

REGULAMENTO DA COPA INTER BAIRROS DE COMUNIDADES

SUB. 13/2018

I – DAS ASSOCIAÇÕES

Art. 1º - A COPA DAS COMUNIDADES – 2017/2018 Futebol da Categoria Sub. 13 terá início no dia 14 de Julho de 2018 e será disputado por 10 (dez) comunidades: Catagalo, Capim Melado, Brasília, Fazendinha, Grota do Surucucu, Jockey Club, Lagoa, Largo da Batalha, São Francisco e Santa Barbara

II – DA FORMA DE DISPUTA

Art. 2º - O Campeonato será disputado em 04 fases:

§1º - 1º FASE - CLASSIFICATORIA:

SERÁ DISPUTADA POR TODAS COMUNIDADES INSCRITAS, DIVIDIDAS EM DUAS CHAVES (A E B), JOGANDO ENTRE SI EM TURNO ÚNICO, ONDE AS EQUIPES DA CHAVE (A), ENFRENTAM AS EQUIPES DA CHAVE (B), CLASSIFICANDO-SE AS TRÊS (3), COMUNIDADES MELHORES COLOCADAS DE CADA CHAVE. SENDO AS DUAS PRIMEIRAS COLOCADAS DE CADA CHAVE CLASSIFICADAS DIRETO PARA A 3º FASE E AS DUAS SEGUNTES PARA A SEGUNDA FASE.

§ 2º - 2º FASE - QUARTAS DE FINAL:

SERÁ DISPUTADA PELAS (04) QUATRO EQUIPES CLASSIFICADAS NA PRIMEIRA FASE, EM PARTIDA ÚNICA, COM VANTAGEM DO EMPATE PARA A EQUIPE MAIS BEM COLOCADA, COM A SEGUINTE DISTRIBUIÇÃO:

JOGO 1 - SEGUNDO COLOCADO CHAVE (A) X TERCEIRO COLOCADO CHAVE (A)

JOGO 2 - SEGUNDA COLOCADO CHAVE (B) X TERCEIRO COLOCADO CHAVE (B)

§ 3º - 3º FASE - SEMI-FINAL:

SERÁ DISPUTA PELAS QUATRO COMUNIDADES CLASSIFICADAS DAS FASES ANTERIORES, COM A SEGUINTE DISTRIBUIÇÃO:

JOGO 3 - PRIMEIRO COLOCADO CHAVE (A) X CLASSIFICADO JOGO 1

JOGO 4 -PRIMEIRO COLOCADO CHAVE (B) X CLASSIFICADO JOGO 2

APÓS ENCERRAMENTO DO TEMPO REGULAMENTAR E EM CASO DE EMPATE AO FINAL DO TEMPO REGULAMNTAR O CLUBE CLASSIFICADO SE DARÁ ATRAVES DE COBRANÇAS DE PENALIDADES CONFORME DESCRITO EM LEGISLAÇÃO SUPERIOR.

§ 4º - 4º FASE - FINAL:

JOGO 5 - CLASSIFICADO JOGO 3 X CLASSIFICADO JOGO 4 (DISPUTA DO PRIMEIRO LUGAR)

SERÁ DISPUTA PELAS EQUIPES CLASSIFICADAS DA FASE ANTERIOR EM PARTIDAS UNICA , E EM CASO DE EMPATE AO FINAL DO TEMPO REGULAMNTAR O CAMPEÃO SE DARÁ ATRAVES DE COBRANÇAS DE PENALIDAS CONFORME DESCRITO EM LEGISLAÇÃO SUPERIOR.

III – DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Art. 3º – Após o término de cada fase, exceto na segunda, terceira, ocorrendo empate em números de pontos ganhos entre duas ou mais associações, serão aplicados os seguintes critérios de desempate:

- a) Maior número de vitórias na fase;
- b) Maior saldo de gols na fase;
- c) Maior número de gols pró na fase;
- d) Menor número de cartões amarelos e vermelhos (soma dos atletas e comissão técnica) em todo o campeonato;
- e) Sorteio na sede da Secretaria Municipal de esporte, em dia e horário a serem determinados.

IV – DOS ESTÁDIOS E HORÁRIOS DOS JOGOS

Art. 4º - Os jogos serão disputados no campo da Cruzeiro (Pendotiba);

V - DA INSCRIÇÃO

Art. 5º – Ressalvadas as disposições do Regulamento, o prazo para inscrição será até o 3º dia útil que anteceder o inicio da 3ª rodada da 1ª Fase, sendo vedada a inscrição de qualquer atleta na competição a partir desta data.

§ 1º - Para a primeira rodada somente poderão participar os atletas inscritos até o dia 09 de julho de 18.

§ 2º - Haverá limite para o numero de inscrições, não podendo esse numero ultrapassar o limite Maximo de 25 atletas.

VI - DA TABELA

Art. 6º - A LND poderá antecipar ou adiar qualquer jogo constante na tabela, bem como alterar local e horário, seja a seu critério, em casos fortuitos, ou de força maior, ou ainda por acordo entre as associações disputantes, desde que não resulte em prejuízo para terceiros e com pedido formulado, de forma expressa, com 48 horas de antecedência e aprovado pelo Departamento Técnico.

