

DECRETO Nº 32.187

APROVA O REGULAMENTO GERAL DO CAMPEONATO MUNICIPAL DE FUTEBOL DE CAMPO - EDIÇÃO 2022, NO MUNICÍPIO DE CACHOEIRO DE ITAPEMIRIM - ES.

O Prefeito do Município de Cachoeiro de Itapemirim, Estado do Espírito Santo, no uso de suas atribuições legais, e

CONSIDERANDO que compete ao Poder Público Municipal, na forma do Art. 175 da Lei Orgânica do Município, o incentivo e o fomento a práticas esportivas e não formais,

CONSIDERANDO que o campeonato previsto no Regulamento aprovado por este Decreto contribuirá de forma direta para o incentivo à prática de atividade física e à qualidade de vida das pessoas,

DECRETA:

Art. 1º Fica aprovado o Regulamento Geral, estabelecendo normas e critérios, para o **CAMPEONATO MUNICIPAL DE FUTEBOL DE CAMPO - EDIÇÃO 2022**, no Município de Cachoeiro de Itapemirim/ES, e que faz parte integrante deste Decreto.

Art. 2º Este Decreto entrará em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrários.

Cachoeiro de Itapemirim/ES, 12 de setembro de 2022.

VICTOR DA SILVA COELHO
Prefeito

Praça Jerônimo Monteiro, 28 • Centro
Cachoeiro de Itapemirim • ES • Cep 29300-170 • C. Postal 037
Tel.: 28 3155-5351

www.cachoeiro.es.gov.br



Autenticar documento em <https://processos.cachoeiro.es.gov.br/autenticidade> com o identificador 3400340039003000330035003A00540052004100, Documento assinado digitalmente conforme MP nº 2.200-2/2001, que institui a Infra-estrutura de Chaves Públicas Brasileira - ICP - Brasil.





REGULAMENTO GERAL DO CAMPEONATO MUNICIPAL DE FUTEBOL DE CAMPO

EDIÇÃO 2022

ARTIGO 1º - DA FINALIDADE

CAMPEONATO MUNICIPAL DE FUTEBOL DE CAMPO tem como finalidade, a integração das Comunidades do Município de Cachoeiro de Itapemirim através da prática esportiva, na modalidade FUTEBOL de CAMPO.

ARTIGO 2º - DA PROMOÇÃO

O **CAMPEONATO MUNICIPAL DE FUTEBOL DE CAMPO** será realizado pela Prefeitura Municipal de Cachoeiro de Itapemirim, por meio da Secretaria de Esportes, Lazer e Qualidade de Vida - SEMESP, especificamente pela Gerência de Esporte Escolar e Rendimento.

ARTIGO 3º - DA INSCRIÇÃO

- I) Inscrição de no mínimo 18 (dezoito) e no máximo 25 (vinte e cinco) atletas, preenchimento dos campos obrigatórios da ficha de inscrição. A Xerox do documento de identidade (RG, CNH, CTPS, PASSAPORTE), do atleta, e comissão técnica de cada equipe inscrita na competição deverá ser entregue em envelope lacrado na SEMESP localizada na Rua Agildo Romero s/n São Geraldo, Cachoeiro de Itapemirim-ES no Centro de Manutenção Urbana-CMU atendimento de 08:00 as 17:00 horas de segunda a sexta-feira. Não será permitida a inscrição de equipes de outros municípios e o uso de uniformes com propaganda política pelas equipes participantes;
- II) Vedada (proibida) a participação do (a) atleta que não apresentar documentos de identidade, com foto, expedida pelos Comandos Militares, Secretaria de Segurança Pública, Corpo de Bombeiros Militar, Passaporte Brasileiro, Carteira de Trabalho, Carteiras expedidas pelos Órgãos Fiscalizadores de Exercícios Profissionais (ordens,

