

XXVI - CAMPEONATO DE FUTEBOL DAS COMUNIDADES RURAIS - RURALÃO – 2016

REGULAMENTO GERAL

Execução: Secretaria Municipal de Esporte e Lazer

01 DA APRESENTAÇÃO

Art. 01º Atendendo as reivindicações de nossos atletas dos bairros de Uberaba e o intuito de integrá-los através do esporte, a **Prefeitura Municipal de Uberaba, através da Secretaria Municipal de Esporte e Lazer**, propõem a realização do XXVI CAMPEONATO DE FUTEBOL DAS COMUNIDADES RURAIS - 2016.

02 DA JUSTIFICATIVA

Art. 02º O Futebol de Campo é praticado nos diversos Bairros de Uberaba do município de Uberaba. A realização do o XXVI CAMPEONATO DE FUTEBOL DAS COMUNIDADES RURAIS - 2016, muito contribuirá para intensificar esta prática.

03 DO OBJETIVO GERAL

Art. 03º Oportunizar intercâmbio e interação entre os diversos bairros do município de Uberaba.

04 DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 04º Este Regulamento é o conjunto das disposições que regerão o XXVI CAMPEONATO DE FUTEBOL DAS COMUNIDADES RURAIS - 2016.

Art. 05º As equipes que participarão deste campeonato serão consideradas conhecedoras das leis desportivas internacionais que regem o FUTEBOL e deste regulamento, e se submeterão sem reserva alguma, a todas as conseqüências que dele possa emanar.

05 DA ESTRUTURA ADMINISTRATIVA

Art. 06º Na realização deste campeonato serão conhecidos pelos participantes, como autoridades ligadas diretamente à realização do mesmo:

a) Da Comissão de honra

Luis Alberto de Medina Carvalho (Presidente - FUNEL)

Paulo Piau Nogueira (Prefeito de Uberaba)

Flávio Henrique Bernardes dos Santos (Presidente Adjunto - FUNEL)

Representantes das equipes inscritas

a.1 Compete aos representantes das equipes:

- * Acompanhar o andamento da competição;
- * Apresentar documentos para inscrições de atletas, assumindo total responsabilidade pelos dados contidos nos mesmos, dentro da data estabelecida;
- * Apresentar documentação de atleta(s) que estiverem sob protesto, para a Comissão Técnica em tempo hábil; os dirigentes e jogadores que tentarem dificultar o bom andamento de uma final (campeonato), estará eliminado do campeonato seguinte;
- * Procurar e tomar conhecimento junto à Comissão Técnica da programação dos jogos e divulgá-la aos atletas de sua equipe;
- * Acompanhar as notas oficiais e fazer cumprir o que nelas estiver determinado, verificando semanalmente o quadro de punições na Secretaria Municipal de Esporte e Lazer.

b) Da Comissão Técnica Disciplinar

Será formada pelas seguintes pessoas ligadas ao desporto.

Sr. Hélio França de Oliveira

Sr. Flávio Henrique Bernardes dos Santos

Profº Márcio Carlos Severo

b.1 A ela compete:

- * Fazer cumprir o exposto neste regulamento;
- * Elaborar a programação dos jogos;
- * Designar horário para realização dos jogos;
- * Solicitar ao responsável pela equipe que estiver sob protesto, sua participação em reunião em que sua equipe for julgada;
- * Julgar as infrações que forem cometidas durante o campeonato;
- * Divulgar o resultado após cada rodada;
- * Tomar decisões em assuntos referentes à parte técnica dos jogos;
- * Julgar equipe ou atleta.
- * Julgar e decidir sobre casos omissos neste Regulamento.

Parágrafo único: A Comissão Técnica Disciplinar será soberana para o julgamento e interpretação deste Regulamento, não cabendo após decisão tomada, nenhum tipo de recurso. A equipe que for contra o regulamento e a decisão da Comissão Técnica Disciplinar e entrar na justiça comum, estará eliminada do campeonato.

c) Da Arbitragem

Será responsável pela mesma, a Secretaria Municipal de Esporte e Lazer, que poderá designar entidades ou pessoas para dirigi-la, sendo que a ela compete:

- c.1** Estruturar o quadro de arbitragem;
- c.2** Designar arbitragem aos jogos; .
- c.3** Avaliar a atuação dos árbitros a cada rodada.

