



PERCOPA APPM DE FUTEBOL

UNIÃO E FORÇA NO ESPORTE



REGULAMENTO

CAPÍTULO – I DA FINALIDADE

Artº - 01 – A SUPERCOPA APPM DE FUTEBOL AMADOR de seleções tem como finalidade proporcionar maior integração entre as cidades participantes através de uma disputa saudável em que o respeito aos princípios da ética desportiva seja uma busca constante. Razões pelas quais toda atividades relativa à falta de respeito, indisciplina de qualquer ordem, agressões e situações similares serão repudiadas e punidas com o devido rigor.

CAPÍTULO – II DOS PODERES

Artº - 02 – A Competição será administrada por uma Diretoria formada pelo Presidente da APPM (Toninho), pelo coordenador de Esporte da APPM (Manelão) e mais 03 (Três) membros a definir.

Artº - 03 - Cada Território formará sua Comissão Organizadora com seus respectivos cargos sem remuneração.

Artº - 04 – Será obrigatório cada Território criar uma Comissão Julgadora para julgar RECURSOS e RELATÓRIO DE ARBITRAGEM, com 03 (Três) membros e 02 (Dois) Suplentes.

CAPÍTULO – III DAS RESPONSABILIDADES

Artº - 05 – Cabe a DIRETORIA

- a) Elaborar o planejamento de toda competição
- b) Acompanhar permanentemente o desenvolvimento da competição
- c) Realizar a logística e a coordenação técnica do evento
- d) Elaborar tabela e o calendário da competição
- e) Reunir a DIRETORIA quando necessário para discutir assuntos relacionados á competição.
- f) Cabe ao Coordenador Geral do campeonato quando necessário, fazer um ADENDO ao Regulamento da competição com validade á partir da data de expedição.

CAPÍTULO – IV DA COMPETIÇÃO

Artº - 06 – Os jogos obedecerão as Regras oficiais da:

CBF – Confederação Brasileira de Futebol

CBJD – Código Brasileiro de Justiça Desportiva

Parágrafo único: Deveremos obedecer às adaptações deste Regulamento.

Artº - 07 - Os casos omissos e qualquer modificação serão resolvidos pela DIREÇÃO.

Artº - 08– O prazo para recebimento de Recurso será de 72 horas pós-julgamento.



Supercopa APPM DE FUTEBOL

UNIÃO E FORÇA NO ESPORTE



CAPÍTULO – V DO SISTEMA DE DISPUTA

Artº - 09 – Cada Território adotará a sua maneira de SISTEMA DE DISPUTA. Podendo ser através de SORTEIO ALEATÓRIO, SORTEIO POR ZONA NORTE E SUL, POR FORMAÇÃO REGIONAL(VIZINHO) OU SEDE.

Artº - 10 – As Cidades mais habitadas que irão fazer SELETIVO, farão sua própria competição, desde que sejam no mínimo 06 (seis) equipes.

Artº - 11 – Nos Territórios as equipes na 1ª FASE jogarão entre si no seu grupo, jogos de IDA e VOLTA classificando-se 02(duas) equipes de cada grupo 1ª e 2ª colocada, onde a 1ª colocada jogará a próxima partida da segunda fase em casa e as 2ª colocadas participarão de um SORTEIO para definir local do jogo.

Artº - 12 - Sistema SEDE apenas um jogo com cada equipe do seu grupo.

Artº - 13 – Nos seletivos os jogos serão só dentro do município.

Artº - 14 – Na SEGUNDA FASE os Territórios enfrentarão outro Território, ou seja, T-01 X T-02, T-03 X T-04, T-05 X T-06, T-07 X T-08, T-09 X T-10, T-11 X T-12 com jogos de IDA/VOLTA, classificando a equipe que somar o maior número de pontos. Empatados será feito a cobrança de PENALTY.

Artº - 15 – As equipes CLASSIFICADAS na segunda fase, virão para terceira fase em TERESINA e os jogos serão conhecidos através de um SORTEIO.

