecer seus conhecimentos e facilitar sua relação com o meio, contribuindo desta forma para o exercício da cidadania.

CAPÍTULO II - DA ADMINISTRAÇÃO E ORGANIZAÇÃO ESPORTIVA

ART. 2 - A Copa Apucarana de Futebol Amador administrado pela Secretaria Municipal de Esportes, que através do corpo técnico destas instituições, discutem os rumos a serem tomados nesta competição, objetivando o melhor desenvolvimento do desporto no município.

ART. 3 - A Copa Apucarana de Futebol Amador é organizada, dirigido e supervisionado pela Comissão Técnica da Secretaria Municipal de Esportes Comissão Executiva Municipal, a qual integrará a Comissão Central Organizadora.

Parágrafo Único – Para efeitos deste Regulamento são consideradas equivalentes às extensões Comissão Técnica (CT), Comissão Executiva Municipal (CEM), e Comissão Central Organizadora (CCO).

CAPITULO III - DOS ORGÃOS JUDICANTES

ART. 4 - A justiça e a disciplina desportiva serão exercidas durante a Copa Apucarana de Futebol Amador, pelo Código de Organização da Justiça e Disciplina - COJDD.

ART. 5 - A composição da Justiça Desportiva Municipal será composta pelos seguintes integrantes:

- Secretário ou Superintendente da Secretaria Municipal de Esportes ou Membro do Tribunal de Justiça Desportiva do Paraná;
- Representante da Secretaria Municipal de Esportes;
- Representante da Secretaria Municipal de Esportes;
- Representantes dos Dirigentes das Equipes Amadoras;
- Representantes dos Dirigentes das Equipes Amadoras;

CAPÍTULO IV - DO CONGRESSO

ART. 6 - Durante a realização da Copa Apucarana de Futebol Amador, as equipes participantes reunir-se-ão em Congresso, sob a direção da Comissão Organizadora, a fim de deliberar acerca das questões definidas neste Regulamento.

Parágrafo Primeiro - Estará credenciado para representar as equipes que componham a Copa Apucarana de Futebol Amador, o(s) dirigente(s) devidamente inscrito(s) para a competição, para que, obrigatoriamente, o represente durante a(s) vária(s) sessão(s) do Congresso(s). Deverá ser indicado na ficha de inscrição um responsável da equipe.

Parágrafo Segundo - Para fins de Sessão Especial, o não comparecimento da equipe, implicará na impossibilidade de requerer impugnação de qualquer das decisões adotadas, exceto no caso de violação legal.

ART. 7 - O Congresso da Copa Apucarana de Futebol Amador compreenderá as seguintes sessões:

- I. Sessão Preliminar – SP
- II. Sessão Técnica – ST

CAPITULO V - DA SESSÃO PRELIMINAR

ART. 8 - A Sessão Preliminar é a parte do Congresso que precede a realização da Copa Apucarana de Futebol Amador e será realizada na data prevista.

- **Período de Confirmação:** 18 de Agosto a 04 de Setembro
- **Sessão Preliminar:** 05 de Setembro de 2023 - Será realizada no Centro da Juventude - CEJA, com início às 19 horas;
- **Período Final de Entrega da Relação de Atletas:** Até dia 05/09/2023 às 19 horas (até a hora de início do congresso técnico).
 - Após a entrega, as relações de atletas não poderão ser alteradas.
 - A equipe que não entregar a relação de atletas dentro do prazo deste tópico, a equipe não poderá participar da competição e será desclassificada da mesma.
- **Início da Competição:** A definir.

CAPITULO VI - DAS INSCRIÇÕES

ART. 9 - As confirmações podem ser realizadas na Secretaria de Esportes, por e-mail (esportepucarana@gmail.com) ou telefone (3422-5184). A ficha de inscrição está disponível para retirada na Secretaria de Esportes ou para download no site da Secretaria (www.apucarana.pr.gov.br/esporte). A equipe deverá preencher a ficha de inscrição por completo, digitar e entregar na Secretaria de Esportes até a data de 05/09/2022 às 19 horas (até a hora de início do congresso técnico).

