

Campeonato Municipal de Futebol de Campo Masculino - Categoria Veteranos

Flores da Cunha – 2017

Organização:

Departamento Municipal de Desporto (DMD)

REGULAMENTO GERAL

CAPÍTULO I DA INSTITUIÇÃO

Art. 1º- O Departamento Municipal de Desporto (DMD) organizara e dirigira o Campeonato Municipal de Futebol de Campo – Categoria Veteranos – Edição 2017.

Art. 2º- Os objetivos do evento são promover o conagraçamento dos atletas, oportunizar momentos de lazer e desporto, desenvolver e aprimorar a parte física, moral, intelectual melhorando a qualidade de vida das pessoas, através da pratica do esporte sadio.

Art. 3º- A competição será organizada de conformidade com este regulamento sendo de competência dos organizadores, além das atribuições que lhe são conferidas pelo regulamento:

- a) organizar a tabela de jogos do campeonato;
- b) tomar todas as providências de ordem técnica e administrativa, relativas à realização do campeonato;
- c) aprovar os jogos, após tomar conhecimento do relatório e da súmula do árbitro;
- d) aplicar as punições cabíveis, não cabendo qualquer recurso das partes.

Capitulo II DA RESPONSABILIDADE DOS ORGANIZADORES

Art. 4º- Este campeonato sera organizado de conformidade com o presente regulamento e dirigidos pelo DMD, aos quais, compete também:

- a) organizar a grade de jogos do campeonato;
- b) tomar todas as providências de ordem técnica e administrativa, relativas à realização do campeonato;
- c) aprovar os jogos, após tomar conhecimento do relatório e da súmula do árbitro.
- d) manter um cadastro dos atletas punidos, com respectivos nomes, prazo da pena em numero de jogos ou dias, ou ainda penas alternativas)

Art. 5º - As despesas com premiação e arbitragem, serão pagas, na sua totalidade pelos organizadores.

Art. 6º - No interesse do Campeonato, os organizadores poderão alterar, mediante prévia comunicação às associações, as datas, horários e locais dos jogos.

Art. 7º – Entregar a empresa de arbitragem contratada, em envelope individual para cada partida, os seguintes documentos:

- a) Súmula do jogo com o cabeçalho preenchido;
- b) Boletim de Comunicação de Advertências, em três vias;
- c) Relação dos atletas e comissão técnica regularmente inscritos e aptos para atuarem na partida. Os que estiverem suspensos, terão esta anotação ao lado do nome.

Art. 8º - É de competência dos organizadores a aplicação das penas, e decisões de todas as anormalidades que porventura ocorrerem durante a competição, conforme o Regulamento Geral, após análise dos fatos, de acordo com a súmula do jogo, não cabendo qualquer recurso das partes, em qualquer instância, por mais privilegiada que seja..

Art. 9º - A transferência de jogos, em virtude de mau tempo ou impraticabilidade do gramado até as 10 horas da manhã antes do horário marcado para o jogo é de competência dos promotores. Depois disso, será de exclusiva competência dos árbitros, devendo, no caso, a sua decisão ocorrer aguardando o tempo regulamentar mínimo de 30 (trinta) minutos. A decisão deverá ser consignada em súmula, com as assinaturas dos árbitros, do mesário e, facultativamente, dos capitães das agremiações disputantes.

Art. 10º – O relacionamento legal entre as equipes e os organizadores, da parte das equipes, será do Representante Legal, constituído pela mesma, o qual estará identificado no Termo de Compromisso, previamente entregue ao DMD, juntamente com a relação dos atletas e corpo técnico.

Capitulo III DA RESPONSABILIDADE DAS EQUIPES

Art. 11º- As associações que antes, ou durante o desenvolvimento de um destes certames,tiverem contraído ou contraírem débitos junto ao DMD, sujeitar-se-ão às penalidades e sanções previstas na legislação vigente.

Art. 12º- É expressamente proibido qualquer tipo de comum acordo, entre associações disputantes de Campeonatos dirigidos pelo DMD tais como os que visam, entre outros objetivos, a antecipação, transferência, inversão de mando de campo, mudança de horário estabelecido em carnê.