Artº - 16 – Os jogos das OITAVAS e QUARTAS DE FINAL serão realizados um SORTEIO.

Artº - 17 – Todos os Locais, datas e horários de jogos serão marcados pela direção da competição.

CAPÍTULO – VI DOS JOGOS

Artº - 18 - As Partidas serão dirigidas por um QUARTETO de arbitragem, 01 (Um) Árbitro Central, 02 (Dois) assistentes e 01 (Um) 4º (Quarto) árbitro.

Artº - 19 – Os jogos terão início: Pela manhã as 8:30 hs., à tarde 16:00 hs., 17:00 hs., à noite 19:00 hs. com 02 (dois) tempos de 0:40 minutos e intervalo de 0:10min.

Artº - 20 - Haverá tempo técnico se for necessário. No 1ª e 2ª tempo do jogo aos 20 (vinte) minutos de cada tempo, onde os atletas não poderá sair de dentro das 04 (quatro) linhas do campo.

Artº - 21 – A solicitação desse tempo técnico deverá ser feito por um dos membros da comissão da equipe junta à mesa.

Artº - 22 – A tolerância para iniciar uma partida, caso uma equipe esteja atrasada será de 0:15 min.

Artº - 23 – O tempo de espera para que um atleta possa assinar a sumula do jogo será de 0: 15 min. após o início da partida.

Artº - 24 – Poderão permanecer no banco de reserva 11 (Onze) atletas e 04 (Quatro) dirigentes, desde que estejam devidamente uniformizados.

Atletas com seu uniforme padrão da equipe, os dirigentes com calça amisa.



PERCOPA APPM DE FUTEBOL

UNIÃO E FORÇA NO ESPORTE



Artº - 25– Cada equipe poderá fazer durante o jogo 05 (Cinco) substituições.

Artº - 26 – As equipes que não comparecer para o jogo no horário estabelecido perderá por (W X O), ou seja, 1 x 0 para a equipe presente onde esse placar não vale na contagem para saldo de GOLS e ainda será julgado o caso pela direção da competição se necessário, podendo até mesmo a seleção ser eliminada da competição e ou punida por 01 (um) ano de suspensão.

Artº - 27 – Se a partida for interrompida:

a) O resultado da partida será mantido desde que seja em favor da equipe que não houver dado causa ao TERMINO.

b) Se o resultado da partida estiver a favor da equipe causadora, a mesma será declarada perdoadora pelo placar de 1 x 0, que não contará como saldo de gols.

c) A equipe que reincidir na interrupção de uma partida, será realizado um Julgamento que poderá acontecer até mesmo a eliminação da seleção.

d) As partidas interrompidas depois de cumprida 2/3 do tempo total, por motivos alheios será considerada encerrada, prevalecendo o placar daquele momento, onde esse placar deve ser homologado pela direção da SUPERCOPA.

Artº - 28 – ADIAMENTO e SUSPENÇÃO de jogos somente ocorrerão com autorização prévia da organização.

Artº - 29 - A mudança de Local, data e horário de uma partida só será aceito com o acordo feito entre a 02 (Duas) equipes. Exceto se for uma decisão da direção por um motivo justo.

Artº - 30 – Acontecimentos no PERCURSO de uma Delegação para uma cidade onde será realizada a partida deverá ser AVISADO imediatamente ao Departamento do seu território para tomar as devidas providências.

CAPITULO – VII DOS UNIFORMES

Artº - 31 – As equipes terão que usar uniformes completo camisas, calções e meãos de cor igual.

Artº - 32 – Se possível, cada seleção deverá dispor de 02 (Dois) uniformes de cores distintas onde deverão ser levados para todos os jogos.

Artº - 33 - O Atleta fora de PADRONIZAÇÃO de uniforme, o ÁRBITRO aplicará a Regra – 04 do futebol.

