

REGULAMENTO DA COPA GUIMAGUARULHOS DE VETERANOS 2017 40 ANOS

Fundada em 31/10/2005 - CNPJ nº. 07.871.758/0001-44 – Filiada a F.P.F.

CAPÍTULO I Das Disposições Preliminares

- Art. 1º** - A Copa GuimaGuarulhos de Veteranos 40 anos será dirigido pelo Departamento Técnico da ULAFA e obedecerá ao disposto neste Regulamento e as normas vigentes.
- Art. 2º** - A copa será disputa por 12 (Doze) equipes, poderá ser desligada a equipe que não tenha efetuado o pagamento da taxa de inscrição e não tenha entregado a documentação exigida pela Liga, ou tenha infringido disciplinarmente o regulamento.
- Art. 3º** - As equipes participantes ficam cientes que deverão efetuar o pagamento da **taxa de arbitragem no valor de R\$ 160,00 (Cento e Sessenta Reais)** na 1ª fase no dia do seu jogo. **A taxa de arbitragem deverá ser paga antes do início de cada partida.** O não pagamento da taxa no dia do jogo sujeitará o infrator, além das penalidades previstas no CBJD, às seguintes penas administrativas:
- a) 1ª ocorrência: Aplicação da multa de R\$ 50,00 (Cinquenta reais) que deverá ser paga até terça feira seguinte junto com **os R\$ 160,00 (Cento e Sessenta reais).**
- b) 2ª ocorrência: afastamento da associação do presente campeonato;
- Parágrafo Único – A aplicação das penalidades previstas nas letras “a e b” do caput deste artigo será de competência do Departamento Técnico da Liga, independente das sanções disciplinares aplicadas pela Justiça Desportiva.

CAPÍTULO II Da Duração das Partidas

- Art. 4º** - Todas as partidas terão a duração de 70 (Setenta) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 35 minutos, com intervalo de 10 (dez) minutos.

CAPÍTULO III Do Campeonato, Tabela e Contagem de Pontos

A competição terá início em 21 de Janeiro e término previsto para Abril 2017, podendo ser disputada aos sábados, domingos e feriados, e terá a forma de disputa abaixo apresentada na reunião realizada no dia 12 Dezembro 2016 onde ocorreu o sorteio das chaves que ficaram assim definidas:

CHAVE A		CHAVE B	
01	ASMG/VILA BARROS	01	A.A. ESTRELA/VELHA GUARDA
02	ATRAÇÃO DE CUMBICA F.C.	02	E.C. BARCELONA DO TABOÃO
03	CLUBE ATLÉTICO BALNEARIO	03	GUARANI F.C. DO LAVRAS
04	UNIDOS DA MATTA F.C.	04	S.E. VASCO DA GAMA VILA GALVÃO

Nesta Fase as equipes jogarão chave ‘A’ x chave ‘B’, classificando para a 2ª fase as 04 (Quatro) colocadas de cada chave em caso de empate será aplicada os critérios do Art. 10 deste regulamento.



REGULAMENTO DA COPA GUIMAGUARULHOS DE VETERANOS 2017 40 ANOS

Fundada em 31/10/2005 - CNPJ nº. 07.871.758/0001-44 – Filiada a F.P.F.

QUARTAS DE FINAL

JOGO 1	1º- COLOCADO CHAVE A	X	4º- COLOCADO CHAVE A
JOGO 2	1º- COLOCADO CHAVE B	X	4º- COLOCADO CHAVE B
JOGO 3	2º- COLOCADO CHAVE A	X	3º- COLOCADO CHAVE A
JOGO 4	2º- COLOCADO CHAVE B	X	3º- COLOCADO CHAVE B

- Nesta Fase as equipes jogarão em sistema eliminatório, classificando para a **Semi Final** os vencedores de cada jogo, em caso do jogo terminar empatado estará classificada a equipe que ficou em 1º ou em 2º lugar na 1ª FASE em sua respectiva chave. Entre as 04 (quatro) equipes classificadas será efetuado SORTEIO para definir os confrontos da **Semi Final**.