Art. 13º - Cabe as equipes, no ato da sua inscrição para a disputa da competição junto aos organizadores, apresentar a praça de esportes onde mandara seus jogos. A agremiação que não indicar praça de esportes, disputara todas as partidas como visitante.

Art. 14º - O clube mandante do jogo deverá apresentar em condições de jogo duas bolas. Igual responsabilidade cabe a equipe visitante.

§ único - Quando a partida for realizada em localidade neutra, cada um dos contendores deverá apresentar duas bolas, em condições previstas no “caput” do presente artigo.

Art. 15º - Além dos atletas e do trio de arbitragem, poderão permanecer dentro do alambrado um dirigente, um massagista e um técnico de cada equipe, todos devidamente credenciados no DMD.

§ único - Os atletas ou dirigentes suspensos, bem como os que não assinarem a súmula, deverão ficar na parte externa do alambrado.

Art. 16º - As associações, em cujo campo vier a se realizar a partida oficial, válida por uma competição oficial, deverão adotar as seguintes providências:

- a) solicitar, com devida antecedência, às autoridades competentes, suficiente policiamento ostensivo para sua praça de esportes;
- b) marcar o campo de maneira bem visível, dentro das medidas regulamentares;
- c) colocar as redes nas goleiras e as bandeiras demarcatórias dos escanteios, sendo que o poste deverá ser de no mínimo 1,50 m de altura, não pontiagudo. As bandeiras do meio de campo são opcionais;
- d) colocar a disposição do seu adversário e do trio de arbitragem, vestiários com adequadas condições de uso;

§ 1º - O DMD reserva-se o direito de não incluir nos campeonatos ou suspender sua participação, as associações cujas praças de esportes não estiverem dentro das normas estabelecidas no Regulamento Geral e de acordo com as Regras do Jogo de Futebol.

§ 2º - A associação que deixar de adotar as providências enunciadas no “caput” do presente artigo, estará sujeita à perda do mando de campo, por tantos jogos, quantos forem necessários à regularização.

Art. 17º - A equipe que não comparecer em campo, até 20 (vinte) minutos, após a hora marcada para início da partida, sem justificativa, será considerada perdedora dos pontos deste jogo, pelo score de 1 X 0 (um a zero) em favor da equipe adversária. Em consequência, para os jogos anteriores e restantes e a favor dos demais adversários de sua chave, será aplicado, também, o score convencional de 1 X 0 (um a zero).

§ único - As cominações previstas no “caput” deste artigo poderão ser aplicadas administrativamente, de imediato, pelo DMD.

Art. 18 - A associação, cuja equipe, depois de advertida pelo árbitro e depois de decorridos 5 (cinco) minutos, se recusar a continuar competindo, ainda que permaneça em campo, será considerada perdedora, sem prejuízo das demais cominações estabelecidas no presente regulamento e no CBDF.

§ único - Se a equipe que se recusou a continuar competindo, era, na ocasião, a vencedora ou se o jogo estava empatado, o score da partida será 1 X 0 (um a zero), em favor da adversária; se era a perdedora, será mantido o score, podendo ainda perder o direito de participar do campeonato subsequente.

Art. 19 - A associação que durante a competição promovida pelo DMD incluir em sua equipe, atleta que não esteja regularmente inscrito, ou que esteja cumprindo pena disciplinar, PERDERÁ, em favor da(s) equipe(s) adversária(s) os pontos da(s) partida(s) em que o atleta atuou de forma irregular á(s) qual(is) se(rão) atribuirá(idos) o(s) score(s) convencional(is) de 1 X 0 (um a zero). Estas penalidades administrativas serão sem prejuízo das demais cominações previstas neste Regulamento e no CBDF.

Art. 20 - O jogo somente poderá ser suspenso, sem prejuízo para os disputantes, ou mesmo deixar de ser realizado, quando ocorrer um dos seguintes motivos.

- a) falta de garantias, positivamente verificadas pelo árbitro;
- b) conflitos ou distúrbios graves, que afetem a continuação do jogo;
- c) mau tempo ou mau estado do campo, que tornem o jogo impraticável ou perigoso à integridade física dos atletas e do trio de arbitragem;
- d) falta de luz.