Parágrafo único: Não será aceito pelas equipes: veto de árbitros, auxiliares ou representantes designados.

06 DAS INSCRIÇÕES DAS EQUIPES E ATLETAS

Art. 07º As inscrições de atletas serão realizadas na Fundação de Esporte e Lazer (Departamento Uberabão), até o término da 1ª fase.

Parágrafo Único: O atleta será liberado para jogar, após 7 (sete) dias ao ato da inscrição do mesmo ou a critério da comissão técnica.

Art. 08º Será obrigatório a apresentação à Comissão Técnica de um dos seguintes documentos originais, se esta Comissão assim exigir: Identidade, Carteira Profissional ou qualquer outro documento expedido por órgão federal ou estadual que contenha foto atual do titular.

Parágrafo primeiro: a equipe de arbitragem autorizará a jogar somente os atletas que apresentarem um dos documentos acima citados, antes do início de **todas** as partidas de sua equipe.

Art. 9º A comissão técnica e disciplinar poderá autorizar por escrito via nota oficial a autorização para o atleta participar do jogo sem a apresentação da carteirinha oficial da competição para 2015.

07 A PARTICIPAÇÃO DOS ATLETAS

Art. 10º Poderão ser inscritos no mínimo 15 e no máximo 40 atletas por equipe.

Art. 11º Cada atleta poderá se inscrever somente por uma equipe. Caso o mesmo se inscreva por mais de uma equipe estará eliminado, e a equipe não poderá inscrever outro em seu lugar. A inscrição do atleta somente será considerada quando o mesmo assinar a Ficha de Inscrição e todos os documentos apresentados a comissão técnica disciplinar da competição.

Parágrafo primeiro - Xerox de um documento com foto expedido de órgão federal, declaração para autorização de inscrição para equipe desejada, duas fotos 3x4, ficha de cadastro completa e comprovante de residência.

Art. 12º A idade mínima para participação é de 14 anos completos, sendo para os menores de 18 anos com autorização dos pais. Dos 14 aos 16 anos o atleta poderá apresentar como documento sua certidão de nascimento.

Art. 13º Caso algum atleta participe de forma irregular do XXVI CAMPEONATO DE FUTEBOL DAS COMUNIDADES RURAIS - 2016, estará automaticamente eliminado desta competição e do XXVI CAMPEONATO DE FUTEBOL DAS COMUNIDADES RURAIS - 2017.

Art. 14º Os atletas para participarem da competição não poderão ter participado das competições da LUF (Liga Uberabense de Futebol) no ano de 2015 e 2016, com exceção atletas nascidos antes e no ano de 1966.

Parágrafo primeiro: O presidente e o goleiro da equipe poderá jogar, independente se jogou ou não nas competições da LUF de Campo.

Art. 15º Atleta profissional de Futebol em atividade (ano 2015 e 2016) não poderá ser inscrito na competição. Este atleta será considerado irregular. Exceto na posição de Goleiro.

08 DO CONGRESSO TÉCNICO

Art. 16º Será realizado no dia 03 de abril de 2016. Na oportunidade será apresentada a formação da tabela e assuntos inerentes à competição; sendo assim será aprovado o regulamento da competição para o ano de 2016, mediante assinatura de todos os representantes das equipes. Irá também entregar os certificados dos melhores do ano.

09 DO PROCESSO DE DISPUTA

Art. 17º O início do XXVI CAMPEONATO DE FUTEBOL DAS COMUNIDADES RURAIS - 2016, começará no dia 03/04/2016 às 13:00 com o Torneio Início; a equipe que não comparecer está automaticamente eliminada. O campeonato será composto por 08 (oito) equipes, cada equipe fará 4 (quatro) jogos na 1ª fase, como está exposto na tabela; esta fase definirá a colocação das equipes para a fase seguinte.

