

REGULAMENTO AP/40 – 2022/2023

DENOMINAÇÃO E PARTICIPAÇÃO

Art. 1º – A Copa Popular de Futebol Amador – Série AP40 2022/2023 será disputada por 16 (DEZESSEIS) equipes inscritas dentro do prazo determinado e obedecerão as seguintes regras básicas estipuladas para a categoria, constantes neste regulamento e nos respectivos anexos e portarias.

Art. 2º – A Prefeitura, na qualidade de organizadora, detém todos os direitos relacionados à competição, sendo a responsável pela aplicação deste regulamento, bem como por elaborar, alterar e dar cumprimento à tabela de jogos, composta de locais, datas e horários previamente definidos.

§ 1º – O processo de participação nas Copas Populares é por meio de convite.

§ 2º – **Todas as irregularidades e infrações cometidas pelas equipes no decorrer das copas não garantem a participação delas em edições futuras.**

SISTEMA DE DISPUTA

Art. 3º – A forma de disputa foi aprovada pelo Conselho Técnico da competição com a participação das seguintes equipes:

EQUIPES	
A.E. VILA TESOURO	PINHEIRINHO
ATLETICO VILA GUARANI	REAL RIO COMPRIDO
CORINTHIANS	S.E. MIRANTE
CRUZEIRO DO SUL	SPORT ATLETICO
G.R. SERTÃOZINHO	TREZE DE MAIO
MIXTO F.C.	VASQUINHO
PALESTRA E.C.	VILA PAIVA
PARAISO DO SOL	VISTA VERDE

Art. 4º – A competição, com 16 (DEZESSEIS) equipes participantes, terá início em 08 de Outubro de 2022 e término em 18 de Março de 2023, sendo realizada em 05 (CINCO) fases, em que os clubes jogarão no mínimo 08 (OITO) e no máximo 15 (QUINZE) partidas. Os clubes foram divididos em 02 (DOIS) grupos com 08 (OITO) equipes em cada, obedecendo a seguinte ordem de composição, definido através de sorteio, conforme apresentado em 21 de Setembro de 2022, às 19h00, no auditório do Centro da Juventude.

GRUPO A	GRUPO B
A.E. VILA TESOURO	CRUZEIRO DO SUL
ATLETICO VILA GUARANI	G.R. SERTÃOZINHO
CORINTHIANS	MIXTO F.C.
PALESTRA E.C.	SPORT ATLETICO
PARAISO DO SOL	TREZE DE MAIO
PINHEIRINHO	VASQUINHO
REAL RIO COMPRIDO	VILA PAIVA
S.E. MIRANTE	VISTA VERDE

Art. 5º – A composição da AP40 é baseada em equipes novas inscritas em 2022.

PRIMEIRA FASE - CLASSIFICATÓRIA

Art. 6º - Na primeira fase, as equipes de um grupo jogarão com todos os clubes do outro grupo, em turno único. Classificam-se para segunda fase (OITAVAS DE FINAL) as 08 (OITO) equipes de cada grupo com o maior número de pontos ganhos nesta fase, sendo aplicados, caso necessário, os critérios de desempate previstos neste regulamento.

SEGUNDA FASE - OITAVAS DE FINAL

Art. 7º - Na segunda fase, as equipes enfrentarão as equipes do mesmo grupo, em jogos de ida e volta, respeitando os seguintes confrontos:

1ª COLOCADO GRUPO A	X	8ª COLOCADO GRUPO A
2ª COLOCADO GRUPO A	X	7ª COLOCADO GRUPO A
3ª COLOCADO GRUPO A	X	6ª COLOCADO GRUPO A
4ª COLOCADO GRUPO A	X	5ª COLOCADO GRUPO A
1ª COLOCADO GRUPO B	X	8ª COLOCADO GRUPO B
2ª COLOCADO GRUPO B	X	7ª COLOCADO GRUPO B
3ª COLOCADO GRUPO B	X	6ª COLOCADO GRUPO B
4ª COLOCADO GRUPO B	X	5ª COLOCADO GRUPO B

§ 1º - As equipes de melhor campanha na primeira fase terão a vantagem de jogar pelo empate na somatória de gols nos dois jogos e jogar o segundo jogo em casa.

TERCEIRA FASE - QUARTAS DE FINAL

Art. 8º - Na terceira fase, as equipes vencedoras na segunda fase seguirão as pontuações gerais e se enfrentarão em jogos de ida e volta, em campo designado pela organização, respeitando os seguintes confrontos:

1º COLOCADO GERAL	X	8º COLOCADO GERAL
2º COLOCADO GERAL	X	7º COLOCADO GERAL
3º COLOCADO GERAL	X	6º COLOCADO GERAL
4º COLOCADO GERAL	X	5º COLOCADO GERAL

§ 1º - As equipes de melhor campanha geral terão a vantagem de jogar pelo empate na somatória de gols nos dois jogos e jogar o segundo jogo em casa.

QUARTA FASE - SEMIFINAL

Art. 9º - Na quarta fase, as equipes vencedoras na terceira fase seguirão as pontuações gerais e se enfrentarão em jogos de ida e volta, em campo designado pela organização, respeitando os seguintes confrontos:

1º COLOCADO GERAL	X	4º COLOCADO GERAL
2º COLOCADO GERAL	X	3º COLOCADO GERAL

§ 1º - As equipes de melhor campanha geral terão a vantagem de jogar pelo empate na somatória de gols nos dois jogos e jogar o segundo jogo em casa.