Praça Jerônimo Monteiro, 28 • Centro
Cachoeiro de Itapemirim • ES • Cep 29300-170 • C. Postal 037
Tel.: 28 3155-5351

www.cachoeiro.es.gov.br



Autenticar documento em <https://processos.cachoeiro.es.gov.br/autenticidade> com o identificador 3400340039003000330035003A00540052004100, Documento assinado digitalmente conforme MP nº 2.200-2/2001, que institui a Infra-estrutura de Chaves Públicas Brasileira - ICP - Brasil.



conselhos e etc.), Carteira Nacional de Habilitação com validade vigente aprovada pelo artigo 159 da Lei 9.503 de 23 de Setembro de 1997;

III) É obrigatória a apresentação do documento original (ou Xerox autenticada) mencionados no artigo 3º, inciso II, deste regulamento, antes do início das partidas do **CAMPEONATO MUNICIPAL**. O atleta que não apresentar o referido documento, não poderá participar da partida.

IV) Não poderá haver em hipótese nenhuma substituição ou inclusão de atletas depois de encerrado o prazo das inscrições, mesmo em caso de contusão. Não serão aceitos documentos enviados por e-mail. É de inteira responsabilidade das equipes e dos atletas a veracidade das informações constantes nos documentos encaminhados à SEMESP.

ARTIGO 4º - DA PARTICIPAÇÃO

O atleta deverá ser inscrito no **CAMPEONATO MUNICIPAL** no mesmo ano em apenas um quadro. Caso seja detectada a inscrição do atleta, com a assinatura do mesmo, em mais de um quadro ou equipe, o mesmo estará automaticamente eliminado da competição, sem direito a recursos e ou julgamento. Consequentemente, a equipe que escreveu o atleta, caso seja constatada má-fé, também poderá ser automaticamente eliminada da competição, sem direito a recursos e ou julgamento.

O campeonato será disputado sobre as regras oficiais da modalidade (Regras de Jogo), aprovadas pela CBF – Confederação Brasileira de Futebol, com as devidas considerações desse regulamento específico. A participação no Congresso Técnico é obrigatória para todas as equipes. Poderá participar do **CAMPEONATO MUNICIPAL**, qualquer atleta com idade mínima de 18 anos completos antes do início da competição.

As equipes participantes do **CAMPEONATO MUNICIPAL** serão conhecedoras das LEIS DESPORTIVAS, e deste REGULAMENTO, ficando submetidas a todas as consequências que dele possam emanar.

§ 1º. Poderá participar do **CAMPEONATO MUNICIPAL 02** (dois) atletas profissionais de futebol, inscritos 01 (um) em cada quadro. Será considerado profissional, o jogador que no ano do Campeonato tenha seu nome publicado no BID (Boletim informativo da CBF), disputou ou esteja disputando jogos em equipes Profissionais filiadas às Federações de Futebol de qualquer Estado

Praça Jerônimo Monteiro, 28 • Centro
Cachoeiro de Itapemirim • ES • Cep 29300-170 • C. Postal 037
Tel.: 28 3155-5351

w w w . c a c h o e i r o . e s . g o v . b r



Autenticar documento em <https://processos.cachoeiro.es.gov.br/autenticidade> com o identificador 3400340039003000330035003A00540052004100, Documento assinado digitalmente conforme MP nº 2.200-2/2001, que institui a Infra-estrutura de Chaves Públicas Brasileira - ICP - Brasil.



Brasileiro ou Estrangeiro.

§ 2º. O atleta que deixar de apresentar os documentos originais (ou Xerox autenticada entregues a coordenação) mencionados no artigo 3º, inciso II, deste regulamento, antes do início do jogo, não poderá participar da partida.

§ 3º. Será obrigatória a utilização de chuteira de qualquer tipo para participar das partidas. As equipes deverão se apresentar devidamente uniformizadas (camisa, calção e meião conforme estabelecido em regra oficial) no local do jogo conforme horário da tabela. Será observada nos jogos (matutino e vespertino), tolerância de 15 minutos de acordo com horário da tabela.

§ 4º. A equipe que não se apresentar devidamente uniformizada conforme o Artigo 4º, Parágrafo 3º, deste Regulamento, só poderá entrar em campo com os jogadores que atendam as normas do referido Artigo, sendo o limite mínimo de 07 (sete) atletas, com 06 (seis) na linha e 01 (um) no gol, podendo a equipe ser completada na medida em que os outros jogadores (as) inscritos (as) forem chegando.