Parágrafo primeiro a partir da 2ª FASE – os jogos serão no sistema eliminatório como está exposto na tabela. O Sistema de disputa será Mata-Mata ida e volta, classificando as equipes vencedoras para a fase seguinte. As equipes melhores colocadas (1º ao 4º), jogarão por 2 (dois) empates sem saldos de gols. Caso houver uma vitória para cada lado, a decisão vai para os pênaltis, sendo 3 cobranças alternadas para cada equipe. Caso permaneçam empatadas as cobranças continuarão alternadas, até sair o vencedor. Os atletas que cobrarem as penalidades só poderão cobrar novamente se todos os companheiros da equipe já estiverem cobrados inclusive o goleiro. Se um atleta ausentar do campo de jogo, a outra equipe poderá também eliminar qualquer atleta de sua equipe para não realizar a cobrança da penalidade. Assim ambas equipes ficarão com números iguais de atletas.

Parágrafo segundo – Última fase (as finais) – será decidida em um só jogo; o melhor colocado de todo campeonato jogará pelo empate no tempo normal. O LOCAL DA PARTIDA SERÁ DECIDIDO PELA COMISSÃO ORGANIZADORA DO CAMPEONATO.

10 DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE:

Art. 18º Para critério de desempate, caso seja necessário, será seguido o seguinte:

- a) Maior número de pontos
- b) Maior número de vitórias;
- c) Saldo de gols;

- d) Menor número de cartões amarelos, sendo que para cada cartão vermelho será assinalado 3 cartões amarelos e atletas que forem eliminados da competição serão computados 6 cartões amarelos.
- c) Maior número de gols feitos;
- d) Menor número de gols sofridos;
- e) Gol average (gols feitos divididos pelos gols sofridos);
- f) Sorteio.

II DAS COMPETIÇÕES

Art. 19º Os jogos terão início com hora marcada, com tolerância de 30 (trinta) minutos, sendo considerada perdedora por W x O, a equipe que não se apresentar uniformizada dentro deste prazo.

Parágrafo primeiro: A equipe que perder duas vezes por W x O será eliminada da competição e será mantido os resultados anteriores e os próximos jogos a equipe adversária ganhará somente os pontos.

Parágrafo segundo: O horário válido para início do jogo e para o W X O será de acordo com o informado pelo árbitro da partida, não cabendo questionamento das equipes sobre o mesmo.

Parágrafo terceiro: se a partida começar após os 30 (trinta) minutos de tolerância, o relógio do árbitro será acionado a partir do mesmo. Exemplo: a partida está marcada para às 13h30min e começa às 14h01min o primeiro tempo terá somente 44 minutos. Caso o atraso aumente, o tempo de jogo do primeiro tempo reduzirá ainda mais. Lembrando que a equipe infratora jogará com a perda dos três pontos para o adversário. Caso a equipe não queira jogar o restante do tempo, perderá mais 3 (três) PONTOS NA TABELA. O resultado do jogo será mantido os cartões e os gols para o artilheiro e equipes.

Parágrafo quarto: caso a equipe mandante esteja uniformizada dentro do campo com a súmula já assinada esperando a equipe adversária, e a mesma chega com as mesmas cores, o árbitro dará mais 10 minutos para a equipe mandante trocar o uniforme sem nenhum prejuízo para a equipe (equipe mandante é a que está à esquerda da tabela.)

Parágrafo quinto: a equipe vencedora por W x O ganhará os pontos (três pontos).

Art. 20º Não caberá recurso sob alegação de atraso, e nem a respeito da decisão do árbitro.

Art. 21º De acordo com a norma deste regulamento fica autorizada a permanência no banco, somente atletas e dirigentes inscritos que assinaram a súmula, com documentação entregue à arbitragem antes do início da partida. Todos estão sujeitos às punições do árbitro e da organização.