§ 1º - Como autoridade competente para suspender o jogo, o árbitro, antes de decidir a respeito, nos casos previstos nas alíneas “a” e “b” do “caput” deste artigo, deverá esgotar todos os meios que estiverem ao seu alcance, para evitar que a medida seja tomada.

§ 2º - No caso de suspender a partida, após aguardar os trinta minutos regulamentares, o árbitro deverá enviar relatório circunstanciando ao DMD, não cabendo no entanto, apontar qual equipe vencedora ou desclassificada.

§ 3º - Quando a partida for suspensa definitivamente, por qualquer dos motivos previstos nas alíneas “a” e “b” do “caput” deste artigo, observar-se no score, seguinte:

- a) se a associação que houver dado causa a suspensão, era, na ocasião desta, a vencedora, será declarada perdedora do jogo, pelo score de 1 X 0 (um a zero) em favor de sua adversária e, se era perdedora, sua adversária será considerada ganhadora, prevalecendo o resultado constante no jogo, no momento da suspensão;
- b) se a partida estiver empatada, a associação que houver dado causa à suspensão será declarada perdedora, pelo score de 1 X 0 (um a zero) em favor da adversária.

Art. 21 - As partidas suspensas, antes de esgotado o tempo regulamentar, por qualquer dos motivos enunciados nas alíneas “c” e “d” do artigo anterior, voltarão a ser jogadas integralmente, se nenhuma das associações houver dado causa a suspensão. Caberá ao DMD designar dia, hora e local para a nova partida.

§ 1º - Se a suspensão neste artigo ocorrer nos últimos 10 (dez) minutos do tempo regulamentar, a partida será mantida, prevalecendo o resultado existente no momento da suspensão.

§ 2º - Quando os pontos, por motivo disciplinares, forem adjudicados a uma associação, por decisão administrativa do DMD o resultado será sempre de 1 X 0 (um a zero) em seu favor.

Art. 22 - Nenhuma partida do campeonato poderá ser iniciada com uma equipe com menos de 7 (sete) atletas.

§ 1º - Na hipótese prevista neste artigo, o árbitro aguardará 20 (vinte) minutos após a hora marcada para o início da partida, findos os quais e permanecendo o fato, a equipe presente com número igual ou superior a sete atletas, será declarada vencedora, pelo escore de 1 X 0 (um a zero), para todos os efeitos deste regulamento.

§ 2º - Se o caso previsto no parágrafo anterior ocorrer com ambas as equipes, as duas associações serão declaradas perdedoras, pelo escore de 1 X 0 (um a zero), independente de outras sanções.

§ 3º - Ocorrendo o fato, no transcurso da partida, esta será encerrada pelo árbitro, observando o prazo previsto de 10 (dez) minutos, o que acarretará as seguintes consequências, independente das demais sanções cabíveis:

a) se apenas uma das associações teve sua equipe reduzida a menos de 7 (sete) atletas, perderá ela os pontos para sua adversária, pelo escore de 1 X 0 (um a zero). A associação cuja equipe não incidiu na situação aqui prevista, será assegurado, se vencedora, o resultado constante no jogo, na ocasião do encerramento da partida;

b) se as duas equipes forem reduzidas a menos de 7 (sete) atletas, depois de iniciada a partida, dando causa ao não prosseguimento da mesma, ambas as associações serão consideradas perdedoras, pelo escore de 1 X 0 (um a zero).

§ 4º - Às equipes, atletas e dirigentes que derem causa ao término dos jogos antecipado, pelos motivos acima, estarão incurso nas penalidades previstas no artigo 45, inciso 18.

Art. 23 - Sempre que uma equipe, atuando apenas com 7 (sete) atletas, tiver um ou mais atletas contundidos, poderá o árbitro conceder o prazo de até 10 (dez) minutos, para seu tratamento ou recuperação.

§ Único - Esgotado o prazo previsto no “caput” deste artigo, sem que o atleta tenha sido reincorporado à equipe, dará o árbitro como encerrada a partida, ficando sujeitos às punições previstas no artigo anterior.