§ 5º. Só poderá entrar em local de jogo 11 (onze) jogadores (as) titulares, 09 (nove) reservas devidamente uniformizados (as), o Técnico, Auxiliar Técnico, o Massagista, o Preparador Físico (com Carteira de Professor de Educação Física) e o Médico, com a carteira do Conselho Regional de Medicina (CRM).

§ 6º. No caso de ambas as equipes se apresentarem para o jogo com camisas da mesma cor ou de cor semelhante, a equipe relacionada no lado direito da tabela deverá trocá-las.

§ 7º. O atleta do quadro aspirante poderá atuar no quadro principal, desde que o mesmo não tenha entrado em campo na partida do quadro aspirante, tendo como limite 03 (três) atletas. O goleiro do quadro aspirante poderá atuar no quadro principal em qualquer circunstância.

ARTIGO 5º - DA SUBSTITUIÇÃO

Serão permitidas 06 (seis) substituições durante o desenrolar de uma partida, em 03 (três) paradas.

Parágrafo único. Cada equipe deverá ter no máximo 09 (nove) atletas no banco de reservas.

ARTIGO 6º - DA ARBITRAGEM

A escala dos árbitros e assistentes serão designados pela Empresa contratada pela PMCI através

Praça Jerônimo Monteiro, 28 • Centro
Cachoeiro de Itapemirim • ES • Cep 29300-170 • C. Postal 037
Tel.: 28 3155-5351

www.cachoeiro.es.gov.br



Autenticar documento em <https://processos.cachoeiro.es.gov.br/autenticidade> com o identificador 3400340039003000330035003A00540052004100, Documento assinado digitalmente conforme MP nº 2.200-2/2001, que institui a Infra-estrutura de Chaves Públicas Brasileira - ICP - Brasil.



de processo licitatório, e não caberá Veto sobre os mesmos por parte das equipes participantes ou Dirigentes das mesmas.

§ 1º. Os Árbitros deverão comparecer ao local de jogo devidamente uniformizados, 45 (quarenta e cinco) minutos antes de iniciar o primeiro jogo.

§ 2º. A critério da Comissão Organizadora poderá haver somente um árbitro sem os seus auxiliares para dar início à partida.

ARTIGO 7º – DA COMPETIÇÃO

O Campeonato será regido pelas Regras Oficiais da CBF, respeitando-se entanto este Regulamento.

§ 1º. **CAMPEONATO MUNICIPAL** – será dividido em 02 (duas) Categorias, sendo 1º Quadro e 2º Quadro no naipe Masculino.

§ 2º. Os jogos das duas Categorias serão divididos em 02 (dois) tempos com duração de 45 (quarenta e cinco) minutos com intervalo de 10 (dez) minutos entre os tempos.

§ 3º. Em todas as partidas programadas para os horários diurnos – com início programado até as 13hs - será observado o “Tempo Técnico Obrigatório” (TTO), caracterizado pela interrupção da partida por dois minutos, determinada pelo árbitro na primeira paralisação normal do jogo que ocorrer a partir do vigésimo minuto de cada tempo.

§ 4º. Em todas as partidas programadas após as 15h, NÃO será observado o “Tempo Técnico Obrigatório” (TTO).

§ 5º. Durante o Tempo Técnico Obrigatório os atletas não poderão deixar o campo de jogo, bem como não será permitida a entrada em campo de qualquer pessoa não autorizada pelo árbitro.

§ 6º. Em casos excepcionais o árbitro da partida poderá realizar ou não do “Tempo Técnico Obrigatório” (TTO), comunicando aos capitães das equipes antes do início da partida.

§ 7º. O Tempo Técnico Obrigatório ocorrerá com o cronômetro parado a fim de não interferir no tempo normal de jogo.