Art. 22º Quando uma partida for interrompida pelo árbitro por motivo de força maior como chuvas, iluminação, a mesma será reiniciada do ponto em que foi interrompida, mantendo cartões, placar e atletas que estão inscritos na súmula. Hora e local será determinado pela Comissão Técnica.

Parágrafo único: se ocorrer a interrupção após 15 minutos do segundo tempo não terá nova partida e manterá o placar do jogo.

Art. 23º Caso a partida seja interrompida por dirigentes, jogadores, torcedores e falta de segurança a equipe perderá os três pontos para o adversário, mesmo estando vencendo ou empatando jogo.

Parágrafo único: Somente a Comissão Técnica Disciplinar poderá transferir os jogos, não necessitando para tanto de aprovação das equipes participantes.

Art. 24º As competições e os julgamentos serão orientados baseados por este Regulamento.

Art. 25º As equipes deverão se apresentar uniformizadas. O uniforme exigido será o seguinte: camisas da mesma cor e que deverão estar numeradas, calções da mesma cor e meias da mesma cor. Não será obrigatório o uso de caneleiras. Caso a equipe entrar com uniforme fora do padrão a mesma perderá um ponto na tabela.

Parágrafo único: se as equipes forem consideradas com uniformes iguais, cabe ao árbitro iniciar a partida ou pedir para trocar as camisas. Fica a critério dos jogadores a usarem brincos e piercing durante a partida. Fica proibido o atleta jogar com material que corra perigo para o adversário.

Art. 26º Os jogos serão realizados nos campos e estádios determinados na Tabela Oficial.

Art. 27º As equipes mandantes do jogo deverão apresentar 2 (duas) bolas e a visitante 1 (uma) em condições de jogo antes da partida. O jogo que não chegar ao final por falta de bola, a equipe mandante perderá os pontos para o adversário.

Parágrafo único: Se a equipe mandante não apresentar as bolas e estiver vencendo a partida por qualquer resultado ou se a partida estiver empatada, passará a ser perdedora por um gol a zero. Todo o tempo perdido será acrescentado pelo árbitro no final dos 45 minutos.

Art. 28 A Lei do Impedimento somente será observada após o prolongamento da linha frontal da grande área.

Art. 29º A equipe que não tiver o número suficientes de jogadores (no mínimo 7) para continuar a partida, mesmo estando vencendo a partida ou empatando perderá por 1 gol a zero. E se estiver perdendo a partida o placar será mantido.

Art. 30º Os jogos serão arbitrados por um árbitro e um delegado do jogo “representante de súmula”.

Parágrafo único: As partidas finais e o torneio início serão compostos pela equipe de arbitragem completa (um árbitro, dois assistentes, um 4º árbitro e um representante). Os demais jogos por um árbitro e um representante.

12 DAS PENALIDADES

Art. 31º Em qualquer jogo, a equipe que estiver ganhando provocar interrupção da partida por motivo de indisciplina, será considerada perdedora pelo placar de 01 (Um) gol a 00 (zero).

Parágrafo Único: Se a equipe que estiver perdendo o jogo provocar interrupção da partida, o placar do momento da paralisação será mantido.

Art. 32º O atleta e ou membro da comissão técnica for expulso de campo (cartão vermelho) cumprirá uma partida automática. Será julgado todas as terças feiras, sendo que todas as punições serão expostas no Site: <http://www.uberaba.mg.gov.br/portal/conteudo,38271> da FUNEL.

Parágrafo primeiro: a equipe perderá 1 (um) ponto para cada expulsão ou cartão vermelho que tiver na partida; caso for o treinador ou um componente da equipe, a mesma perderá 2 (dois) pontos.

Parágrafo segundo: o atleta que receber 3 expulsões durante a competição, automaticamente estará excluído da mesma.

Parágrafo terceiro: expulsão de qualquer membro da comissão técnica provocará perda de pontos na tabela; atleta ou dirigente que for citado em súmula também perderá 1 (um) ponto.