Artº - 34 – Se as equipes estiverem com uniformes iguais antes de iniciar a partida e ambas não tem material para diferenciar, o árbitro deverá fazer um sorteio para saber qual seleção deverá usar COLETES ou VIRAR a camisa pelo avesso.

Artº - 35 Uso de caneleiras ficará a critério da equipe

Artº - 36 Objetos para segurar meãos como Fita Elástico e outros serão aceitos de acordo com as cores do uniforme.

Artº - 37 TORNOZELEIRAS terão que ser usada por dentro do meio.



PERCOPA APPM DE FUTEBOL

UNIÃO E FORÇA NO ESPORTE



Artº - 38 – Ficarà a critério de cada SELEÇÃO usar o nome de seus PATROCINADORES no uniforme e se possível, colocar a logomarca da SUPERCOPA.

Artº - 39 - Será obrigatório o atleta utilizar o mesmo número da camisa que atuou na primeira partida durante todo campeonato.

Artº - 40 - Um atleta só poderá ser substituído por outro pra usar o mesmo número caso esteja impossibilitado de continuar na competição, comprovação feita através de documentos exigidos pela direção.

Artº - 41 – Numa situação onde a comissão técnica não quer mais o atleta, poderá substituir 0 mesmo logo após a segunda rodada do seu grupo, através de ofício.

CAPITULO VIII DO ATENDIMENTO MÉDICO

Artº - 42– Ficarà obrigatório cada cidade participante colocar ambulância ou um transporte da saúde dentro do Estádio de futebol junto com profissionais a área da saúde

Artº - 43 – A direção da competição não se responsabiliza pelo tratamento médico de qualquer natureza, que possa derivar também de acidentes ocorrido no decorrer das partidas. A obrigação será do município da qual é usado no nome da seleção.

CAPÍTULO IX DA ARBITRAGEM

Artº - 44 – Caberá ao coordenador de arbitragem dos TERRITÓRIOS e CIDADES DE SELETIVO:

- a) Escalar a arbitragem para cada partida.
- b) Requisitar árbitros se necessário para partidas decisivas.
- c) Fazer punições devidas de acordo com a lei ARBITRAL.
- d) Caberão ao coordenador de arbitragem e Coordenação Geral a fiscalização e o acompanhamento informal das atuações dos árbitros e assistentes.

Artº - 45 - ÁRBITROS poderão ser punidos caso cometa alguma irregularidade fora dos parâmetros da competição.

Artº - 46 – Os árbitros terão obrigação de fazer VISTORIA no local antes do inicio da partida.

Artº - 47 – Será OBRIGATÓRIO o árbitro de uma partida fazer um relatório pós-jogo caso aconteça algum fato irregular da partida realizada, podendo até fazer um relatório in-separado da súmula do jogo.

Artº - 48 - Quando um árbitro central sentir-se MAL depois de iniciada a partida e ficar sem condições de continuar, o restante dos minutos será realizado pelo 4º árbitro ou até mesmo por um assistente.

CAPÍTULO X DAS INSCRIÇÕES

Artº - 49 – Só poderão participar da SUPERCOPA atletas com Domicílio Eleitoral no município de origem da seleção.



SUPERCOPA APPM DE FUTEBOL

UNIÃO E FORÇA NO ESPORTE



Artº - 50 - Atletas que votaram no segundo turno das eleições, dia 30/10/22, estão aptos a serem inscritos, os que fizeram transferência de Domicílio Eleitoral após esta data, os mesmo não poderá participar da SUPERCOPA.

Artº - 51 – Atletas que não VOTARAM nas eleições de 2022, mas tem DOMICILIO ELEITORAL vigente de acordo com o Tribunal Regional Eleitoral, poderão ser inscritos.

Artº - 52– Cada equipe poderá inscrever no mínimo 16 (dezesesseis) atletas e no máximo 26 (vinte e seis).