Parágrafo Primeiro - Não haverá substituição e nem inclusão de atletas; a equipe poderá inscrever no mínimo 11 (onze) atletas e no máximo 22 (vinte e dois) atletas devidamente uniformizados; 01 (um) técnico e 01 (um) auxiliar técnico e/ou massagista.

Parágrafo Segundo – Os nomes e as respectivas funções de cada membro da comissão técnica das equipes devem constar em súmula do jogo e todos componentes deverão permanecer no local designado pela equipe de arbitragem da partida.

CAPÍTULO VII – PARTICIPAÇÃO

ART. 10 - Participarão do campeonato as equipes que confirmaram participação e entregaram a relação de atletas até as datas informadas no Art. 8 deste regulamento.

Parágrafo Primeiro - A Copa Apucarana de Futebol Amador será disputada somente na categoria Adulto nascidos até **2006**.

Parágrafo Segundo - As equipes deverão apresentar antes do início da partida uma bola em condições de jogo.

Parágrafo Terceiro – Para participar da competição todos os atletas devem ter ao menos um dos vínculos a seguir: residem, trabalham, votem ou estudem no Município de Apucarana;

- Comprovante de residência será solicitado para comprovar o vínculo com o município de Apucarana com data anterior a **31 de dezembro de 2022**;
- O trabalhador deverá apresentar o registro em Carteira de Trabalho de uma empresa localizada no Município de Apucarana, a data do registro do trabalhador deverá ser anterior a **31 de dezembro de 2022**; (**holerites não serão aceitos como comprovação**).
- Possuir domicílio eleitoral no Município até **31 de dezembro de 2022**.
- Estar devidamente matriculado **01 de agosto de 2022**, em qualquer estabelecimento de ensino regular, fundamental, médio ou ensino superior localizado no Município de Apucarana.

Parágrafo Quarto – Quando solicitado pela Comissão Técnica terão prazo de **24 horas** para apresentar um dos documentos solicitados acima **EM SUA FORMA ORIGINAL**, ficando expressamente vetada a participação de atletas que não preencham um dos requisitos acima. Caso o vínculo do atleta não for comprovado dentro do prazo, a equipe fica declarada perdedora da partida e o resultado será invertido em favor da equipe adversária, aplicando-se quantos gols forem necessários para que a outra equipe seja considerada vencedora. Ex: Resultado do jogo (Equipe A 10 x Equipe B 02) o resultado será invertido (Equipe A 10 x Equipe B 11). Caso a equipe que cometer esta infração perder a partida, o resultado será mantido.

CAPÍTULO VIII - DA IDENTIFICAÇÃO DOS PARTICIPANTES

ART. 11 - Os atletas inscritos no Campeonato de Futebol Amador, deverão apresentar junto ao mesário, **um dos documentos a seguir**, que goze de fé pública em todo o território nacional, possuir fotografia capaz de retratar as atuais condições físicas do seu portador, devendo ser apresentada na forma ORIGINAL e dentro do prazo de validade.

- I. Cédula de Identidade (RG);
- II. Carteira de Identidade Militar;
- III. Carteira Nacional de Habilitação (Modelo Físico ou Digital com Foto – Vencida Será Aceita);
- IV. Carteira de Trabalho (Modelo Físico ou Digital com Foto);

- V. Passaporte Brasileiro expedido pela Polícia Federal Brasileira;
- VI. E-Título (Título de Eleitor Digital com Foto).

Parágrafo Primeiro – Serão aceitos na forma digital/documento eletrônico (aplicativo original) apenas a Carteira Nacional de Habilitação, Carteira de Trabalho e o E-Título. O documento eletrônico que se caracteriza pela codificação em dígitos binários e acesso por sistema computacional deverá ser apresentado diretamente na mesa de arbitragem, que poderá ficar com o aparelho na mesa ou devolver ao atleta após a conferência. Fotos de documentos, cópia, cópia autenticada, ou mesmo boletim de ocorrência, etc, não são válidos como identificação do atleta.