Parágrafo quarto: o atleta que for excluído da partida ao receber o *cartão azul* (será marcado 1 cartão amarelo) por “segurar o adversário, tocar a bola com a mão, tirar a camisa dentro de campo e ou discutir com seu companheiro de equipe”, saindo de campo sem protesto não precisará cumprir a suspensão automática.

Parágrafo quinto: o atleta que for expulso da partida por praticar jogada brusca provocando lesão ao atleta adversário impedindo o mesmo de retorno ao jogo, terá que cumprir 4 partidas de suspensão.

Parágrafo sexto: o atleta que for expulso por outro motivo terá que cumprir 2 (duas) partidas; o atleta que após sua expulsão agredir o árbitro verbalmente cumprirá 4 (quatro) jogos; o atleta que tentar agredir o árbitro ou o adversário fisicamente estará eliminado; e o atleta ou dirigente que agredir fisicamente (com empurrão, cotovelada, soco, pontapé, cusparada, ou ato do gênero) árbitro e/ou adversário será eliminado do campeonato.

Parágrafo sétimo: Caso o atleta realize agressão física na final da competição estará automaticamente eliminado do XXVI CAMPEONATO DE FUTEBOL DAS COMUNIDADES RURAIS - 2016 e 2017.

Parágrafo oitavo: o atleta ou dirigente expulso (cartão vermelho) cumprirá no mínimo uma partida (automática). Ficando a critério da comissão técnica disciplinar julgar se caberá mais ou não partidas.

Art. 33º A equipe que colocar atletas que não estão devidamente inscritos e suspensos por cartão vermelho ou amarelo, perderá além dos 3 pontos do referido jogo mais 3 pontos na competição.

Parágrafo primeiro: a reincidência de atletas irregulares pela mesma equipe provocará a eliminação da equipe na competição.

Parágrafo segundo: se a partida estiver ocorrendo na fase eliminatória (mata-mata) a equipe será desclassificada da competição (perderá a vaga para o adversário).

Parágrafo terceiro: A reincidência de atletas irregulares provocará a eliminação da equipe da competição.

Art. 34º O atleta e/ou membro da comissão técnica de todas as equipes estão sujeitos às punições 24h00min horas antes do jogo e 48h00min horas após o jogo. Ex.: agressão e/ou ameaças verbal ou física aos árbitros, atletas de jogos entre outras equipes.

Parágrafo primeiro: Se o atleta receber cartão amarelo e cartão vermelho na mesma partida será computado os dois cartões, sendo um vermelho e um amarelo.

Parágrafo segundo: O atleta que receber 6 cartões amarelos na competição estará automaticamente eliminado da competição.

Parágrafo terceiro: o atleta que receber o 3º cartão amarelo na penúltima partida da competição, o mesmo estará liberado para disputar a grande final do campeonato.

Parágrafo quarto: o atleta que for expulso na ultima partida da fase final, cumprirá sua suspensão em 2017.

Art. 35º As penas disciplinares serão aplicadas aos atletas e membros da comissão técnica ou a equipe que: promover desordem antes, durante e depois dos jogos; incentivar os atletas a prática de violência; atirar objetos no local do jogo; invadir o local da partida; faltar com respeito as autoridades; depredar instalações dos locais dos jogos;

Art. 36º A equipe que for eliminada da competição do ano de 2016 estará automaticamente eliminada do ano de 2017.

Art. 37º A equipe que provocar tumulto seguido de agressão física envolvendo mais de um atleta será eliminada da competição, considerando que esta ocorrência poderá ser antes, durante e depois da realização da partida.

Parágrafo primeiro: se o artigo anterior ocorrer entre duas equipes e as mesmas estiverem no sistema de eliminatória (mata-mata) ambas serão eliminadas; podendo a Comissão Técnica Disciplinar convidar para a próxima fase outra equipe da competição já eliminada com melhor campanha.

Parágrafo segundo: no momento que jogadores, torcedores, dirigentes tentarem agredir o árbitro ou representante, os mesmos poderão encerrar a partida e a equipe infratora perderá os 3 (três) pontos para o adversário.