§ 8º. As partidas serão realizadas de acordo com a Tabela, não sendo permitida a troca de ordem

Praça Jerônimo Monteiro, 28 • Centro
Cachoeiro de Itapemirim • ES • Cep 29300-170 • C. Postal 037
Tel.: 28 3155-5351

www.cachoeiro.es.gov.br



Autenticar documento em <https://processos.cachoeiro.es.gov.br/autenticidade> com o identificador 3400340039003000330035003A00540052004100, Documento assinado digitalmente conforme MP nº 2.200-2/2001, que institui a Infra-estrutura de Chaves Públicas Brasileira - ICP - Brasil.



dos jogos, salvo quando a Comissão Organizadora sentir necessidade por questões específicas.

§ 9º. Pedidos de alterações de data ou horários de partidas somente serão analisados pela SEMESP se efetuados por documento, devidamente instruído e justificado, encaminhado via e-mail (scaneado com assinatura) ou requerimento padrão, fornecido pela SEMESP, com a antecedência mínima de 10 (dez) dias.

§ 10. Cada equipe, obrigatoriamente, levará para a partida e apresentarão a mesa de arbitragem antes do início da partida 02 (duas) bolas oficiais de futebol de campo em perfeitas condições.

§ 11. As equipes obrigatoriamente disponibilizará um quadro de 01 (um) goleiro cada uniformizados para reposição rápida de bola e absoluta neutralidade de comportamento em relação às equipes participantes.

§ 12. A equipe que no desenrolar da partida ficar com número insuficiente de jogadores, ou seja, 06 (seis) atletas, incluindo o goleiro, a mesma perderá automaticamente por WO (3X0) a equipe que permanecer em campo vencerá a partida.

§ 13. A equipe que incluir atleta(s) que não esteja(m) devidamente registrado(s) na Gerência de Esporte Escolar e Rendimento ao Setor de Registros e Inscrições, ficará sujeita às penalidades aplicadas pela Comissão Disciplinar do CAMPEONATO.

§ 14. Os cartões serão zerados somente na fase semifinal da competição.

ARTIGO 8º - DAS PENALIDADES

Serão aplicadas as penalidades abaixo discriminadas, independente das REGRAS OFICIAIS.

§ 1º. O atleta que receber 02 (três) CARTÕES AMARELOS estará automaticamente suspenso por 01 (um) jogo, não podendo jogar a partida seguinte.

§ 2º. O jogador EXPULSO de jogo (cartão vermelho) estará suspenso automaticamente não podendo jogar a partida seguinte.

§ 3º. OS CARTÕES VERMELHOS E AMARELOS serão computados desde o início da 1ª fase até o final da competição.

§ 4º. O CARTÃO VERMELHO não abonará o CARTÃO AMARELO.

Praça Jerônimo Monteiro, 28 • Centro
Cachoeiro de Itapemirim • ES • Cep 29300-170 • C. Postal 037
Tel.: 28 3155-5351

www.cachoeiro.es.gov.br



Autenticar documento em <https://processos.cachoeiro.es.gov.br/autenticidade> com o identificador 3400340039003000330035003A00540052004100, Documento assinado digitalmente conforme MP nº 2.200-2/2001, que institui a Infra-estrutura de Chaves Públicas Brasileira - ICP - Brasil.



§ 5º. O atleta reincidente em CARTÃO VERMELHO (Expulso) será punido automaticamente com 02 (dois) jogos ou mais de suspensão, de acordo com o que for relatado na súmula de jogo e analisado pela Comissão Disciplinar. Caso o cartão vermelho tenha sido recebido por agressão moral ou física, o atleta estará automaticamente eliminado da competição ou até mesmo de todas as competições promovidas pela SEMESP a critério da Comissão Disciplinar.