SEMIFINAL

JOGO 5		X	
JOGO 6			

- Nesta Fase as equipes jogarão em sistema eliminatório, classificando para a Final os vencedores de cada jogo, em caso do jogo terminar empatado, o desempate será através da cobrança de pênaltis, de acordo com os critérios adotados pela Internacional Board.

FINAL

JOGO 7	VENCEDOR JOGO 5	X	VENCEDOR DO JOGO 6
--------	-----------------	---	--------------------

- Neste jogo final em caso de terminar empatado, o desempate será através da cobrança de pênaltis, de acordo com os critérios adotados pela Internacional Board.

- Art. 6º** - O regulamento e a tabela da Copa GuimaGuarulhos serão publicados no SITE: www.guimaguarulhos.com.br, nos prazos e termos das normas vigentes. A tabela com horários e locais dos jogos, será semanalmente publicada em virtude das dependências dos horários disponíveis dos campos.
- Art. 7º** - As equipes inscreverão no máximo 25 atletas na 1ª fase da COPA. A Liga não receberá inscrição que não esteja completa. As inscrições poderão ser feitas até a ultima rodada da 1ª fase, este artigo completa-se com o artigo 25º do presente regulamento.
- Art. 8º** - **A premiação será a seguinte:**
- a - Equipe Campeã – 01 troféu definitivo, 25 medalhas; R\$ 2.000,00
 - b - Equipe Vice-campeã – 01 troféu, 25 medalhas; R\$ 1.000,00
 - c - Artilheiro – 01 Troféu;
 - d – Defesa menos vazada – 01 Troféu; (Somente entre as 4 equipes semifinalistas);
 - e - A forma de entrega será definida antes do termino do campeonato pela Diretoria da Liga.

REGULAMENTO DA COPA GUIMAGUARULHOS DE VETERANOS 2017 40 ANOS

Fundada em 31/10/2005 - CNPJ nº. 07.871.758/0001-44 – Filiada a F.P.F.

- 1) **Perderá o direito de receber a premiação a equipe que através dos seus jogadores, comissão técnica, diretoria ou torcedores, agredir a equipe de arbitragem ou membro da diretoria da União das Ligas, ou causar tumulto grave tanto na semifinal como na final;**

Art. 9º - Os pontos ganhos serão assim contados:

- a) 03 (três) pontos por vitória;
- b) 01 (um) ponto por empate.

Art. 10 - Os critérios de desempate, dentro da fase em disputa, por exclusão de itens, para se apurar a equipe classificada serão os seguintes:

- a) Maior número de vitórias;
- b) Melhor saldo de gols;
- c) Maior número de gol marcado;
- d) Menor número de cartões vermelhos;
- e) Menor número de cartões amarelos;
- f) Confronto direto somente quando envolver duas equipes;
- g) Sorteio.

Art. 11 - A associação que deixar de comparecer a qualquer partida do campeonato (WO), pagará o valor de **R\$ 1.000,00** (hum mil reais), se o motivo for justificado e assim reconhecido pela Comissão Disciplinar, após o pagamento, continuará na competição, **caso contrário** será **excluída** da competição e responderá pelos prejuízos financeiros que causar aos seus adversários, independente das demais sanções de competência da Justiça Desportiva. **Ficarão suspensos pelo prazo de 02 (Dois Anos) dos campeonatos realizados pela ULAFA todos os atletas inscritos pela equipe.**

Quando uma associação deixar de tomar parte no campeonato, após o seu início, por desistência, dissolução, desligamento ou eliminação, as partidas por ela já disputadas serão consideradas **válidas**, mantendo-se os pontos, gols, cartões nelas obtidos, e os adversários seguintes serão considerados vencedores pelo placar de **3X0**, sem prejuízo das penalidades previstas pela Justiça Desportiva.

§ Único - Quando o campeonato for disputado em etapas distintas, envolvendo a exclusão de associações que não lograrem classificar-se de uma para outra, o disposto neste artigo aplicar-se-á apenas às partidas da fase em que venha a ocorrer o afastamento da associação.