Artº - 53 – Cada seleção terá mais 04 (Quatro) inscrições disponíveis para adicionar na ficha de inscrição, sendo que essa troca só poderá acontecer logo após a segunda rodada do seu grupo.

Artº - 54 – Não poderá participar desta competição atletas inscritos no BID (Boletim Informativo Diário) do atleta. Jogador que esteja jogando em alguma equipe com o contrato em vigência.

Artº - 55 – Atletas de 15 anos terão que está inscrito no CADUNICO do município.

Artº - 56 - Atleta que tirar o Título Eleitoral pela primeira vez no seu município, desde que comprove com a documentação, estará APTO a jogar.

Artº - 57 - A equipe que inscrever ou atuar com um jogador IRREGULAR, por qualquer motivo que os coloque nessa condição depois de comprovada a irregularidade a equipe infratora será apenada com a perda dos pontos w x o, ou seja, 1 x 0. E esse placar não vale na contagem de SALDO de gols

Artº - 58 - Terminado o prazo de RECURSO, a organização da SUPERCOPA receber denúncia formalizada e com provas que uma equipe usou um atleta IRREGULAR em uma partida, depois de verificado e comprovado a IRREGULARIDADE a equipe infratora será penalizada com a ELIMINAÇÃO da competição.

Artº - 59 - O atleta não poderá rubricar, nem assinar com letra de forma a súmula, é obrigatório assinar o nome completo de acordo com a ficha de inscrição para melhor identificá-lo.

Artº - 60 – Será obrigatório cada seleção entregar xerox da Carteira de Identidade, xerox do Título de Eleitor, Relação nominal dos Atletas contendo número da camisa, nome completo e apelido que deverão ser entregue a comissão organizadora do Território e/ou cidades com seletivos. A data de entrega será marcada por cada região.

Artº - 61 – Atletas inscritos, mas não ATUOU na competição, pode ser substituído até o final da Segunda Fase.

Artº - 62 – Será obrigatório todos os atletas uniformizados assinar a súmula, depois de assinado só poderá ser excluído da competição dentro da troca das 04 (Quatro) vagas.

Artº - 63 – Serão aceitos cópias do É TÍTULO e comprovante de votação, desde que acompanhe uma Certidão Eleitoral que conste a data de Domicílio Eleitoral.



PERCOPA APPM DE FUTEBOL

UNIÃO E FORÇA NO ESPORTE



Artº 64 – Atletas que **EXTRAVIARAM** o Título de Eleitor, só poderá ser inscrito com uma **CERTIDÃO** Eleitoral.

Artº - 65 – A coordenação geral da **SUPERCOPA APPM** poderá solicitar a documentação original a qualquer momento para comprovação de autenticidade, regularização e esclarecimentos de dúvidas de inscrição de atletas.

CAPÍTULO XI DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Artº - 66 – Critério:

- a) Números de pontos
- b) Saldo de gols
- c) Gols pró
- d) Gols contra
- e) Maior número de vitórias
- f) Confronto Direto
- g) Cartão Amarelo
- h) Cartão Vermelho
- i) Sorteio

CAPÍTULO XII DAS SANÇÕES DISCIPLINARES

Artº - 67 – O jogador que atingir 03(três) **CARTÕES AMARELOS** estará **SUSPENSO** por uma partida, o mesmo atleta na **REICINDENCIA** a suspensão será de 02 (dois) jogos, rescindindo novamente 03(três) jogos.

Artº - 68 – Os **CARTÕES** não serão zerados de uma frase pra outra.

Artº - 69 – O jogador punido com um cartão **VERMELHO**, estará suspenso por 01(uma) partida, na reincidência a punição será de dois jogos.

Artº - 70 – Partidas decisivas terminadas empatadas, cobrança de **PENALTYS**. Primeira série de 05(cinco) depois alternados.