Parágrafo Segundo - Só poderão permanecer na área de jogo durante a realização das partidas, os atletas e 01 dirigente e 01 massagista que conste na ficha de inscrição entregue previamente na Secretaria de Esportes e devidamente identificados em súmula.

Parágrafo Terceiro - É expressamente proibida a permanência de pessoas no banco de reservas (ou em suas dependências) que não estejam relacionadas em súmula e devidamente identificadas.

Parágrafo Quarto – Caso o atleta inscrito não apresente um destes documentos, ele estará impossibilitado de participar do jogo. Se o atleta inscrito participar sem o documento exigido pelo regulamento da competição, a equipe fica declarada perdedora da partida e o resultado será invertido em favor da equipe adversária, aplicando-se quantos gols forem necessários para que a outra equipe seja considerada vencedora. Ex: resultado do jogo (Equipe A 10 x Equipe B 02) o resultado será invertido (Equipe A 10 x Equipe B 11). Caso a equipe que cometer esta infração perder a partida, o resultado será mantido.

Parágrafo Quinto – Se o atleta constar em súmula sem estar devidamente inscrito na competição ou fazer-se passar por outro atleta, a equipe será considerada perdedora por WxO, tendo seus resultados e jogos cancelados.

Parágrafo Sexto – Será permitida a participação de atletas que chegarem ao local do jogo após o início da partida, desde que apresentem a documentação exigida no regulamento.

CAPÍTULO IX – DA PREMIAÇÃO

ART. 12 - Serão oferecidos troféus e medalhas para os 1º, 2º e 3º lugares. E troféu para Artilheiro e Goleiro menos vazado (Em caso de empate, artilheiro e goleiro menos vazado, receberá o troféu o atleta mais velho).

Parágrafo Único – Somente estarão disputando o troféu de goleiro menos vazado às equipes presente nas semifinais.

CAPÍTULO X – DAS PENALIDADES E RECURSOS

ART. 13 - Havendo qualquer irregularidade por parte do Atleta, Delegações, Árbitros, Professores/Profissionais de Educação Física/Acadêmicos de Educação Física e Acompanhantes, Membros e/ou Comissões envolvidas na competição, será aplicado o estabelecido pelo COJDD, através de processo formalizado.

ART. 14 - Estará automaticamente suspenso da partida subsequente, na mesma modalidade/classe/sexo, o atleta ou dirigente que: for expulso ou receber 03 cartões amarelos, consecutivos ou não;

Parágrafo Primeiro – Será de inteira responsabilidade das equipes participantes o controle dos cartões recebidos por seus atletas, técnicos ou dirigentes.

Parágrafo Segundo – A equipe de arbitragem não impedirá a participação de nenhum atleta, caso o técnico queira colocá-lo no jogo.

Parágrafo Terceiro – Não se aplica o disposto neste artigo, se antes da partida subsequente a pessoa física for absolvida pela Comissão de Justiça Desportiva, desde que conste o não cumprimento da suspensão automática no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, nos termos da legislação desportiva vigente.

Parágrafo Quarto – Para fins do disposto neste artigo entende-se por partida subsequente a ocorrente na mesma competição/evento e no ano específico correspondente.

Parágrafo Quinto - A contagem de cartões, para fins de aplicação da suspensão automática, é feita separadamente e por tipologia de cartões. O cartão vermelho não anulará cartão amarelo já recebido, na mesma ou em outra partida da competição, ainda que decorrente da aplicação do segundo amarelo.

Parágrafo Sexto - Se o mesmo atleta, em determinado momento da competição, acumular simultaneamente 03(três) cartões amarelos mais 01(um) vermelho, cumprirá, automaticamente, a suspensão por 02(duas) partidas.

Parágrafo Sétimo - Os cartões amarelos e vermelhos recebidos na 1ª Fase NÃO serão anistiados para 2ª Fase. Os cartões amarelos e vermelhos recebidos da 2ª Fase NÃO serão anistiados para as demais fases, mantendo-se as punições nos casos de expulsão.

Parágrafo Oitavo - Na partida em que houver o W.O., os atletas que deveriam cumprir a suspensão automática, deverão fazê-lo na partida seguinte. Todos os cumprimentos de suspensão automática e cartões recebidos nos jogos realizados contra a equipe que não compareceu, compareceu tardiamente ou sem as condições materiais exigidas para a disputa da partida, serão mantidos.

