

## REGULAMENTO DO CAMPEONATO MACAENSE DE FUTEBOL AMADOR ADULTO/2010

ART.01 – Participarão do Campeonato 15 (onze) equipes divididas em 02 (dois) grupos: (A) e (B), na fase de classificação todas jogando entre si, dentro de seus grupos, classificando os 05 primeiros colocados de cada grupo para segunda fase, onde serão formados os Grupos (C) e (D) contendo 05 equipes cada um que após se confrontarem dentro de seus grupos, classificam-se os 04 primeiros de cada grupo para a terceira fase, onde serão formados os grupos (E) e (F) contendo 04 equipes cada um que após se confrontarem dentro de seus grupos, classificam-se os 02 primeiros de cada grupo para a fase Semi-final que será formado da seguinte maneira: 1º colocado do Grupo (E) X 2º colocado do grupo (F) e 1º colocado do grupo (F) X 2º colocado do grupo (E). Os vencedores destes confrontos farão a final em igualdade de condições, e caso haja empate no tempo normal, serão cobradas 05 (cinco) tiros livres da marca do pênalti, se persistir o empate, serão cobradas alternadamente 01 (uma) penalidade até que se defina o vencedor.

### GRUPO A:

- 01- Atl.Futuro
- 02- Unidos da Aroeira
- 03- A.E.Cajueiros
- 04- Imburo
- 05- Macaé F.C.
- 06- União Macaé
- 07- Amfe

### GRUPO B:

- 01- Córrego do Ouro
- 02- Malvinas F.C.
- 03- Unidos Selefogo
- 04- Barrense F.C.
- 05- A.E.Independente
- 06- Mocidade Cajueiros
- 07- Nova Geração F.E.
- 08- Praia Campista F.C.

ART.02 – O sistema de pontuação será da seguinte forma:

- a) 03 pontos por vitória.
- b) 01 ponto por empate.
- c) Derrota não marca ponto.

ART.03 – Se houver empate duplo na fase de classificação, serão usados os seguintes critérios para desempate:

- a) Pontos Ganhos.
- b) Maior número de vitórias.

- c) Confronto direto.
- d) Melhor saldo de gols.
- e) Maior número de gols pró.
- f) Menor número de gols contra.
- g) Sorteio na sede da LMD.

ART.04 – O tempo de jogo será de 45 min. X 45 min. com 10 minutos de intervalo para descanso.

ART.05 – As equipes deverão apresentar-se devidamente uniformizadas no local de jogo, entretanto, a não utilização de caneleiras não acarreta em perda de pontos, pois fica a critério da arbitragem a participação ou não da atleta na partida.

ART.06 – Os clubes poderão inscrever tantos atletas quanto forem necessários, desde que os mesmos estejam inscritos e munidos da carteira de identificação da LMD nos dias dos jogos, entretanto, se for constatado atletas não inscritos e inscritos em duplicidade, e este atuar por um clube, o mesmo será considerado infrator, perdendo os pontos para o adversário, sendo que a dupla inscrição deverá ser negociada entre as equipes, isentando a LMD de qualquer decisão ou responsabilidade, contudo, a atleta não poderá atuar em ambas as equipes até que seja resolvida a sua situação.

ART.07 – As bolas das partidas serão de responsabilidade dos clubes, nos dias de jogos, cada clube deverá apresentar 02 (duas) bolas em condições de jogo, os clubes que não cumprirem este artigo poderá perder os pontos da partida dependendo do relato da arbitragem em súmula.

ART. 08 – Os clubes poderão relacionar no máximo 20 (vinte) atletas e 04 (quatro) integrantes da comissão Técnica (Treinador – Prep.Físico – Massagista e médico (este somente se tiver CRM) para os seus jogos, onde diretores e presidentes de clubes não terão acesso ao campo de jogo no decorrer da partida, somente se tiverem assinado a súmula numa dessas funções acima. Serão permitidas 06(seis) substituições durante a partida. Se por ventura a agremiação não tenha completado o número total de atletas até o início da partida, estas estão autorizadas a fazê-las até o término do 1º tempo, desde que estejam

uniformizados, assinados e relacionando-as na súmula de jogo.

ART.09 – O árbitro decretará o WO, após 20 (vinte) minutos de tolerância de espera, após sua entrada em campo de jogo.

ART.10 – Se alguma partida for interrompida por indisciplina provocada por comissão Técnica, Diretoria do Clube ou atleta, este perderá os pontos para o adversário, e se presidente, diretores, comissão técnica e atletas forem expulsos por agressão a qualquer membro participante do jogo, estes estarão automaticamente eliminados da competição, além de serem suspensos por período determinado pela LMD, sem que seja necessário seu julgamento da JJD, além do que a partida será considerada encerrada, independentemente se houver transcorrido ou não seus 3/4 de tempo de jogo.

ART.11 – A Liga Macaense de Desportos poderá alterar as datas e horários dos jogos programados (prorrogando ou antecipando) datas e horários dos jogos programados, dependendo de suas necessidades. Os clubes serão avisados com 48 horas de antecedência.