§ 6º. Na aplicação dos cartões amarelos deve prevalecer o seguinte protocolo:

- Um jogador ou membro da comissão técnica que receber 01 (um) cartão amarelo e na mesma partida receber 01 (um) cartão vermelho direto, sem apresentação do 2º (segundo) cartão amarelo, será suspenso por 1 (uma) partida em virtude do cartão vermelho e o cartão amarelo recebido antes do vermelho será computado na competição.
- Um jogador ou membro da comissão técnica que receber 01 (um) cartão amarelo, e na mesma partida receber o 2º (segundo) cartão amarelo, seguido do cartão vermelho, será suspenso por 01 (uma) partida em virtude do cartão vermelho e os 2 (dois) cartões amarelos recebidos anteriormente ao cartão vermelho, não serão computados na competição.
- Um jogador ou membro da comissão técnica que entra em campo com 02 (dois) cartões amarelos (oriundos de outros jogos) e no transcorrer da partida recebe 01 (um) cartão amarelo e, posteriormente, 01 (um) cartão vermelho direto, sem apresentação do 2º (segundo) cartão amarelo, será suspenso por 02 (dois) jogos, sendo 01 (um) jogo por ter recebido o 3º (terceiro) cartão amarelo e mais 1 (um) jogo por ter recebido o cartão vermelho.

§ 7º. O controle de cartões é de **responsabilidade das equipes** disputantes e da equipe organizadora do CAMPEONATO.

§ 8º. A equipe será julgada pela Comissão Disciplinar, caso venha a utilizar jogadores sem condições legais de jogo.

§ 9º. Os atletas e os membros das comissões técnicas que forem expulsos de campo ou do banco de reservas ficarão automaticamente impedidos de participar da partida subsequente, independentemente de decisão da Comissão Disciplinar, no julgamento da infração disciplinar.

- Se o julgamento ocorrer após o cumprimento da suspensão automática, sendo o atleta ou o membro da comissão técnica suspenso, deduzir-se-á da pena imposta a partida não

Praça Jerônimo Monteiro, 28 • Centro
Cachoeiro de Itapemirim • ES • Cep 29300-170 • C. Postal 037
Tel.: 28 3155-5351

www.cachoeiro.es.gov.br



Autenticar documento em <https://processos.cachoeiro.es.gov.br/autenticidade> com o identificador 3400340039003000330035003A00540052004100, Documento assinado digitalmente conforme MP nº 2.200-2/2001, que institui a Infra-estrutura de Chaves Públicas Brasileira - ICP - Brasil.



disputada em consequência da expulsão.

§ 10. A Equipe que causar **WO (Walkover)** por número insuficiente de jogadores em campo perderá o jogo e será automaticamente eliminada da competição junto com todos os atletas inscritos pela equipe, podendo ser suspensos por até 02 (dois) anos das competições promovidas pela SEMESP, salvo justificativa plausível julgada pela comissão disciplinar.

§ 11. No caso em que a(s) equipe(s) se apresentar (em) com o número suficiente de jogadores (as) para iniciar a partida, e os atletas se negar a entrar em campo, retardando o início da partida, a equipe e todos os atletas inscritos poderá ser eliminada da competição por conduta anti-desportista após julgamento da comissão disciplinar.

§ 12. Será passível de julgamento e punição pela Comissão Disciplinar, o (a) **ATLETA** ou **DIRIGENTE**, uniformizado ou não, que fizer qualquer reclamação à mesa de modo desrespeitoso e/ ou ofensivo.

§ 13. Em caso de W.O, a equipe infratora e os atletas inscritos por ela será eliminada da competição e o PLACAR será de 03 X 00 para a equipe adversária.

§ 14. O **TÉCNICO, CAPITÃO OU DIRIGENTE** que por qualquer motivo retirar a sua equipe de campo no desenrolar de uma partida, será eliminado do Campeonato e suspenso por até 02 (dois) anos das competições promovidas pela SEMESP, juntamente com sua equipe. Se o placar estiver favorável à equipe infratora, este placar será automaticamente será aplicado o WO (3X0) para a equipe que permaneceu em campo.

§ 15. Os Dirigentes, membros das Comissões Técnicas ou Atletas que brigarem entre si ou tentarem agredir fisicamente árbitros, seus auxiliares ou membros da comissão organizadora estarão automaticamente eliminados da competição, não podendo participar mais de nenhum campeonato durante o período de 02 (dois) anos promovido pela SEMESP a critério da Comissão Julgadora.