Parágrafo Nono - Em caso de participação do atleta estando suspenso por cartões (amarelos e ou vermelhos) e for flagrado por denúncia ou pelo controle realizado pela Secretaria de Esportes, a equipe fica declarada perdedora da partida e o resultado será invertido em favor da equipe adversária, aplicando-se quantos gols forem necessários para que a outra equipe seja considerada vencedora. Ex: Resultado do jogo (Equipe A 10 x Equipe B 02) o resultado será invertido (Equipe A 10 x Equipe B 11), e o atleta flagrado deverá cumprir mais 02 jogos de suspensão automática, fato será comunicado através de Nota Oficial ao responsável da equipe. Caso a equipe que cometer esta infração perder a partida, o resultado será mantido.

ART. 15 - Toda e qualquer denúncia ou recurso deverá ser encaminhada, no prazo **MÁXIMO DE 01 (UM) DIA ÚTIL** após o término da partida **“HORÁRIO VÁLIDO EM SÚMULA DO JOGO REALIZADO”** o dirigente deverá encaminhar a comissão central organizadora o recurso, devidamente digitado e assinado, com as devidas provas, para a avaliação e julgamento que se baseará pelo COJDD.

Parágrafo Primeiro – Em qualquer época, a Secretaria de Esportes e a Comissão de Justiça Desportiva poderão rever as irregularidades e tomar decisões cabíveis.

Parágrafo Segundo – Em caso de relatório e tão somente com relatório da arbitragem ou por funcionário da Secretaria de Esportes anexado a súmula, devido a confusões, agressões e outros, os procedimentos serão:

- I. Atleta e/ou dirigentes serão enquadrados automaticamente em artigos do **COJDD**, com as devidas punições já estabelecidas;
- II. Os envolvidos deverão procurar a Secretaria Municipal de Esportes, para ficarem cientes das punições;
- III. Caso ocorra alguma irregularidade que caiba julgamento ou quando algum dirigente entrar com recurso, fica a critério da organização, emitir um parecer com a decisão ou levar o caso a Comissão de Justiça Desportiva.
- IV. Só serão aceitas denúncias/recursos diante de provas. A organização poderá negar a denúncia/recurso caso o dirigente no ato do protocolo de denúncia/recurso não apresente as provas que comprovem as irregularidades citadas.
- V. Os atletas e/ou dirigentes que Julgados e Condenados por quaisquer circunstâncias, serão penalizados também em toda e qualquer competição Organizada ou Administrada pela Secretaria de Esportes;
- VI. O atleta envolvido em rixas/brigas/agressões a atletas/dirigentes de equipe, arbitragem e/ou coordenação da Secretaria Municipal de Esportes e for individualmente relatado em súmula, **APENAS O ATLETA** estará automaticamente suspenso dos eventos no decorrer do ano de 2023.
- VII. Os membros da equipe (atletas e comissão técnica) que se envolverem em briga ou briga generalizada e for relatado na súmula de jogo pela equipe de arbitragem ou funcionário da Secretaria de Esportes, **A(S) EQUIPE(S)** estará(ão) automaticamente excluída(s) da Copa Apucarana de Futebol Amador - 2023
- VIII. Em caso de participação do atleta estando suspenso por nota oficial conforme item V deste Artigo e for flagrado por denúncia ou pelo controle realizado pela Secretaria de Esportes, a equipe será desclassificada da competição e tendo todos os seus resultados e jogos cancelados.

ART. 16 - A(s) pessoa(s) física(s) inscrita(s) que não tiverem condições de atuação na partida, por estar cumprindo suspensão automática ou suspensa pela Comissão de Justiça Desportiva, deverá postar-se do lado contrário da mesa de controle e dos respectivos bancos de reservas nos locais de competição.