Artº - 71 – **AGRESÕES FÍSICAS E MORAL** a Árbitros, Dirigentes, Jogadores, Autoridades, Torcedores e outros, vindo de qualquer pessoa que esteja em campo ou inscrito na competição mesmo na arquibancada, será julgado e pegará de 01 a 05 jogos, 01 a 03 anos de **SUSPENSÃO** ou até mesmo ser eliminado por tempo indeterminado.

Artº - 72 – Tumultos ou vandalismo provocado por torcedores serão denunciados na Delegacia Civil local, pelas partes envolvidas.

CAPÍTULO XIII OBRIGAÇÕES DOS MUNICÍPIOS

Artº - 73 - Fica a critério dos municípios cobrança de entrada de torcedores, sendo que a partir da terceira fase esses valores serão de responsabilidade da direção da **SUPERCOPA**.

Artº - 74 – Será cobrado uma taxa de inscrição nos **TERRITÓRIOS** de acordo com as decisões da reunião.

Artº - 75 – A cidade com mando de campo ficará na obrigação de colocar Policiais Militares, ou Civil, ou Guarda Municipal, ou Segurança Contratada para iniciar a PARTIDA e ficar até o término da mesma. O não cumprimento, o árbitro não iniciará a partida e com a não realização,



PERCOPA APPM DE FUTEBOL

UNIÃO E FORÇA NO ESPORTE



da mesma a equipe mandante é declarada perdedora por w x 0 (1 x 0) e não será contado como saldo de gol.

Artº - 76 – Cada equipe poderá colocar 01 (Um) fiscal na mesa para acompanhamento dos trabalhos.

Artº - 77 – As seleções participantes ficaram responsáveis pelo seu deslocamento a partir da origem até o local da disputa.

Artº - 78 – A organização da cidade mandante terá que colocar uma (01) MESA e 03(Três) cadeiras na lateral do campo para o MESÁRIO e os FISCAIS das equipes.

Artº - 79 – Será obrigatório à equipe sede colocar no mínimo 03(Três) BOLAS pra realização da partida e a visitante fica a critério.

Artº - 80 – Nos Estádios que não tem ALAMBRADO será obrigatório colocar uma corda ou algo que possa separar a torcida da linha lateral do campo, no mínimo 2.0 metros da linha lateral.

Artº - 81 – A partir da 2ª FASE todos os jogos só poderão acontecer em Estádios com ALAMBRADO E GRAMADO, onde a equipe com mando de campo ficará na responsabilidade de conseguir esse ESTÁDIO.

Artº - 82 – Ficará obrigatória à marcação da área técnica em frete ao banco de RESERVA.

Artº - 83 – Ficam proibidas CRIANÇAS como MESÁRIO.

Artº - 84 – Fica proibido colocar MESÁRIOS embriagados.

Artº - 85 – A Secretária de Esporte fica na obrigação de colocar um MESÁRIO.

Artº - 86 – AUTORIDADES presente ficarão ao lado da mesa do mesário e os mesmos não poderão se manifestar como torcedores, excedendo o 4º árbitro pode mandar se retirar do local.

Artº - 87 – O não cumprimento das obrigações poderá ocorrer PUNIÇÕES desde perca de pontos ou até mesmo mando de campo.

CAPÍTULO XIV DAS COMUNICAÇÕES

Artº - 88 – A divulgação do Campeonato é de responsabilidade do setor de comunicação da APPM e Prefeituras.

Artº - 89 – Propaganda e Divulgação de jogos LOCAIS serão de inteira responsabilidade da equipe SEDE.

CAPÍTULO XV DAS PREMIAÇÕES

Artº - 90 - Serão divulgadas posteriormente nas reuniões.

CAPÍTULO XVI DAS DETERMINAÇÕES

Artº - 91 – Local, data e horário da FINAL da SUPERCOPA será marcado pelo Presidente da APPM.

Teresina-Piauí, 01 de Abril de 2023

**Manoel de Jesus Ribeiro de Moraes (Manelão)
Coordenador**

Fone: 86-9-9971-5220 – Ligação e WhatsApp