§ 16. Tentativa de agressão ao **ÁRBITRO, SEUS AUXILIARES, ADVERSÁRIO OU MEMBROS DA COMISSÃO ORGANIZADORA**, por parte das **TORCIDAS**, poderá implicar na perda de campo, punição dos dirigentes ou responsáveis pela(s) equipe(s) ou até mesmo na eliminação da equipe na competição a critério da Comissão Disciplinar.

§ 17. O atleta, membro da comissão técnica ou dirigente que ofender moralmente o **ÁRBITRO, SEUS AUXILIARES, ADVERSÁRIO OU MEMBROS DA COMISSÃO ORGANIZADORA** estarão

Praça Jerônimo Monteiro, 28 • Centro
Cachoeiro de Itapemirim • ES • Cep 29300-170 • C. Postal 037
Tel.: 28 3155-5351

www.cachoeiro.es.gov.br



Autenticar documento em <https://processos.cachoeiro.es.gov.br/autenticidade> com o identificador 3400340039003000330035003A00540052004100, Documento assinado digitalmente conforme MP nº 2.200-2/2001, que institui a Infra-estrutura de Chaves Públicas Brasileira - ICP - Brasil.



automaticamente eliminados do campeonato, sendo julgado, através de relatório na súmula, pela Comissão Disciplinar para punições posteriores.

§ 18. Nos casos de agressões físicas, previstos neste regulamento, os agressores poderão responder a INQUÉRITO POLICIAL.

§ 19. Para serem punidos, os atletas e dirigentes não precisarão exercer suas funções, bastando somente estar inscrito por 01 (uma) equipe que participa deste CAMPEONATO.

§ 20. Subornar ou tentar subornar árbitro, auxiliar em função, membros da Organização ou atleta equipe adversária, desde que devidamente comprovado, será desligado do CAMPEONATO e julgado pela Comissão Disciplinar.

§ 21. O atleta ou dirigente que for flagrado pelo árbitro, auxiliar em função ou Membros da Organização, ingerindo bebida alcoólica ou usando qualquer tipo de droga ilícita, antes de iniciar a partida ou durante a mesma, ficará impossibilitado de participar do jogo e será julgado pela Comissão Disciplinar.

§ 22. A inobservância das disposições deste Regulamento sujeitará o infrator às seguintes penalidades:

- Advertência por escrito;
- Perda de pontos;
- Suspensão dos jogos;
- Desligamento da Competição;
- Impedimento de participação de demais eventos realizados pela SEMESP.

ARTIGO 9º – DO SISTEMA DE DISPUTA

O **SISTEMA DE DISPUTA** será definido de acordo com o número de equipes inscritas no **CAMPEONATO MUNICIPAL**, podendo ser da seguinte forma:

1ª Fase (Fase de grupos - Jogo entre equipes das chaves);

2ª Fase (Semifinal – jogo único, com local definido pela SEMESP)

3ª Fase (Final – jogo único, com local definido pela SEMESP).

§ 1º. **Na Primeira Fase** – todos contra todos dentro da chave, jogarão entre si em **TURNO ÚNICO**,

Praça Jerônimo Monteiro, 28 • Centro
Cachoeiro de Itapemirim • ES • Cep 29300-170 • C. Postal 037
Tel.: 28 3155-5351

www.cachoeiro.es.gov.br



Autenticar documento em <https://processos.cachoeiro.es.gov.br/autenticidade> com o identificador 3400340039003000330035003A00540052004100, Documento assinado digitalmente conforme MP nº 2.200-2/2001, que institui a Infra-estrutura de Chaves Públicas Brasileira - ICP - Brasil.



com jogos de ida, classificando-se para a próxima fase os 2 melhores colocado de cada chave.

§ 2º. **A Segunda Fase** (semifinal) realizar-se-á em uma única partida, com local e horário definidos pela SEMESP, entre as equipes classificadas da primeira fase com os confrontos preestabelecidos na tabela, 1º A x 2º B e 1º B x 2º A.

§ 3º. **A Terceira Fase** (final) será disputada pelas equipes vencedoras dos confrontos da Segunda Fase (semifinal), em jogo único, com local e horário definidos pela SEMESP.