Art. 24 - O pedido de veto membros da arbitragem por parte de agremiação, deverá ser encaminhado por escrito ao DMD, até 48 horas após a entrada da súmula do DMD. O documento deverá conter assinatura do responsável pela equipe ou representante legal, neste caso com procuração para tal, fundamentando os motivos da solicitação.

Art. 25 - Em caso de W.O. todos os atletas, comissão técnica e responsáveis pela equipe inscritos serão punidos com 365 dias de suspensão.

Capítulo IV DA RESPONSABILIDADE DOS ÁRBITROS

Art. 26 - A transferência de jogos, em virtude do mau tempo ou impraticabilidade do gramado até cinco horas antes do horário marcado para o jogo é de competência do árbitro, devendo, no caso, a sua decisão ocorrer aguardando o tempo regulamentar mínimo de trinta (30) minutos. A decisão deverá ser consignada em súmula, com as assinaturas do árbitro, do mesário e facultativamente, dos capitães das agremiações disputantes.

Art. 27 - Caso não compareça o trio de arbitragem escalado, cabe aos capitães dos contendores a indicar 3 (três) desportistas presentes ao evento, para dirigir a partida.

§ 1º - Feitas as indicações, procederão a um sorteio, por moeda, atuando aqueles que a sorte indicar.

§ 2º - Nenhum jogo do campeonato deixará de realizar-se pela ausência do trio de arbitragem, não cabendo impugnação aos desportistas indicados nas condições dos parágrafos anteriores.

§ 3º - Quando não comparecer um dos componentes, ou todo trio de arbitragem, nenhuma equipe poderá negar-se a jogar, sob pena de ser responsabilizada por todos os prejuízos verificados.

Art. 28 - O Árbitro não deverá iniciar a partida sem certificar-se, junto ao Mesário, que a súmula foi regularmente preenchida, com a satisfação das exigências regulamentares. O trio de arbitragem deverá coordenar a assinatura da súmula pelos atletas, exigindo-lhes a apresentação da ficha de inscrição no DMD, a aposição de seus respectivos números de registro e que firmem o documento da mesma maneira que consta em suas identificações (fichas).

a) gols consignados e autores;

b) cartões apresentados pelo árbitro e seu tempo de jogo;

c) expulsões, citando sempre motivos e o tempo de jogo em que ocorreram;

- d) horário em que o trio de arbitragem se apresentou em campo;
- e) horário em que os clubes disputantes se apresentaram em campo;
- f) colocar, sempre na súmula ao lado da assinatura de cada atletas, seu nome por extenso em letra de forma, de maneira legível, e o número de seu registro no DMD.

Art. 29 – É de competência do árbitro, relatar em súmula ou em relatória a parte, todos os atos que ocorrerem no jogo, no espaço reservado ao seu relatório, tendo plena liberdade de fazer constar todos os fatos que, a seu juízo, foram relevantes durante a partida, responsabilizando-se pela sua veracidade.

Art. 30 - As súmulas estarão a disposição da empresa de arbitragem contratada, junto ao DMD, 72 (setenta e duas) horas antes da realização da partida, estando obrigada a retorná-las com as devidas anotações juntamente com toda a documentação à entidade promotora, no prazo 24 (vinte quatro) horas após o término do jogo. As súmulas deverão estar devidamente preenchidas, contendo todas as informações exigidas nos artigos 28 e 29.

§ único: o não preenchimento de todas as informações exigidas, comprometendo a análise dos fatos ocorridos pelos contratantes, acarretará o não pagamento dos serviços prestados.

Art. 31 - É proibido ao trio de arbitragem e ao mesário, dar conhecimento do conteúdo da súmula a pessoas estranhas a direção do jogo.

Art. 32 - Não é permitido o lançamento de protesto em súmula, nem a juntada de documentos contendo reclamações dos disputantes.

Art. 33 - A pena de expulsão do campo, imposta pelo árbitro é irreversível, e o punido não poderá retornar ao gramado, no mesmo jogo, nem ser substituído. Os atletas, dirigentes, técnico ou massagista expulsos, deverão abandonar o campo de jogo.