VII - DAS SUBSTITUIÇÕES E BANCO DE RESERVAS:

Art. 7º – No banco de reservas poderão ficar apenas os atletas (sem limite Máximo desde que todos estejam uniformizados e relacionados para a partida), um treinador, um preparador físico, um médico, um massagista e um diretor, desde que constem da relação de jogos e tenham assinado a súmula, podendo ser feitas **onze** substituições.

VIII - DAS ADVERTÊNCIAS

Art. 8º – Ao final da primeira fase serão zerados os cartões amarelos, desde que não seja o terceiro.

Art. 9º – Qualquer membro da comissão técnica que venha a ser expulso por agressão (tentada ou consumada) a árbitros ou assistentes, estará eliminado da competição, independentemente das sanções do CBJD.

Art. 10º – Cada 6 cartões vermelhos dos atletas corresponderá a 1 ponto negativo na contagem geral de pontos, e cada 2 exclusões do banco de suplentes a membros da Comissão Técnica corresponderá a perda de 1 ponto.

IX - DAS INFRAÇÕES DISCIPLINARES

Art. 11 – Qualquer tipo de agressão física (tentada ou consumada) a atletas, dirigentes, arbitragem, será punido com eliminação da competição independentemente das sanções do CBJD.

§ 1º - Incluir atleta em sua equipe sem condição de participar da partida, entenda-se:

1. Atleta sem carteira de identificação;
2. Atleta com idade adulterada;
3. Diretor e ou membro de comissão técnica sem carteira de identificação;
4. Atleta suspenso por cartão amarelo e/ou vermelho na partida anterior.;

PENA: perda de 06 (seis) pontos por partida e por atleta, na contagem que houver obtido durante a competição. Se a associação infratora não houver ganho pontos, ficará com pontos negativos, independente do resultado que possa auferir, sendo que o adversário não se beneficiará com os pontos ganhos da partida.

§ 2º - O atleta expulso de campo, fica automaticamente impedido de participar da partida subsequente do mesmo campeonato adotando os seguintes critérios para uso dos cartões:

A – CARTÃO AMARELO – ADVERTENCIA

B – CARTÃO VERMELHO – EXPULSÃO

§ 3º O atleta que acumular (03) três cartões amarelos estará suspenso automaticamente da partida subsequente de sua equipe.

X – TEMPO TÉCNICO

Art. 12 – Procedimentos:

§1º - Aos 20 minutos de cada **tempo**, na primeira paralisação, o árbitro estenderá seu braço sobre a sua cabeça com o punho fechado. Este gestual significa o início do **tempo técnico**.

§2º - Duração:

- 2 minutos

§3º - Reinício do jogo:

Conforme a **regra** que originou a paralisação;

O árbitro avisará através do som de seu apito o final do **tempo técnico**;

O retorno ao campo deverá ser imediato, sob pena do árbitro autorizar o reinício do jogo, mesmo com alguns jogadores fora de campo.

§4º - Recuperação do **tempo** perdido:

O árbitro acrescentará no final de cada período, todo o **tempo** perdido (atendimentos, substituições e outros.), O **tempo técnico** se dará com um cronômetro parado.

XI - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 13 – As Associações concordam com a realização de seus jogos sem a observância do intervalo mínimo entre as partidas.

Art. 14 – Em ocorrendo desistência ou desligamento de qualquer comunidade, com o conseqüente afastamento da Competição, marcando-se o resultado de 03x00 e 03 pontos ganhos a favor dos adversários das equipes desistentes ou desligadas, nos casos dos jogos ainda não realizados.

Art. 15 - A desistência de participar da competição, após o seu início, implica em exclusão automática da competição no ano subsequente..

Art. 16 – As despesas de cada partida serão pagas, pela SMEL, ficando as associações isentas de qualquer pagamento, relativo a aluguel de campo, taxa de arbitragem.

Art. 17 - Na categoria o tempo de jogo será de 02 períodos de 30 (trinta) minutos, com intervalo de 10 (dez) minutos.

Parágrafo Único – em caso de atraso para início ou reinício de partida após 20 (VINTE) minutos de tolerância, a COMUNIDADE que deu causa o atraso será punida com a perda de pontos em favor da equipe adversária e estará automaticamente eliminada da competição, sendo aplicada as normas do ART. 14 do regulamento para as demais partidas da competição.

Art. 18 - Os casos não previstos neste regulamento obedecerão às disposições do Regulamento Geral das Competições da LND.

Art. 19 - A interpretação do presente Regulamento e a solução dos casos omissos ou conflitantes caberá à LND/SMEL.

Art. 20 - Este Regulamento passará a vigor imediatamente, ficando decidido que as Comunidades que participarem da competição, automaticamente o aprovam e concordam, de forma irrestrita, com o inteiro teor do mesmo.

Niterói, 02 de julho de 2018.

André Luiz Silva
Departamento de Competições
Sub secretario SMEL