13 DOS PROTESTOS

Art. 38º A equipe que sentir lesada ao término da partida disputada, terá 48 (quarenta e oito) horas para apresentar o protesto à Comissão Técnica. O mesmo deverá ser encaminhado à Vila Olímpica (anexa ao Uberabão), Uberaba-MG, devidamente documentado e assinado pelo representante da equipe.

Art. 39º Caberá exclusivamente ao reclamante, a apresentação das provas no momento em que for impetrar o recurso.

Art. 40º Todo protesto só será aceito, mediante ofício assinado pelo representante da equipe e com as provas anexadas.

Parágrafo primeiro: não caberá recurso, sobre recurso impetrado e julgado.

14 DA PREMIAÇÃO

Art. 41º Será distribuído 01 (um) troféu para a equipe campeã e 01 (um) troféu para a equipe vice - campeã, e também serão distribuído medalhas aos atletas campeões e vice – campeões, além de 01 (um) troféu para o artilheiro e 01 (um) troféu para o goleiro menos vazado da competição.

Parágrafo único: a premiação dos jogos finais será entregue:

- A do primeiro jogo no intervalo do segundo jogo (primeiro tempo para o segundo);
- E a do segundo jogo, no final do mesmo.

15 AS DISPOSIÇÕES GERAIS E TRANSITÓRIAS

Art. 42º Os casos omissos a este regulamento, serão resolvidos pela Comissão Técnica Disciplinar.

Art. 43º A assistência médica ou hospitalar será de responsabilidade de cada equipe participante.

Art. 44º Todos os atletas participantes da partida e comissão técnica deverão assinar as súmulas antes do início da partida.

Art. 45º A Nota ou Boletim Oficial e a Tabela Oficial desta competição têm poder para modificar, incluir, excluir e explicar itens deste regulamento, e poderá ser emitida quando for necessária, ficando a critério da Comissão Técnica Disciplinar.

Art. 46º Poderá ser utilizado qualquer número nas camisas, desde que não repita na mesma equipe e não haverá necessidade de estarem numeradas na frente. A equipe que jogar com números iguais e meio diferente perderá 1 (um) ponto na tabela. Poderá colocar fita crepe para alterar os números, desde que o árbitro entenda-se que está visível e não atrapalhe o andamento da partida. Caso a fita venha descolar e cair, cabe o árbitro decidir se colocará outra ou não.

Art. 47º A formação das Chaves será divulgada na Tabela Oficial que será entregue no Torneio Início, mediante relação das equipes e assinatura de recebimento dos respectivos representantes.

Art. 48º A pontuação a ser obtida pelas equipes será a seguinte:

- Vitória..... 03 (três) pontos;
- Empate..... 01 (um) ponto;
- Derrota..... 00 (zero) pontos.

Art. 49º Em comum acordo entre as duas equipes envolvidas e de acordo com a necessidade da Comissão Técnica Disciplinar serão realizadas partidas aos sábados. Caso contrário aos domingos e feriados.

Art. 50º No caso de dois uniformes iguais, fica a equipe mandante a obrigatoriedade de troca de uniforme.

Art. 51º A segurança da realização da partida e principalmente da integridade física e moral da arbitragem deverá ser assegurada pela equipe mandante e pela equipe adversária.

Art. 52º Quem autorizará ou credenciará se a partida poderá ser realizada em função da presença de marcação de campo ou uniformes de jogo é a arbitragem.

Art. 53º Na realização dos jogos não haverá número mínimo e máximo de substituições de atletas.

Art. 54º Fica a cargo da equipe mandante, fixar redes e demarcar o campo até a hora do início da partida, caso não ocorra a demarcação do campo e a colocação das redes de acordo com verificação da equipe de arbitragem a mesma perderá o jogo por um gol a zero e ainda terá que jogar. Caso recusem perderá mais 3 (três) pontos na tabela.

Parágrafo único: caso as demarcações sumirem devido fenômenos da natureza fica a critério da arbitragem prosseguir ou não a partida.