§ 1º- Quando ocorrer ato de indisciplina, antes dos apito inicial do jogo, o árbitro poderá impedir seu autor de atuar, podendo, entretanto, ser substituído por um dos suplentes.

§ 2º- A substituição do goleiro, no caso de sua expulsão, poderá ser feita pelo goleiro reserva, desde que sua equipe não tenha utilizado o limite máximo de substituições e sair de campo outro atleta de sua equipe.

Art. 34 - O atleta ou dirigente expulso por agressão ao árbitro, seus auxiliares ou membros organizadores, ficará suspenso preliminarmente pelo período de 360 dias (trezentos e sessenta dias) mais uma cesta básica. A penalidade começará a ser contada a partir do dia seguinte do ato praticado.

Art. 35 - O árbitro registrará em súmula o nome e o número dos atletas advertidos com cartão amarelo e expulsos de campo, bem como motivos que causaram tal fato.

§ Único - Além do registro em súmula, a arbitragem deve fazer constar no Boletim de Comunicação de Advertências o nome e o número dos atletas advertidos com cartão amarelo e vermelho, que será preenchido em três vias, devidamente assinadas pelos dois capitães e pelo arbitro sendo uma entregue para cada clube disputante, para controle das punições, e a outra acompanhar o envelope dos documentos.

Capitulo V DOS ATLETAS

Art. 36 - O atleta uma vez regulamente inscrito no DMD, poderá participar do campeonato da categoria veteranos, previsto no presente regulamento, tendendo a pelo menos uma das seguintes exigências:

- a) ser natural do município de Flores da Cunha;
- b) seu Pai e/ou sua Mãe tenha(am) nascido em Flores da Cunha;
- c) residir em Flores da Cunha no mínimo há (180) dias, contados da data do início do campeonato;
- d) comprovadamente, trabalhar no município há (180) dias antes do início da competição;

§ 1º - Considera-se regularmente inscrito o atleta que, após ter apresentado cópia de documento de identidade ao DMD, por intermédio da equipe que atuará e, tiver seu nome relacionado na ficha de inscrição dos atletas e homologado pelos promotores do evento, atendendo os requisitos do artigo 36.

§ 2º – Os documentos para comprovação de regular inscrição dos atletas, deverão ter fé pública, onde fiquem claros os dados a serem comprovados.

§ 3º- Considera-se apto a disputar o Campeonato Municipal da Categoria Veteranos de 2016, além de outras atribuições, o atleta que tiver nascido 31 de dezembro de 1.981.

Art. 37 - Os atletas deverão assinar a súmula na presença do mesário, apresentado-lhe se solicitado, documento com foto. A assinatura deve ser igual aquela constante na ficha de inscrição, não sendo permitida a utilização de apelidos.

§ 1º- A o se apresentarem para assinatura na súmula os atletas deverão estar uniformizados, portando calçados, meias, caneleiras, calções e camisetas, estas contendo na parte posterior (costas) a respectiva numeração.

§ 2º- Antes do início do jogo, deverão também assinar a súmula os atletas reservas, até no máximo de 14 (quatorze), dentre os quais poderão ser utilizados todos os 14 (quatorze) para eventuais substituições, não podendo retornar após ser substituído. O atleta que não assinar a súmula antes do início do jogo não poderá atuar, salvo quando a equipe iniciar com menos de 11 atletas;

§ 3º- A súmula deverá ser assinada em primeiro lugar (lado esquerdo), pela associação mandante do jogo;

§ 4º- As equipes que possuírem o número mínimo de 7 (sete) atletas, no horário do início da partida, poderão incluir, a qualquer tempo, até mais 4 (quatro) atletas, cumpridas as formalidades previstas no paragrafo 1º e “caput” deste artigo;

§ 5º- Atingindo o número de 11 (onze) atletas, no caso previsto no paragrafo anterior, não será permitido o ingresso de mais nem um atleta na partida;

§ 6º- Um atleta, mesmo que tenha assinado a súmula, poderá ainda, ser substituído, desde que o jogo não tenha sido iniciado, com a comunicação da ocorrência ao trio de arbitragem.