Art. 12 - Competem ao Departamento Técnico da Liga as seguintes atribuições:

- a) Adotar e aplicar todas as providências de ordem administrativa e técnica, necessárias à realização da competição;
- b) Elaborar e cumprir o regulamento e tabela da competição;
- c) Designar e alterar data, horário e local, das partidas, quando for o caso;
- d) Aprovar ou não as partidas, após tomar conhecimento das súmulas e relatórios no prazo de 72 (setenta e duas) horas;
- e) Cumprir e fazer cumprir as normas vigentes e estatutárias.

REGULAMENTO DA COPA GUIMAGUARULHOS DE VETERANOS 2017 40 ANOS

Fundada em 31/10/2005 - CNPJ nº. 07.871.758/0001-44 – Filiada a F.P.F.

- f) Junto com o presidente tomar decisões disciplinares visando o bom andamento do campeonato.

Art. 13 - Modificações na tabela somente poderão ocorrer se autorizadas e publicadas pelo Departamento Técnico da Liga.

Parágrafo Único - Quaisquer modificações na tabela, somente serão analisadas se encaminhadas com 05 (cinco) dias de antecedência, através de ofício, constando às razões alegada para tal modificação, dirigido ao Departamento Técnico da Liga.

CAPÍTULO IV

Do Adiamento e da Suspensão das Partidas

Art. 14 - Uma partida somente deixará de ser realizada, interrompida ou encerrada por um dos seguintes motivos:

- a) Falta de garantia;
- b) Conflitos graves;
- c) Mau estado do gramado;
- d) Motivo extraordinário, não provocado pelos clubes, e que represente uma situação de comoção incompatível com a realização ou continuidade da partida.
- e) Agressão à equipe de arbitragem.

§ 1º - O árbitro deverá aguardar, por trinta (30) minutos, a solução dos problemas que deram origem à interrupção da partida e se tal não acontecer determinará o seu encerramento, exceto em relação ao item “e” que dependendo da gravidade do fato, o árbitro poderá encerrar de imediato a partida.

§ 2º - Quando uma partida for suspensa pelos motivos previstos nas letras "a" "b" e “e” deste artigo, assim se procederá, após julgamento do processo correspondente, pela Comissão Disciplinar:

1. Se a interrupção, nas hipóteses das letras "a", "b" e “e” se der por culpa de uma das associações, ela será considerada perdedora pela contagem de 03 a 00 (três a zero), na hipótese de empate ou de estar vencendo a partida;
2. O resultado do marcador será mantido caso a associação culpada esteja perdendo por um placar igual ou superior a 03 (três) gols, caso contrário para efeito de classificação será o placar de 03 a 00 (três a zero);
3. As duas associações serão consideradas perdedoras pela contagem de 03 a 00 (três a zero) se ambas forem responsáveis pelo encerramento antecipado da partida, não se levando em conta o número de tentos marcados.

§ 3º - Quando a não realização se der em consequência da situação prevista na letra "c" e "d" deste artigo, uma nova partida será disputada, a mesma será remarcada em data, horário e local designado pelo Departamento Técnico da Liga;

1. Quando ocorrer a interrupção, caso hajam sido disputados 64 (sessenta e quatro) minutos ou mais de partida, observado o § 1º deste artigo, a mesma será encerrada, mantendo o resultado do marcador;
2. Quando ocorrer a interrupção antes dos 64 (sessenta e quatro) minutos, observado

REGULAMENTO DA COPA GUIMAGUARULHOS DE VETERANOS 2017 40 ANOS

Fundada em 31/10/2005 - CNPJ nº. 07.871.758/0001-44 – Filiada a F.P.F.

o § 1º deste artigo, a partida terá continuidade, com a mesma contagem do momento de sua interrupção, com os mesmos atletas e a mesma documentação da partida interrompida.

§ 4º - Caso novamente persista a impossibilidade de continuação da partida a mesma será anulada e remarcada nova partida integral em data, horário e local designados pelo Departamento Técnico da Liga.

§ 5º - Ocorrendo falta de energia elétrica e não sendo o seu fornecimento restabelecido no prazo a que se refere o § 1º, o árbitro dará a partida por suspensa; e a mesma terá continuidade em data posterior conforme determinado Pelo Departamento Técnico da Liga, com a mesma contagem do momento de sua interrupção, com os mesmos atletas e a mesma documentação da partida interrompida.