CAPÍTULO XI – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E TRANSITÓRIAS

ART. 17 - Toda e qualquer comunicação da CCO serão divulgadas através de Boletim, Nota Oficial, Edital ou outro documento oficial, disponibilizados na CCO e/ou Internet (apucarana.pr.gov.br/esporte). O Dirigente, técnico tem a **OBRIGAÇÃO** de ir até a CCO se atualizar sobre as Notas, Boletins, Editais.

ART. 18 - Será considerado perdedor por WxO, desclassificado da competição e tendo todos os seus resultados e jogos cancelados o atleta ou equipe que:

- I. Desistir e/ou não comparecer ou comparecer fora do prazo regulamentar;
- II. Apresentar-se para a disputa de um jogo sem a devida uniformização conforme regra da modalidade.
- III. Abandonar a partida, ou retirar a sua equipe do local de competição antes do término do jogo declarado pela equipe de arbitragem o seu término.
- IV. Ter a participação de atletas, suspensos através de nota oficial por rixas/brigas/agressões a Atletas/Dirigentes de equipe, arbitragem e/ou coordenação da Secretaria Municipal de Esportes.
- V. Além das conseqüências previstas no “caput” deste artigo, o faltoso ficará sujeito às penalidades previstas pelo Código de Organização da Justiça e Disciplina Desportiva.

ART. 19 - A equipe que apresentar para a disputa do jogo oficialmente programado, sem as condições legais e materiais para atuação, será encaminhado à Comissão de Justiça Desportiva um relatório por parte da Comissão Técnica do evento para as providências legais. Será considerada perdedora por WxO, tendo seus resultados e jogos cancelados.

ART. 20 - Haverá uma tolerância de até quinze (15) minutos para o início do primeiro jogo de cada período, **NÃO HAVENDO TAL PARA OS DEMAIS.**

CAPITULO XII – DOS PROCEDIMENTOS

ART. 21 - Todas as equipes participantes deverão ter materiais e equipamentos para iniciar-se a partida, sendo eles: camiseta numerada, bermuda e calçado adequado. A organização do campeonato sugere que, cada equipe tenha a sua disposição 02 jogos de uniformes, sendo um de cor clara e outro de cor escura.

Parágrafo Primeiro – Para efeito deste artigo, consideram-se peças de uniforme, camisas e calções da mesma cor, para identificação junto à mesa de controle do jogo.

Parágrafo Segundo – Solicitar-se-á o uso de braçadeira ou tarja que identifique o capitão da equipe.

ART. 22 - Caso as equipes possuam uniformes com cores semelhantes, será realizado um sorteio pelo árbitro da partida junto com os 02 capitães. Após a realização do sorteio a equipe que perder o sorteio deverá trocar o uniforme, caso não tenha outro uniforme a equipe terá o prazo de **15 minutos** para se apresentar em condições de jogo (com coletes), com um novo uniforme de cores distintas ao apresentado anteriormente. Caso a equipe perdedora do sorteio não apresente um novo uniforme a equipe de arbitragem vai declarar a equipe que ganhou o sorteio vencedor da partida pelo placar de 01x00.

Parágrafo Primeiro – O início da contagem dos 15 (quinze) minutos se dará no momento que o árbitro encerrar o sorteio com os capitães das equipes.

Parágrafo Segundo – Para o 1º jogo de cada período, o início da contagem dos 15 (quinze) minutos, previstos no caput deste artigo, se dará no momento em que terminarem os 15 (quinze) minutos de tolerância previstos no presente regulamento.

ART. 23 - Para evitar acidentes, dirigentes deverão orientar seus atletas no sentido de não usarem correntes, anéis, brincos e outros objetos durante a realização das partidas. Por solicitação da arbitragem os mesmos deverão retirar esses adereços/enfeites.

ART. 24 - Será obrigatório seguir o protocolo da modalidade para a entrada em campo e ao término das partidas, as equipes deverão se confraternizar.

CAPÍTULO XIII - DO DESCENSO

Art. 25 - Para o ano de 2023, obedecerá ao seguinte item:

Parágrafo Único - A Copa Apucarana de Futebol Amador – 2023 não haverá divisão na competição.