§ 7º- Sempre que houver uma substituição de atleta, o substituto deverá se dirigir ao árbitro assistente, para que posteriormente seja autorizada a substituição.

§ 8º- O atleta substituído deverá permanecer à beira do campo do jogo, em frente à do mesário a quem caberá anunciar a substituição e somente poderá adentrá-lo após a saída do jogador substituído, devidamente autorizado pelo árbitro.

Art. 38 – Todos os atletas reservas, regularmente inscritos e que tenham assinado a súmula em tempo hábil, em número máximo de 14 (quatorze) poderão participar das partidas, em substituição aos que estiverem atuando.

§ único: os atletas substituídos não poderão voltar ao campo de jogo na mesma partida.

Art. 39 - Perde a condição de jogo, para próxima partida do campeonato, o atleta advertido pelo árbitro com cartão amarelo, a cada série de 3 (três) advertências.

Art. 40- Quando o atleta advertido com cartão amarelo vier a ser expulso na partida, permanece a advertência, para efeitos do artigo anterior.

§ 1º - O atleta que receber o terceiro cartão amarelo dentro da competição e na mesma partida for expulso com cartão vermelho, cumprirá duas partidas de suspensão.

§ 2º - Os cartões amarelos apresentados em partidas suspensas ou que venham a ser anuladas, serão anulados.

§ 3º - Ao final da primeira fase cartões amarelos serão zerados, com exceção do atleta que receberem o terceiro cartão amarelo ou for expulso na última rodada. Este deverá cumprir pena.

Art. 41 - As inscrições por equipe para este campeonato são de até 25 (vinte e cinco) atletas. Não poderão serem efetuadas novas inscrições ou substituição de atletas inscritos após o prazo determinado pelos organizadores da competição.

Capitulo VI DOS DIAS E HORÁRIOS DOS JOGOS

Art. 42 - Os jogos serão disputados no período diurno, aos sábados e domingos a tarde e eventualmente a noite nos dias uteis da semana.

Art. 43 - Para o período da tarde fica estabelecido o horário das 15:30 para o início dos jogos

Capitulo VII DA FÓRMULA DE DESEMPATE E PONTUAÇÃO

Art. 44 - Em caso de empate **entre mais de duas** associações, na contagem de pontos ganhos na **Fase Classificatória** do Campeonato Municipal de Veteranos, serão utilizados os seguintes critérios de desempate, pela ordem, sucessivamente.

- a) maior número de vitórias;
- b) menor número de gols sofridos;
- c) melhor disciplina;
- d) melhor saldo de gols;
- e) maior número de gols marcados;
- f) sorteio.

§ Único -. Caso houver necessidade de adotar critério previsto na alínea “f” deste artigo, para o desempate, o DMD informará data, local e horário para realização do sorteio, com a presença dos representantes das agremiações envolvidas.

Art. 45 - Em caso de empate **entre duas** associações, na contagem de pontos ganhos, ao término da **Fase Classificatória** do Campeonato Municipal de Veteranos serão utilizados os seguintes critérios de desempate, pela ordem, sucessivamente:

- a) confronto direto;
- b) maior número de vitórias;

- c) menor número de gols sofridos;
- d) melhor disciplina;
- e) melhor saldo de gols;
- f) maior número de gols marcados;
- g) sorteio

§ único - Caso houver necessidade de adotar critério previsto na alínea “g” deste artigo, para o desempate, o DMD informará data, local e horário para realização do sorteio, com a presença dos representantes das agremiações envolvidas.

Art. 46 - Em caso de **empate** nos jogos das **fases de quartas de final, semifinais e final** do Campeonato Municipal de Veteranos, ao término do tempo regulamentar, a partida será desempatada nas cobranças de penalidades, sendo 5 (cinco) para cada equipe, executadas alternadamente. Permanecendo o empate as cobranças devem ser alternadas, sendo uma por equipe, até que se obtenha um vencedor.

Art. 47 - A contagem de pontos será independente em cada fase e obedecerá ao seguinte critério:

- a) partida ganha 3 (três) pontos; b) partida empatada 1 (um) ponto; c) partida perdida zero ponto.