Art. 15 - Uma partida poderá ser adiada pelo Presidente da Liga, por motivo de força maior, mas tal providência terá de ser adotada com a antecedência mínima de 03 (três) horas, dando-se imediata ciência aos representantes das associações disputantes.

Art. 16 - Exceto o previsto, no artigo anterior, uma partida somente poderá ser adiada, interrompida ou encerrada por decisão do árbitro, devidamente justificada em seu relatório.

Art. 17 - No caso de suspensão ou interrupção definitiva da partida que determine a sua anulação, poderão participar da nova partida os atletas com condições legais de jogo e que não estejam cumprindo penalidade disciplinar.

Art. 18 - O Departamento Técnico da Liga poderá adiar ou antecipar uma partida, desde que os seus disputantes sejam previamente notificados e de acordo com as normas vigentes.

CAPÍTULO V

Da Impugnação da Partida ou seu Resultado

Art. 19 - A impugnação ou validade da partida ou seu resultado após o pagamento da taxa fixada, será processada perante a Comissão Disciplinar, na forma das disposições do Código Brasileiro de Justiça Desportiva.

Parágrafo Único - A impugnação será protocolada até 02 (dois) dias depois da entrada da súmula na Entidade.

Art. 20 - A aprovação de uma partida só poderá ocorrer depois de decorridos 03 (três) dias, contados da entrega da súmula na sede da Liga e quando não estiver pendente o processo de impugnação.

CAPÍTULO VI

Da Inscrição e Condição de Jogo dos Atletas

Art. 21 - Somente poderão participar das competições organizadas pelo Departamento Técnico da Liga, atletas que forem previamente registrados e inscritos por sua associação no ano de 2017, junto ao Departamento de Registro da Liga, além de atenderem as disposições regulamentares do

REGULAMENTO DA COPA GUIMAGUARULHOS DE VETERANOS 2017 40 ANOS

Fundada em 31/10/2005 - CNPJ nº. 07.871.758/0001-44 – Filiada a F.P.F.

referido Campeonato; o atleta somente poderá jogar por uma equipe no campeonato vigente; **caso o atleta tenha sido inscrito por uma equipe, mesmo ficando no banco de reservas e não ter atuado em nenhuma partida,** o atleta poderá ser inscrito para qualquer outra equipe na Copa GuimaGuarulhos.

- Art. 22 - É permitida a participação de atletas profissionais, que não estejam atuando para nenhuma equipe no mesmo período da copa.**
Parágrafo Único - O atleta suspenso pela Comissão Disciplinar, após o término do campeonato, não poderá disputar os próximos campeonatos enquanto durar a pena.
- Art. 23 - Cada associação poderá efetuar até 11 (onze) substituições por partida, já incluso o goleiro. O atleta substituído NÃO poderá retornar para a partida.**
- Art. 24 - Além dos titulares, poderão ficar no banco de reservas no máximo 14 atletas desde que devidamente relacionados na sumula.**
- Art. 25 - É Vedada a participação de atletas nascidos após o ano de 1977, podendo inscrever somente 03 (três) atletas nascidos até o ano de 1979. Salvo o goleiro que poderá ter nascido até ano de 1987,. O atleta para participar da 2ª fase em diante, terá OBRIGATORIAMENTE que ter participado de pelo menos uma partida da 1ª fase.** O goleiro que não obedecer o ano de nascimento dos atletas de linha, somente poderá jogar no gol.
- Art. 26 - A inclusão de atletas em desacordo com o estabelecido neste capítulo ensejará a punição da associação nos termos do artigo 214 do CBJD, com ressalva que a equipe adversária ganhará os 3 pontos da partida com o placar de 3 x 0.**

