

IV COPINHA DA AMIZADE 2019

REGULAMENTO GERAL

Execução: Fundação 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 Fundação de Esporte e Lazer**, propõem a realização do IV COPINHA DA AMIZADE 2019.

02 DA JUSTIFICATIVA

Art. 02º O Futebol de Campo é praticado nos diversos Bairros de Uberaba do município de Uberaba. A realização do o IV COPINHA DA AMIZADE 2019, 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 IV COPINHA DA AMIZADE 2019.

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 Municipal 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 Fundação 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 Carlos Alberto de Queiroz Junior

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 Fundação 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 (CEMEA ABADIA), 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 2017.

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 - Xérox de um documento com foto expedido de órgão federal, Título de Eleitor, 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 16 anos completos, sendo para os menores de 18 anos com autorização dos pais. Aos atletas que tem a idade mínima (16 anos), poderá apresentar como documento sua certidão de nascimento.

Art. 13º Caso algum atleta participe de forma irregular do IV COPINHA DA AMIZADE 2019, estará automaticamente eliminado desta competição e do IV COPINHA DA AMIZADE 2020.

Art. 14º Somente 1 (um) atleta amador (exceto o goleiro) assinante da primeira súmula que poderá participar do campeonato representando sua equipe. Os demais atletas para participarem da competição não poderão ter participado das competições da LUF (Liga Uberabense de Futebol) no ano de 2018 e 2019, exceto o atleta que já completou 49 anos.

Parágrafo primeiro: caso o atleta amador que assinou a primeira súmula saia da sua equipe, a mesma não poderá colocar outro no seu lugar.

Parágrafo segundo: 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 2018 e 2019) 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 05 de abril, às 19:00 horas, no CEMEA ABAIDA, com um representante de cada equipe inscrita. Na oportunidade será exposto a formação da tabela e assuntos inerentes à competição; sendo assim aprovará o regulamento da competição para o ano de 2019, mediante assinatura de todos os representantes das equipes.

09 DO PROCESSO DE DISPUTA

Art. 17º O início do IV COPINHA DA AMIZADE 2019, começará com o Torneio Início sendo realizado no Campo UBERABÃO, às 13:00; a equipe que não comparecer está automaticamente eliminada. O campeonato será composto por 20 (vinte) equipes como está exposto na tabela; a 1ª fase definirá a colocação das equipes para a fase seguinte.

Parágrafo primeiro a partir da 2ª FASE – os jogos serão no sistema eliminatório e o mando de jogo fica a cargo da comissão organizadora.

Parágrafo segundo – Última fase (fase final) – será decidida em um só jogo. O melhor colocado 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 5 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 linda 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 um partida automática. Será julgado todas as terças feira, sendo que todas as punições serão expostas no Site: <http://www.uberaba.mg.gov.br/portal/conteudo,43450> da Fundação de Esporte e Lazer.

Parágrafo primeiro: O treinador ou membro da comissão que for expulso a equipe, perderá 2 (dois) pontos. Isso valerá somente para à classificação geral, ou seja, não interferirá na fase eliminatória (sistema mata mata).

Parágrafo segundo: o atleta que receber 3 expulsões ou cinco cartões amarelos durante a competição, automaticamente estará eliminado 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 IV COPINHA DA AMIZADE 2019.

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 amarelos, 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 à 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.

Art. 35º Se o atleta receber cartão amarelo e cartão vermelho na mesma partida será computado os dois cartões, sendo um vermelho e um amarelo.

Parágrafo primeiro: o atleta que receber o 5º cartão amarelo na penúltima partida da competição, o mesmo estará liberado para disputar a grande final do campeonato.

Parágrafo segundo: o atleta que for expulso na ultima partida da fase final, cumprirá sua suspensão em 2020.

Art. 36º 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. 37º A equipe que for eliminada da competição do ano de 2019 estará automaticamente eliminada do ano de 2020.

Art. 38º A equipe que provocar tumulto não deixando o prosseguimento da partida seja ou não 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. 39º 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 Fundação de Esporte e Lazer, na Av. Orlando Rodrigues da Cunha (CEMEA ABADIA) Uberaba-MG, devidamente documentado e assinado pelo representante da equipe.

Art. 40º Caberá exclusivamente ao reclamante, a apresentação das provas no momento em que for impetrar o recurso.

Art. 41º 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. 42º 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. E um troféu para o treinador campeão.

15 *AS DISPOSIÇÕES GERAIS E TRANSITÓRIAS*

Art. 43º Os casos omissos a este regulamento, serão resolvidos pela Comissão Técnica Disciplinar.

Art. 44º A assistência médica ou hospitalar será de responsabilidade de cada equipe participante.

Art. 45º Todos os atletas participantes da partida e comissão técnica deverão assinar as súmulas antes do início da partida.

Art. 46º 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. 47º 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. 48º 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. 49º A pontuação a ser obtida pelas equipes será a seguinte:

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

Art. 50º 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. 51º No caso de dois uniformes iguais, fica a equipe mandante a obrigatoriedade de troca de uniforme.

Art. 52º 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. 53º 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. 54º Na realização dos jogos não haverá número mínimo e máximo de substituições de atletas.

Art. 55º 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 recuse 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. 56º 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.

Art. 57º 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. 58º Os jogos, horários, locais das partidas de todas as fases, serão decididos pela Fundação de Esporte e Lazer.

Art. 59º A Fundação de Esporte e Lazer não responsabilizará pelos acidentes e incidentes que ocorrer dentro da competição.

Art. 60º O árbitro da partida é soberano em suas decisões, porém será conhecedor das normas regulamentares.

Art. 61º As equipes terão que pagar a demarcação do campo antes do início do jogo (30,00R\$), para a equipe que marcou e colocou as redes. .

Art. 62º Dirigentes, jogadores, treinadores, massagistas, médicos não poderão entrar em campo sem autorização do árbitro. Caso ocorra a infração, o mesmo será expulso.

Art. 63º 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. 64º Caso não esteja de acordo com o relatório (SÚMULA), reclamar com o representante e conferir com o árbitro, pois se não houver protesto, o relatório será verdadeiro e não poderá ser modificado.

Art. 65º Após o regulamento ser aprovado no congresso técnico, nenhuma equipe poderá entrar com recurso.

Art. 66º 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. 67º Poderá assinar a súmula, todos os atletas que irão iniciar a partida. Os demais terão que assinar quando forem fazer parte da mesma.

Art. 68º O árbitro e representante que não colocar na súmula todas as ocorrências e cartões aplicados no jogo, PODERÁ ser eliminado do campeonato.

Art. 69º Todos os dirigentes que estiverem suspensos, não poderão permanecer dentro de campo ou do lado de dentro do alambrado. Para cada expulsão de dirigente, a equipe perderá 1 (um) ponto na tabela de classificação.

Parágrafo primeiro: os dirigentes ficarão responsáveis em retirar seus torcedores de dentro de campo. O dirigente que ficar fora da sua área técnica dando instrução para seus atletas, a sua equipe perderá 1 (um) ponto na tabela. Caso seja advertido pelo árbitro ou representante, nenhum jogador poderá ficar fora da sua área técnica também.

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 fazer cumprir sua função, será tomado às devidas providencias com o mesmo.