Capítulo VIII DAS PENALIDADES DOS ATLETAS E COMISSÃO TÉCNICA

Art. 48 - A expulsão de atleta será avaliada pela diretoria do DMD, observando-se o tipo de infração cometida, aplicando-se respectiva pena de acordo com a infração, a qual deverá ser informada pelo árbitro do jogo, devendo constar na súmula, seguindo a tabela abaixo. Cumprindo a pena do jogo mais a pena relatada pela súmula e imposta pelo DMD.

Tabela de infrações:

1 - Falta por trás com bola	1 jogo
2 - Interceptar a bola com a mão	1 jogo
3 - Retardar o andamento da partida	1 jogo
4 - Segurar o adversário	1 jogo
5 - Dar pontapé no adversário em disputa de bola	1 jogo
6 - Reclamar ao árbitro, sem ofendê-lo	1 jogo
7 - Jogada violenta em disputa de bola com o adversário	1 jogo
8 - Faltas que caracterizam o segundo cartão amarelo	1 jogo
9 - Ofensas morais ao árbitro, adversário ou companheiro	2 jogos
10 - Falta por trás ou jogada violenta sem disputa de bola	2 jogos
11 - Peitar o adversário com o intuito de provocação	3 jogos
12 - Tentativa de agressão ao arbitro ou adversário	3 jogos
13 – Peitar ou empurrar o árbitro. Invasão de campo	4 jogos
14 - Dar tapas, socos, cabeçadas, cotoveladas, pontapés, cuspir no adversário - com intenção de provocar lesões físicas ou morais.	7 jogos
15 - Dar tapas, socos, cabeçadas, cotoveladas, pontapés, jogar a bola nos árbitros - agressões leves.	15 jogos
16 - Perseguição seguida de agressão consumada, agressões múltiplas ou as que caracterizam clara intenção de provocar lesões físicas graves ao adversário ou ao trio de arbitragem	365 dias
17 - Solicitar a inscrição por mais de uma associação	Exclusão do campeonato
18 - Outras situações ocorridas no campo de jogo (a ser relatado por completo pelo árbitro), serão resolvidas pelos organizadores.	

Art. 49 - A incitação por parte de dirigentes ou atletas à invasão de campo pela torcida, provocação de brigas ou ainda, arremesso de objetos no gramado ,a associação responsável perdera o mando de campo (independente do local em ocorrerem os fatos), além de outras penalidades cabíveis, de acordo com o CBDF.

Capítulo IX DA PREMIAÇÃO

Art. 51– A premiação aos vencedores do Campeonato é a seguinte:

- a) Campeão: Troféu e medalhas;
- b) Vice-Campeão: Troféu e medalhas;
- c) 3º lugar: Troféu e medalhas;
- d) Disciplina : Troféu;
- e) Goleador: Troféu (o que fizer mais gols em todo campeonato). Em caso de empate entre dois ou mais atletas fica estabelecido que o atleta de mais idade receberá o prêmio.
- f) Goleiro menos vazado: Troféu (gols sofrido por jogos disputados) em caso de empate entre dois ou mais atletas sera feito a media por jogos disputados.

Art. 52 - Para contagem de pontos para o troféu disciplina serão observados os seguintes critérios:

- a) Cada advertência com cartão amarelo a associação perderá dois (2) pontos;
- b) a cada expulsão de atleta ou dirigente, a associação perderá onze (11) pontos;
- c) a equipe que se apresentar nos jogos com menos de 11 atletas, perderá 22 (vinte e dois) pontos a cada jogador a menos que do número máximo permitido;
- d) atraso na entrada em também será considerado ponto negativo para disciplina, com perda de um 1 (um) ponto a cada minuto de atraso.
Nota: Quando o atraso ocorrer por motivo justificado, como por exemplo, por haver jogo preliminar, não haverá perda de pontos.
- e) invasão de campo de jogo por atletas que não estejam atuando, dirigentes ou torcida, ocasiona a equipe infratora a exclusão da participação desta premiação.
- f) agressão a qualquer membro da arbitragem, ocasiona a eliminação da participação desta premiação.
- g) em caso de empate na pontuação da disciplina, entre duas equipes, os critérios de desempate serão os seguintes ,pela ordem sucessivamente:
1º) menor número de expulsões durante o campeonato; **2º)** menor número de expulsões no confronto direto; **3º)** menor número de cartões amarelos no confronto direto; **4º)** melhor aproveitamento em pontos no confronto direto; **5º)** menor número de gols sofridos; **6º)** maior número de pontos somados; **7º)** Sorteio.