CAPÍTULO XIV - DAS SUBSTITUIÇÕES

Art. 26 - Durante a partida as equipes poderão efetuar as seguintes substituições;

Parágrafo Único - Não haverá limite para substituições de atletas, porém o atleta substituído não poderá voltar mais a partida.

CAPÍTULO XV - ADIAMENTO – INTERRUÇÃO – SUSPENSÃO DE PARTIDA

Art. 27 - Qualquer partida, por motivo de força maior, poderá ser adiada pela Secretaria Municipal de Esportes.

Parágrafo Primeiro - Quando a partida for adiada pela Secretaria Municipal de Esportes ou pela equipe de arbitragem, a partida será remarcada para outra data, conforme determinação da Secretaria Municipal de Esportes, publicado através de nota oficial em edital e pelo site apucarana.pr.gov.br/esporte.

Parágrafo Segundo - Uma partida poderá ser adiada, interrompida ou suspensa, quando ocorrerem os seguintes motivos;

- I. Falta de segurança;
- II. Mau estado do campo de jogo, que torne a partida impraticável ou perigosa;
- III. Falta de iluminação adequada;
- IV. Conflitos ou distúrbios graves, no local de competição;
- V. Procedimentos contrários à disciplina por partes dos componentes das equipes ou de suas torcidas;
- VI. Motivos extraordinários não provocados pelas equipes, e que represente uma situação de comoção incompatível com a realização ou continuidade da partida;
- VII. Falta de equipe de arbitragem, tempestades.

Parágrafo Terceiro - Nos casos previstos no parágrafo primeiro deste artigo, a partida interrompida poderá ser suspensa se não cessarem, após 30 minutos, os motivos que deram causa à interrupção.

- I. O prazo poderá ser acrescido de mais 30 minutos se o árbitro entender que o motivo que deu origem à paralisação da partida poderá ser sanado após os 30 minutos previstos.
- II. O árbitro poderá, a seu critério, suspender a partida mesmo que o chefe do policiamento ofereça garantias.
- III. Se uma equipe houver dado causa à suspensão e era na ocasião deste vencedor, será ele declarado perdedor pelo escore e 01 (um) x 00 (zero), o adversário será declarado vencedor pelo placar de 01 (um) x 00 (zero).
- IV. Se a partida estiver empatada, a equipe que houver dado causa à suspensão será declarado perdedor, pelo escore de 01 (um) x 00 (zero).
- V. Se uma equipe houver dado causa à suspensão e estava na ocasião sendo derrotada, o resultado será mantido.

Art. 28 - As partidas não iniciadas e as que forem suspensas até os 30 minutos do segundo tempo, pelos motivos enunciados no parágrafo 2º do artigo 27, serão complementadas na data determinada pela Secretaria Municipal de Esportes, caso tenham cessados os motivos que adiaram ou a suspenderam, desde que nenhum dos clubes tenha dado causa ao adiamento ou à suspensão.

Parágrafo Único - No caso a partida que não havia sido iniciada e que for remarcada em outra data pela Secretaria Municipal de Esportes, dela poderão participar todos os atletas que tenham condições de jogo na nova data marcada para a realização da partida.

Art. 29 - As partidas que forem interrompidas, após os 30 minutos do segundo tempo. Por qualquer motivo de acordo com os critérios relacionados no parágrafo 2º do artigo 27, serão consideradas encerradas, prevalecendo o placar, desde que nenhum dos clubes tenha dado causa ao encerramento.

Art. 30 - Para todos os efeitos, é considerada partida interrompida aquela que for iniciada e, em qualquer tempo for paralisada e reiniciada; partida suspensa aquela que for iniciada e, em qualquer tempo for paralisada e não mais reiniciada; e partida adiada aquela que não for iniciada, ou seja, que por qualquer motivo não teve seu início.

CAPÍTULO XVI - DO NÚMERO DE ATLETAS

Art. 31 - Nenhuma partida poderá ser disputada com menos de 07 (sete) atletas por quaisquer das equipes disputantes.

Parágrafo Primeiro - Se o fato previsto no artigo ocorrer com ambas às equipes, o resultado do jogo não será computado e o jogo se dará como ocorrido (aconteceu).