ARTIGO 10. CRITÉRIOS DE DESEMPATE

No sistema de chaves, em qualquer fase da competição, quando 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas em número de pontos ganhos, o desempate será feito da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

- a) Número de vitórias;
- b) Saldo de gols;
- c) Gols pró;
- d) Gols contra;
- e) Menor número de cartões vermelhos;
- f) Menor número de cartões amarelos;
- g) Confronto direto;
- h) SORTEIO.

§ 1º. Na fase **SEMIFINAL E FINAL**, no caso de ocorrer empate na partida, haverá cobrança de 05 (cinco) PÊNALTIS para cada equipe na 1ª Série. Se persistir o empate haverá cobrança alternada de 01 (um) PÊNALTI para cada equipe até que se conheça o vencedor. OS PÊNALTIS SERÃO COBRADOS POR ATLETAS DIFERENTES E ALTERNADOS, que terminaram a partida. Antes da cobrança das penalidades as equipes deverão ser igualadas numericamente.

ARTIGO 11. CONTAGEM DE PONTOS

A contagem de pontos na FASE CLASSIFICATÓRIA ou 1ª FASE será a seguinte:

VITÓRIA..... 03 (três) pontos
EMPATE 01 (um) ponto
DERROTA..... Zero ponto

Praça Jerônimo Monteiro, 28 • Centro
Cachoeiro de Itapemirim • ES • Cep 29300-170 • C. Postal 037
Tel.: 28 3155-5351

www.cachoeiro.es.gov.br



Autenticar documento em <https://processos.cachoeiro.es.gov.br/autenticidade> com o identificador 3400340039003000330035003A00540052004100, Documento assinado digitalmente conforme MP nº 2.200-2/2001, que institui a Infra-estrutura de Chaves Públicas Brasileira - ICP - Brasil.



ARTIGO 12. DOS RECURSOS

Os protestos a serem interpostos pelas equipes, deverão ser encaminhados a Comissão Disciplinar, devidamente assinados pelo Capitão da equipe ou pelo técnico ou por um dirigente inscrito, no prazo de até 72 (setenta e duas) horas após a realização da partida em questão. Na hipótese das 72 horas caírem no final de semana, o protesto deverá ser entregue até as 12:00 da segunda-feira subsequente.

Os protestos e recursos interpostos, NÃO TERÃO EFEITO SUSPENSIVO e em nenhuma circunstância implicarão na paralisação do campeonato, devendo a tabela seguir normalmente até o julgamento. Caso, algum recurso ou denúncia seja interposto, caberá ao requerente o ônus da prova.

ARTIGO 13. DA PREMIAÇÃO

§ 1º. Haverá premiação para os 02 (dois) primeiros colocados na classificação geral nos 2 quadros:

1º Lugar - 01 Troféu, até 30 (trinta) Medalhas Douradas (conforme número de pessoas inscritas) e 01 jogo de uniforme completo (camisa - calção - meião);

2º Lugar - 01 Troféu e até 30 (trinta) Medalhas Prateadas (conforme número de pessoas inscritas);

Além de Troféu para:

- Artilheiro da competição;
- Goleiro Menos Vazado;
- Equipe mais disciplinada.

§ 2º. O Troféu disciplina será ofertado para a equipe que obtiver o menor número de pontos na somatória de cartões amarelo e vermelho, conforme critério;

- Cartão Amarelo – 3 pontos;
- Cartão Amarelo seguido de Cartão Amarelo e conseqüentemente o Vermelho – 6 pontos;

Praça Jerônimo Monteiro, 28 • Centro
Cachoeiro de Itapemirim • ES • Cep 29300-170 • C. Postal 037
Tel.: 28 3155-5351

www.cachoeiro.es.gov.br



Autenticar documento em <https://processos.cachoeiro.es.gov.br/autenticidade> com o identificador 3400340039003000330035003A00540052004100, Documento assinado digitalmente conforme MP nº 2.200-2/2001, que institui a Infra-estrutura de Chaves Públicas Brasileira - ICP - Brasil.