Capítulo X DA FORMULA DE DISPUTA

Art. 53 – O Campeonato Municipal de Futebol de Campo Veteranos – Edição 2017, será disputado em quatro fases: Classificatória, Quartas de Final, Semifinal e Final.

a) Na fase **Classificatória** todas as dez equipes se enfrentarão, em turno único, qualificando-se as oito melhores classificadas por índice técnico para disputar a fase de quartas de final.

b) A fase de **Quartas de final**, será disputada em jogo único nos campos dos quatro melhores classificados da fase anterior, conforme disposto abaixo:

- Jogo 1:- 1º classificado X 8º classificado;
- Jogo 2 - 2º classificado X 7º classificado;
- Jogo 3 - 3º classificado X 6º classificado e
- Jogo 4 - 4º classificado X 5º classificado.

c) A fase de **Semi finais**, será disputada em jogo único, no Estádio Municipal, em rodada dupla, obedecendo a seguinte ordem:

- 1º jogo: Vencedor do jogo 2 X Vencedor do jogo 3 e
- 2º jogo: Vencedor do jogo 1 X Vencedor do jogo 4.

d) A **grande final**, será disputada no Estadio Municipal, na data previamente estabelecida na grade de jogos, em horário a ser determinado pelos organizadores, sendo que após será efetuada a premiação aos vencedores.

Capítulo XI DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 54 - Em caso de suspensão de partida de campeonato, pelo árbitro, desde que iniciada, as associações poderão , na data correspondente, modificar suas equipes ,com atletas regularmente inscritos no DMD, respeitando o número de atletas em campo, por ventura reduzida por expulsão, no momento da suspensão.

A indicação de nova data, local e horário, será de competência exclusiva dos organizadores.

Art. 55 – As equipes participantes deste Campeonato, obrigam-se a observar as disposições deste regulamento, as resoluções do DMD, as decisões discutidas e aprovadas nas reuniões preparatórias, constantes em ata, bem como a legislação superior.

Art. 56 - O atleta ou membro da comissão técnica expulso por agressão ao árbitro, seus auxiliares ou membros organizadores, ficará suspenso preliminarmente pelo período de 365 (trezentos e sessenta e cinco) dias. A penalidade começará a valer 48 horas após a infração. As ofensas morais a árbitros ou organizadores do evento, deverão as vítimas registrar ocorrência junto aos órgãos competentes, para estabelecimento de punição junto a esfera criminal.

Art. 57 – Os direitos de imagem do Campeonato Municipal de Futebol de Campo Veteranos edição 2017, pertencem ao DMD. Assim, qualquer imagem, foto ou vídeo relacionado ao evento, pertencem a entidade promotora, podendo fazer o uso legal dos mesmos.

Art. 58 – O presente regulamento, bem como a grade de jogos, será entregue sob protocolo, às equipes participantes do Campeonato e a equipe de arbitragem, de acordo com o anexo I, os quais deverão dar ciência do seu conteúdo, bem como das decisões tomadas nas reuniões preparatórias, a todos os envolvidos, com a finalidade de conhecimento das normas, uniformização de procedimentos

Art. 59 – Todas as informações tais como, atletas inscritos por equipe, regulamento, grade dos jogos, estará disponível durante a competição na página oficial do município: <http://www.floresdacunha.rs.gov.br/conteudo/resultados/>

Art. 60 – Também todas as informações dos resultados das partidas, classificação, goleadores, goleiros menos vazados, etc., serão postadas na página oficial do município, após estes dados serem recebidos na forma oficial pelos organizadores.

Art. 61 – As dúvidas e os casos omissos surgidos na interpretação do presente regulamento serão dirimidos pelo DMD.