Parágrafo Segundo - Se no momento da interrupção, a equipe que causou a paralisação por estar com menos de 07 (sete) atletas estiver ganhando ou com empate no jogo, o placar será de 01 x 00 para a outra equipe.

Parágrafo Terceiro - Se no momento da interrupção, a equipe que causou a paralisação por estar com menos de 07 (sete) atletas estiver perdendo o jogo, o placar será mantido.

Parágrafo Quarto - Sempre que uma equipe, atuando apenas com sete atletas, tiver um ou mais atletas contundidos, poderá o árbitro conceder um prazo de 05 (cinco) minutos para a sua recuperação. Esgotado o prazo previsto neste artigo, sem que o atleta tenha sido reincorporado à sua equipe, o árbitro dará a partida como encerrada, procedendo-se na forma prevista no parágrafo.

Parágrafo Quinto - A equipe que iniciar a partida com pelo menos 07 atletas poderá ser completada no transcorrer da mesma, desde que ciente e autorizado pelo árbitro.

CAPÍTULO XVII - DOS ÁRBITROS – ASSISTENTES – MESÁRIOS/APONTADORES

Art. 32 - Os árbitros e assistentes são escalados pela empresa vencedora do Processo Licitatório, devendo ao se apresentar para o exercício de suas funções, o fazer com antecipação de 30 (trinta) minutos antes do início da partida, e estar regularmente uniformizados e conduzindo, exclusivamente, os equipamentos necessários ao desempenho de suas funções.

Art. 33 - É dever das equipes tomarem todas as medidas para que as partidas iniciem e tenham reinício (após o intervalo) exatamente nos horários marcados.

Art. 34 - O árbitro da partida, ao excluir um atleta do banco de suplentes, deve relatá-lo na súmula, no local destinado aos atletas expulsos, e este se sujeita ao cumprimento da suspensão automática.

REGULAMENTO TÉCNICO

A Copa Apucarana de Futebol Amador será realizada de acordo com as regras oficiais da FIFA para a modalidade, adotada pela Confederação Brasileira de Futebol (CBF), Obedecendo a seguintes adaptações.

I – FORMA DE DISPUTA: Será apresentado no dia do congresso técnico.

II – TEMPO DE JOGO:

CATEGORIA ADULTA – 90 minutos divididos em 02 tempos de 45 minutos com intervalo de 15 minutos.

1. Para proceder à contagem de pontos, adotar-se-á o seguinte critério:

Por vitória – três pontos;

Por empate – um ponto;

Por derrota – zero ponto.

2. No caso em que a fase for disputada em eliminatória simples e/ou a fase final for cruzamento olímpico e, no tempo regulamentar o jogo terminar empatado, aplicar-se-á o seguinte:

2.1 Serão efetuadas cobranças de 05 tiros livres diretos da marca do pênalti, de forma alternada, por atletas distintos e que tenham terminado o jogo;

2.2 Persistindo o empate, a decisão será efetuada pela cobrança de 01 tiro livre direto da marca do pênalti, alternadamente, por atletas diferentes, que tenham terminado a partida até que haja um vencedor.

3. O sistema de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio será o seguinte:

3.1. Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes);

3.2. Saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas;

3.3. Ataque mais positivo nos jogos entre as equipes empatadas;

3.4. Defesa menos vazada nos jogos entre as equipes empatadas;

3.5. Saldo de gols em todos os jogos do grupo na fase;

3.6. Ataque mais positivo em todos os jogos do grupo na fase;

3.7. Defesa menos vazada em todos os jogos do grupo na fase;

3.8. Menor número de cartões vermelhos;

3.9. Menor número de cartões amarelos;

3.10 Sorteio

OBS. Quando o empate for entre 03 ou mais equipes, e continuarem 02 equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, deverá reiniciar o critério de desempate no item 3.1.

Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Técnica.

CASOS OMISSOS A ESSE REGULAMENTO SERÃO RESOLVIDOS PELA COMISSÃO ORGANIZADORA.

CLEVYTON CAMPOS DE BARROS
SECRETÁRIO MUNICIPAL DE ESPORTES