- Cartão Amarelo seguido de cartão Vermelho – 10 pontos;
- Cartão Vermelho – 7 pontos (não se aplica no caso de 2 cartões amarelos);

ARTIGO 14. DOS CASOS OMISSOS

Os casos omissos serão relatados pela Comissão Organizadora e devidamente julgados pela Comissão Disciplinar.

ARTIGO 15. O JÚRI (COMISSÃO DISCIPLINAR)

Será composto por 05 (cinco) membros, onde em cada julgamento terá a presença de no mínimo 03 (três) membros para analisar todos os recursos que forem interpostos durante o campeonato, bem como qualquer punição que será aplicada antes, durante ou após o campeonato.

ARTIGO 16. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

§ 1º. A PREFEITURA MUNICIPAL DE CACHOEIRO DE ITAPEMIRIM, não se responsabilizará por quaisquer acidentes antes e após as partidas. No decorrer de uma partida, quando houver contusão ou acidente com algum integrante das equipes, o mesmo será encaminhado à unidade de saúde mais próxima para atendimento pelo responsável da equipe ou por alguém designado. A inscrição dos atletas na competição é de inteira responsabilidade do responsável pela equipe que consta na ficha de inscrição.

§ 2º. A PREFEITURA MUNICIPAL DE CACHOEIRO DE ITAPEMIRIM, não se responsabilizará pelo pagamento de qualquer indenização ou prejuízo profissional que o atleta venha a ter em função de incapacidade provisória ou definitiva proveniente de contusão durante as partidas. Qualquer dano às instalações esportivas praticado por ATLETAS, DIRIGENTES (COMPONENTES DA COMISSÃO TÉCNICA) OU TORCIDA, será de inteira responsabilidade da Equipe a qual pertencerem os infratores devendo haver ressarcimento dos mesmos a PREFEITURA MUNICIPAL DE CACHOEIRO DE ITAPEMIRIM ou a seus parceiros.

§ 3º. Todas as comunicações e publicações de circulares, atos, resoluções e decisões relacionadas ao CAMPEONATO serão efetuadas por meio do site www.cachoeiro.es.gov.br, que deve ser acessado diariamente pelas equipes participantes, para conhecimento e cumprimento das medidas necessárias, e enviadas às equipes participantes para a conta de e-mail institucional de cada equipe.

Praça Jerônimo Monteiro, 28 • Centro
Cachoeiro de Itapemirim • ES • Cep 29300-170 • C. Postal 037
Tel.: 28 3155-5351

www.cachoeiro.es.gov.br



Autenticar documento em <https://processos.cachoeiro.es.gov.br/autenticidade> com o identificador 3400340039003000330035003A00540052004100, Documento assinado digitalmente conforme MP nº 2.200-2/2001, que institui a Infra-estrutura de Chaves Públicas Brasileira - ICP - Brasil.



§ 4º. A equipe participante, sob sua responsabilidade, fornecerá por escrito à SEMESP, um endereço eletrônico (e-mail), para efeitos de intimações e citações da Organização dos Jogos.

§ 5º. Este regulamento está sujeito a modificações, de acordo com as previsões legais e terá vigência após a sua publicação.

§ 6º. Os casos omissos serão resolvidos pela SEMESP.

**PREFEITURA MUNICIPAL DE CACHOEIRO DE ITAPEMIRIM – PMCI
SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTES, LAZER E QUALIDADE DE VIDA – SEMESP
GERENCIA DE ESPORTE ESCOLAR E RENDIMENTO**

Praça Jerônimo Monteiro, 28 • Centro
Cachoeiro de Itapemirim • ES • Cep 29300-170 • C. Postal 037
Tel.: 28 3155-5351

www.cachoeiro.es.gov.br



Autenticar documento em <https://processos.cachoeiro.es.gov.br/autenticidade> com o identificador 3400340039003000330035003A00540052004100, Documento assinado digitalmente conforme MP nº 2.200-2/2001, que institui a Infra-estrutura de Chaves Públicas Brasileira - ICP - Brasil.