CAPÍTULO VII Do Número de Atletas

- Art. 27 - Uma partida somente poderá ser iniciada se cada equipe disputante apresentar-se em campo com um mínimo de 07 (sete) atletas.**
§ 1º - A equipe que iniciar a partida com menos de 11 (onze) atletas poderá ser completada no decurso da mesma, desde que cientificado o árbitro, e o nome dos atletas que a completarão constarem na súmula da partida.
§ 2º - A equipe que, por não apresentar o número mínimo de atletas impedirem a realização da partida ou ficar reduzida a menos de 07 (sete) atletas, será considerada perdedora pela contagem de 03 x 00 (três a zero), aplicando-se o mesmo critério a ambas, se as 02 (duas) incorrerem na falha mencionada.
§ 3º - À equipe em vantagem no marcador, que não tenha causado o encerramento antecipado da partida, fica assegurado o resultado constante no momento da interrupção desde que igual ou superior a 03 gols de saldo.
§ 4º - À equipe que der causa ao encerramento será considerada perdedora para sua adversária

REGULAMENTO DA COPA GUIMAGUARULHOS DE VETERANOS 2017 40 ANOS

Fundada em 31/10/2005 - CNPJ nº. 07.871.758/0001-44 – Filiada a F.P.F.

por 03 x 00 (três a zero), mesmo que se encontre em vantagem ou empatada.

§ 5º - Se tratar de contusão, o árbitro aguardará, por 05 (cinco) minutos, o restabelecimento do atleta, antes de dar por encerrada a partida.

Art. 28 - Se apenas uma equipe comparecer ao horário regulamentar, para disputar partida oficial, seus integrantes deverão preencher a súmula da partida e apresentar-se ao árbitro, em campo, devidamente uniformizados e portando os respectivos cartões de identificação.

§ 1º - A equipe que não se apresentar, em campo, até 05 (cinco) minutos antes do horário marcado para o início da primeira partida, ou até 02 (dois) minutos antes do horário marcado para o reinício, ou se atrasar, depois deles, até o máximo de 20 (vinte) minutos da primeira partida, ficará sujeita às multas e demais sanções previstas no CBJD.

§ 2º - Decorridos 20 (vinte) minutos do horário marcado para o início ou reinício da partida a ausência de uma das equipes acarretará a não realização ou a suspensão da mesma, sendo declarada vencedora a que estiver presente, pela contagem de 03X00, e perdedora a ausente, que ficará sujeita, ademais, às penalidades previstas na legislação desportiva.

§ 3º - Se a equipe presente por ocasião da suspensão da partida, estiver vencendo, será mantida o resultado da mesma desde que por uma diferença de 03 ou mais gols.

§ 4º - A associação ausente sofrerá as penalidades legais e regulamentares.

Art. 29 - A equipe que, por mais de 05 (cinco) minutos, se recusar a continuar a disputa de qualquer partida, ainda que permaneça em campo, será considerada perdedora pela contagem constante do marcador, desde que lhe seja desfavorável por uma diferença de 03 gols, ou por 03 x 00, em caso de empate ou de contagem em seu favor, sujeitando-se, além disso, às penalidades legais e regulamentares.

§ 1º - O árbitro comunicará ao capitão da equipe o início do prazo de 05 (cinco) minutos, findo o qual dará por encerrada a partida.

§ 2º - Havendo indícios de má fé no comportamento da equipe para beneficiar-se, prejudicar ou favorecer terceiros, nos fatos elencados neste capítulo, o árbitro relatará as ocorrências e o Departamento Técnico da Liga, se o caso, comunicará os fatos a Comissão Disciplinar para as providências cabíveis.

CAPÍTULO VIII Do Uniforme

Art. 30 - As equipes **deverão levar no mínimo dois uniformes para o jogo**, quando houver coincidência de uniforme, se não tiver o bom senso de uma das equipes para efetivar a troca, o árbitro fará um sorteio onde será determinado a equipe que efetivará a troca do uniforme, tendo o prazo de 15 (quinze) minutos para trocá-lo, sob pena do árbitro não realizar a partida, considerando-se vencedora a outra associação.

§ único - O árbitro poderá determinar mudança da camisa do goleiro, quando esta confundir com o uniforme dos participantes.

REGULAMENTO DA COPA GUIMAGUARULHOS DE VETERANOS 2017 40 ANOS

Fundada em 31/10/2005 - CNPJ nº. 07.871.758/0001-44 – Filiada a F.P.F.

CAPÍTULO IX Do Mando de Jogo DA ORDEM E DA SEGURANÇA DAS PARTIDAS

Art. 31 - O mando das partidas será do Departamento Técnico da Liga.