ART.12 – Uma partida só poderá ser adiada no dia de sua realização caso seja determinado pelo árbitro do jogo, o clube que não acatar esta decisão estará passível de WO, dependendo das anotações do árbitro. E se alguma partida for interrompida pela arbitragem no seu andamento por algum fator alheio ao jogo, tipo falta de luz natural ou artificial, mau tempo, etc., o jogo será remarcado pela LMD em dia e horário pré-determinado pela entidade, e terá seu reinício continuado a partir do tempo em que o jogo foi paralisado.

ART.13 – O Clube que jogar em débito com a LMD, perderá os pontos da partida para o adversário, se o mesmo recorrer, e caso perca a partida perderá mais 05 pontos na tabela de classificação e pagará uma multa de R\$ 300,00 a LMD. São consideradas débitos a falta de pagamento das taxas lançadas no site oficial da LMD.

ART.14 – Se alguma agremiação abandonar a competição após seu início, a LMD irá punir esta infração com uma multa de R\$ 2.600,00, independentemente do julgamento na JJD. Caso ocorra a infração, os resultados dos jogos



realizados pela agremiação infratora serão cancelados, assim como, estará suspensa de todas as competições realizadas pela LMD.

ART.15 – Os Clubes poderão inscrever quantos atletas forem necessários, desde que os mesmos estejam com as exigências completas (Ficha de inscrição preenchida e assinada, 01 foto 3X4, xérox da identidade do atleta, atestado médico ou termo de responsabilidade do clube atestando que o mesmo está apto a prática do futebol, e taxa de inscrição). As carteiras emitidas pela LMD, serão confeccionadas na parte da frente com a foto e no verso a cópia da identidade e serão válidas, somente se estiverem plastificadas, as quais serão a identificação oficial do atleta no dia dos jogos, entretanto, nenhum atleta pode ser impedido de jogar, mas se for constatado por adversários que algum atleta está irregular na partida, o clube por qual ele atual será punido nas formas desse regulamento.

ART.16 – A taxa de arbitragem é de responsabilidade dos Clubes e para efeito de transparência, serão emitidos recibos em duas vias para ambos os clubes, e caso a arbitragem lance em súmula o não pagamento da taxa, o clube infrator perderá os pontos da partida para o adversário.

ART.17 – É de responsabilidade do Clube a escolha de seus atletas, não cabe a LMD punir internamente aqueles que não tenham comportamento adequado ao clube filiado. A LMD só tem poder para punir os atletas que descumprirem as normas e regulamentos que regem a entidade, assim sendo, solicitamos que os clubes avaliem bem seus atletas antes de inscrevê-los em competições oficializadas pela LMD que tem um regulamento a cumprir.

ART.18 – A equipe que tiver o mando de campo deverá dar prioridade de escolha de uniforme ao clube visitante. Caso haja acordo entre as partes este artigo torna-se sem efeito. Os clubes que possuem campos oficiais poderão tê-lo como mando de campo.

ART.19 – A comissão Técnica e os atletas reservas deverão permanecer sentados no banco de reservas, sendo permitido somente o treinador utilizar a área técnica para dar instruções aos jogadores, além do que só serão permitidos que os integrantes da comissão técnica permaneçam em campo se estiverem com vestimentas adequadas a situação debatida em assembléia na LMD (Calça



comprida, camisa, sapato ou tênis e bermuda que só é permitida se tiver o escudo do clube), caso contrário a estas exigências, os integrantes da comissão técnica, deverão se retirar de campo, se houver recusa fica passivo de punição, não podendo de forma alguma tumultuar o andamento da partida. Caso seja relatado pelo árbitro alguma desobediência, o Clube sofrerá as infrações contidas neste regulamento.

ART.20 – Os Clubes são responsáveis pela saúde e integridade física de seus atletas e membros da comissão técnica, se houver qualquer incidente no campo de jogo que venha afetar uma dessas alternativas, é dever do clube providenciar socorro para os mesmos, haja visto que providência de ambulância e segurança é de caráter obrigatório dos Clubes atuantes na partida.

ART.21 - Só serão aceitas inscrições com as documentações completas, inclusive com obrigatoriedade do atestado médico ou termo de responsabilidade emitido pelo clube. E fica determinado o término das inscrições de atleta até o fim da 1ª fase.

ART.22 – Se por um motivo qualquer um clube sofrer o WO, este poderá recorrer a JJD para tentar não sofrer as punições deste regulamento, dependendo das justificativas apresentadas.

ART.23 - Se for constatado que um atleta está ilegal na competição, este será eliminado e o clube a qual pertence perderá os pontos da partidas em todos os jogos que o atleta foi utilizado, independente de qualquer recurso.

ART.24 – Se houver confronto deste regulamento com o regulamento geral da FERJ, prevalece o que está determinado pelo regulamento geral das competições da FERJ.

ART.25 – Caso haja alguma omissão neste regulamento, caberá a LMD cumprir as determinações gerais da FERJ e, ou ainda a JJD julgar conforme o CBDF.