Art. 55º O custeio da transmissão do jogo final via rádio e por TV, gravações de DVDs, faixa de campeão, flâmulas e certificados dos melhores do ano, ficará sob responsabilidade de todas as equipes.

Parágrafo único: as equipes farão uma rifa para tirar as despesas e o restante será dividido entre elas.

Art. 56º As equipes que não participarem através de seus representantes das reuniões e arbitrais marcados pela comissão técnica, ficam automaticamente de acordo com as decisões tomadas. E caso seu representante não comparecer nas reuniões marcadas, perderá 1 (um) ponto na tabela.

Parágrafo único: após 30 (trinta) minutos da hora marcada, se o representante da equipe não assinar a lista de presença, será considerada faltosa.

Art. 57º Os jogos, horários, locais das partidas de todas as fases, serão decididos pela FUNEL.

Art. 58º A Fundação de Esporte e Lazer não responsabilizará pelos acidentes e incidentes que ocorrer dentro da competição.

Art. 59º O árbitro da partida é soberano em suas decisões, porém será conhecedor das normas regulamentares.

Art. 60º Dirigentes, jogadores, treinadores, massagistas, médicos não poderão entrar em campo sem autorização do árbitro. Caso ocorra a infração, o mesmo será expulso.

Art. 61º Em qualquer momento da partida que a arbitragem exigir identificação de um atleta que estiver no campo de jogo, o presidente da equipe deste atleta terá que apresentar as documentações exigidas.

Parágrafo primeiro: a equipe que não apresentar os documentos constando que o mesmo faz parte do elenco, perderá os três pontos para o adversário.

Parágrafo segundo: caso o atleta assina a súmula, troca ou dê a camisa para outro e este atleta que recebeu a camisa venha a entrar em campo, ambos serão eliminados automaticamente da competição.

Art. 62º Os dirigentes das equipes, no final do jogo, deverão pegar com o representante o relatório (súmula) da partida. Caso não esteja de acordo com o relatório, reclamar com o representante e conferir com o árbitro, pois se não houver protesto, o relatório será verdadeiro e não poderá ser modificado.

Art. 63º Após o regulamento ser aprovado no congresso técnico, nenhuma equipe poderá entrar com recurso.

Art. 64º Todos os dirigentes chegando ao campo de jogo, deverão ajustar seu relógio com a arbitragem, para que não haja diferenciação de horário, pois o horário oficial é do árbitro.

Art. 65º Poderá assinar a súmula, somente os atletas que irão iniciar a partida. Os demais terão que assinar quando forem fazer parte da mesma.

Art. 66º O árbitro e representante que não colocar na súmula todas as ocorrências e cartões aplicados no jogo, PODERÁ ser eliminado do campeonato.

Art. 67º Todos os atletas e dirigentes que estiverem suspensos, não poderão permanecer dentro de campo ou do lado de dentro do alambrado. Para cada expulsão de atleta ou dirigente, a equipe perderá um ponto na tabela de classificação.

Parágrafo primeiro: os dirigentes ficarão responsáveis em retirar seus torcedores de dentro de campo.

Parágrafo segundo: o atleta para assinar a súmula do jogo, deverá apresentar ao representante carteirinha do campeonato plastificada com plástico duro e um documento expedido pelo órgão federal; caso contrário não poderá assinar.

Parágrafo terceiro: todos os mandantes dos jogos, terão que colocar antes do jogo, uma mesa e uma cadeira na linha lateral do campo para o representante.

Parágrafo quarto: é proibido o representante ligar ou atender telefone sem ser assunto inerente ao campeonato; fica também proibido junto ao representante ou perto da mesa, a permanência de pessoas e atletas quando não for chamados.

Parágrafo quinto: o representante ficará expressamente voltado para a partida, e se alguém recusar-se em sair de perto do mesmo, será chamado o árbitro, onde expulsará o atleta, dirigente, técnico, em fim, quem estiver atrapalhando o bom andamento do jogo. Caso o representante não fizer cumprir sua função, será tomado às devidas providências com o mesmo.