Art. 32 - As equipes terão de providenciar:

- a) **Entrega do RG ou CNH original dos atletas ao representante da ULAFA**, para anotação em sumula e conferência da autenticidade, **no mínimo 10 (dez) minutos antes do início da partida**. Não serão aceitas cópias xerográficas
- b) A entrega ao árbitro **de 02 (duas) bolas em condições de jogo**, para serem por ele examinadas as condições técnicas de sua utilização, nos termos do que dispõe a Regra II da "International Football Association Board"; **o (a) Representante da partida não tem a obrigação de pegar bola ou ter bolas reservas;**
- c) A equipe através dos seus jogadores, dirigentes ou torcedores que danificar alambrado, vestiários ou qualquer repartição do local do jogo, será responsável pelos prejuízos causados devendo ressarcir esses prejuízos antes do seu próximo jogo, caso contrário ficará impossibilitada de continuar no campeonato.

Art. 33 - O local designado para uma partida poderá ser alterado pelo Departamento Técnico da ULAFA quando o interesse por ela exigir uma praça desportiva com instalações mais amplas, seguras e adequadas ao número estimado de expectadores.

CAPÍTULO X Das Equipes

Art. 34 - Cada associação será integrada por 11 (onze) atletas titulares, além de até 14 (catorze) reservas, com camisas numeradas, não podendo ter duplicidade de número.

Parágrafo Único - Os números estampados em cor visível, e tamanho mínimo de 25 (vinte e cinco) centímetros, deverão ser afixados nas costas das camisas, sendo facultativa a sua reprodução, em dimensões menores e adequadas, na lateral, dos respectivos calções.

Art. 35 - Como medida de ordem administrativa e técnica, indispensável à segurança e normalidade da partida, deve ser observado que no local destinado ao banco de reservas, além da comissão técnica composta por, 1 (um) técnico, 1 (um) auxiliar técnico e 1 (um) massagista, **poderão permanecer até 14 (catorze) atletas devidamente inscritos**, os 03 (três) membros da Comissão Técnica, obrigatoriamente, antes de cada partida, sob pena de serem impedidos de participar da mesma, deverão apresentar o documento original RG ou CNH.

A comissão técnica e jogadores no banco de reservas deverão estar devidamente uniformizados, não podendo adentrar o campo de jogo: **descalço, usando chinelos ou sandálias, camiseta regata ou sem camisa**.

O atleta que for **substituído** ou **expulso** durante a partida não poderá ficar no banco de reservas, **devendo deixar o campo de jogo**.

REGULAMENTO DA COPA GUIMAGUARULHOS DE VETERANOS 2017 40 ANOS

Fundada em 31/10/2005 - CNPJ nº. 07.871.758/0001-44 – Filiada a F.P.F.

Art. 36 - Durante a realização da Copa GuimaGuarulhos não será concedida licença aos clubes para excursões ou amistosos que provoquem modificações na tabela da competição em causa.

CAPÍTULO XI Da Arbitragem

Art. 37 - A escala do árbitro, árbitro assistente e representante, nos termos das normas vigentes, será feita, pelo Departamento de Arbitragem da Liga ou por entidade contratada.

Art. 38 - A ausência do árbitro, dos árbitros assistentes e do representante, não implicará na não realização da partida.

§ 1º - O árbitro será substituído pelo árbitro assistente número um, e este pelo árbitro assistente número dois.

§ 2º - Quando da ausência dos árbitros assistentes, o árbitro providenciará seus substitutos, de acordo com o que dispõe o "Guia Internacional do Árbitro" e a legislação desportiva.

§ 3º - Caberá ao árbitro adotar as providências necessárias para a indicação de substitutos, quando ausentes seus árbitros assistentes e/ou representante.

§ 4º - Na falta do representante, será ele substituído pelo Diretor da Liga presente à partida e, em não havendo, os representantes das associações indicarão o substituto.

Art. 39 - O árbitro e ou representante entregará ao Departamento Técnico da Liga a súmula e os relatórios da partida, legíveis, até às 18h00min do dia útil seguinte do seu término.

Parágrafo Único - Em casos excepcionais, de grave tumulto, necessidade de laudo médico ou boletim de ocorrência, os relatórios da partida poderão ser complementados em até 48 (quarenta e oito) horas após o seu término, considerando os dias úteis.

CAPÍTULO XII Das Infrações suas Penalidades e Taxas

Art. 40 - As infrações disciplinares serão processadas e julgadas na forma estabelecida pelo CBJD, sem prejuízo das sanções previstas neste Regulamento Geral.

Art. 41 - O atleta expulso ficará automaticamente impedido de participar de partida subsequente do mesmo campeonato ou torneio, de acordo com as normas vigentes.

§ 1º - Se o julgamento ocorrer depois do cumprimento da suspensão automática, o atleta for suspenso por partidas, será deduzida da penalidade imposta a partida não disputada em consequência da expulsão.

§ 2º - Se o atleta for suspenso por dias, será deduzida da penalidade imposta, 07 (sete) dias, equivalente a suspensão automática.

§ 3º - O atleta advertido com o 3º (terceiro) cartão amarelo também ficará automaticamente impedido de participar da partida subsequente da mesma competição.

REGULAMENTO DA COPA GUIMAGUARULHOS DE VETERANOS 2017 40 ANOS

Fundada em 31/10/2005 - CNPJ nº. 07.871.758/0001-44 – Filiada a F.P.F.

§ 4º - Se a partida subsequente for adiada o cumprimento ocorrerá na partida imediata.

§ 5º - Os atletas que por motivos disciplinares estejam impedidos de participar de uma partida, suspensão ou anulada, continuarão impedidos de atuar, quando a mesma for remarçada.

§ 6º - O controle da contagem do número de cartões amarelos e vermelhos recebidos pelo atleta é da exclusiva responsabilidade dos clubes disputantes da competição, que deverão semanalmente consultar o departamento técnico da Liga.

§ 7º - Quando um atleta for advertido com um cartão amarelo e, posteriormente, receber o cartão vermelho, será considerado apenas o cartão vermelho para a ficha de controle do número de cartões.

Art. 42 - No caso de tumulto durante a partida, com agressão, ofensas físicas ou verbais ao árbitro, árbitros assistentes, representantes da Liga, e qualquer infração deste regulamento, a associação ou qualquer um dos seus membros, bem como torcedores responsáveis pela ocorrência, independentemente da punição que lhe possa ser aplicada pela Justiça Desportiva, ficam sujeitas, individualizada a conduta, às seguintes sanções de natureza administrativa aplicada pela Comissão Disciplinar, cabendo recurso único da decisão ao TJD:

- a) Suspensão da filiação pelo prazo de 30 (trinta) a 360 (trezentos e sessenta) dias;
- b) Perda de filiação, em caso de reincidência.

Art. 43 - Compete a Comissão Disciplinar resolver os casos omissos e interpretar, sempre que necessário, o disposto neste Regulamento.

Art. 44 - As associações participantes das competições reconhecem a Justiça Desportiva (Comissão Disciplinar) como instância definitiva para resolver as questões entre si ou entre elas e a Liga e tendo como subsidiária a Federação Paulista de Futebol (FPF) como júízo arbitral.

§ 1º - A associação que não cumprir o disposto neste artigo, ou que se valer de decisões outras que não a da Justiça Desportiva, será automaticamente alijada da competição que estiver disputando, sem prejuízo das sanções previstas nas normas da FPF e da CBF.

Art. 45 - Recurso só será aceito por escrito mediante uma taxa no valor de R\$ 1.000,00 (Hum mil reais).

Art. 46 - Os adendos que forem emitidos farão parte integrante deste regulamento.

Art. 47 - O presente Regulamento aprovado em reuniões da Diretoria da Liga e equipes participantes, “ad-referendum” da Assembléia Geral, realizada no dia 12 de Dezembro de 2016, entra em vigor nessa mesma data, revogada qualquer outra disposição em contrário.

FILISBERTO F. DE SOUSA
PRESIDENTE EM EXERCÍCIO

JOÃO BENEDITO BARROCAL
DIRETOR DEPTº. TÉCNICO