QUINTA FASE - FINAL

Art. 10º - Na quinta fase, as equipes vencedoras das semifinais se enfrentarão em jogo único em campo designado pela organização.

§ 1º - Em caso de empate na somatória de gols a decisão será feita através de cobrança de pênaltis, sendo parte deste regulamento mais adiante as especificações da disputa de pênaltis.

DECISÃO POR PÊNALTIS

Art. 11º - Em caso de empate na somatória de gols na final, a decisão será feita através de cobrança de pênaltis, sendo 05 (CINCO) cobranças iniciais de maneira alternada e, em persistindo o empate, serão cobranças alternadas decisivas, até se obter um vencedor

§ 1º - Somente os atletas que terminarem a partida estarão aptos a participar das cobranças de pênaltis.

§ 2º - Somente será permitido repetir o cobrador após todos os atletas aptos terem participado da disputa. Quando isso acontecer, a ordem dos cobradores deverá ser a mesma.

§ 3º - Caso uma das equipes termine a partida com número de atletas inferior ao adversário, a equipe com maior número deverá excluir, a critério próprio, quantos forem necessários para igualar com o número de atletas do adversário aptos a participar das cobranças de pênaltis.

INSCRIÇÃO E CONDIÇÃO DE JOGO DOS ATLETAS

Art. 7º - Os atletas deverão ser registrados para a primeira rodada da competição até o dia 03 de Outubro de 2022, permitindo-se registros adicionais ou retirada de atletas para a disputa da competição até a segunda-feira que antecede a 5ª RODADA da primeira fase.

§1º - Para que os atletas tenham condição de jogo, os clubes deverão inscrever para a disputa da competição **até 30 (TRINTA)** atletas dentre aqueles previamente registrados, sendo que para a primeira rodada uma primeira relação deverá ser obrigatoriamente apresentada até o dia 03 de Outubro de 2022.

§2º - Somente atletas que não foram registrados em súmula, mesmo que não tenham jogado, poderão ser retirados da lista de inscritos.

§3º - O ATLETA PARA SER LIBERADO PARA ATUAR NA RODADA SEGUINTE, DEVERÁ SER INSCRITO ATÉ A SEGUNDA FEIRA QUE ANTECEDE A RODADA. **(SÓ PODERÃO ATUAR ATLETAS RELACIONADOS EM SÚMULA)**

Art. 8º - As equipes deverão utilizar atletas NASCIDOS EM 1983 ou acima de 40 (QUARENTA) anos de idade.

§1º - Caso a carteira única do atleta amador não fique pronta até o início da competição, será obrigatório à apresentação de um dos seguintes documentos **ORIGINAIS**: Registro Geral (RG), Carteira Nacional de Habilitação (CNH), Carteira de Trabalho (CTPS), Passaporte, Certificado de Reservista ou documento oficial constante na Lei Federal 6.026/1975, devendo os documentos conter o número do RG e foto atualizada do participante. Será aceito também o RG DIGITAL, mas somente do aplicativo que deverá estar instalado no celular.

§2º - Não será aceito nenhum tipo de cópia, mesmo que autenticada, e nem foto de nenhum dos documentos supracitados.

Art. 9º - Para a Copa Popular de Futebol Amador - Série AP40 2022/2023, o atleta somente poderá ser inscrito por um único clube participante da competição de 2022/2023.

§1º - Em caso de dupla inscrição, valerá a inscrição para a equipe que primeiro relacionar o atleta em súmula;

§2º - Para as Séries das Copas Populares, os atletas deverão estar presentes, uniformizados e relacionados, com os seus documentos entregue na mesa do representante, caso o atleta chegue atrasado ele poderá participar a qualquer momento da partida.

Art.10º - O atleta inscrito por um clube poderá ser transferido a outro clube participante desta Competição, até a 6ª rodada, contanto que não tenha sido relatado em súmula, nem saído em foto de perfil de equipe tirada antes do jogo e apresentar carta assinada pelo atleta solicitando tal transferência, estando automaticamente liberado para atuar.

Parágrafo único – O atleta para ser transferido NÃO poderá ter sido relacionado em súmula e nem ter saído em foto da equipe como atleta uniformizado.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Art. 11º – Cada vitória valerá 03 (TRÊS) pontos, e empate 01 (UM) ponto.

Art. 12º – Os critérios para desempate para definir a classificação na 1ª fase serão:

- A) Maior número de vitórias;
- B) Maior saldo de gols;
- C) Maior número de gols marcados;
- D) Menor número de cartões vermelhos recebidos;
- E) Menor número de cartões amarelos recebidos;
- F) Sorteio na sede da Secretaria de Esportes e Qualidade de Vida.

COMPETIÇÕES, TABELAS E CONTAGEM DE PONTOS

Art. 13º – Compete à Divisão de Torneios e Competições as seguintes atribuições:

- a) Coordenar as competições, adotando e aplicando todas as providências de ordem administrativa e técnica necessárias para a realização;
- b) Elaborar e cumprir os regulamentos e tabelas das competições;
- c) Designar data, horário e local das partidas, promovendo alterações quando necessário;
- d) Homologar ou não as partidas, no prazo de até 72 (SETENTA E DUAS) horas prévias a realização, após tomar conhecimento dos relatórios e súmulas que acompanhem as partidas;
- e) Encaminhar para apreciação dos órgãos do CDCP (Comitê Disciplinar da Copas Populares) as súmulas e os relatórios das partidas que envolvam ocorrências de sua competência;
- f) Fazer cumprir a penalidade administrativa de interdição de campo ou perda do mando de campo;
- g) Decidir sobre os pedidos dos clubes participantes das competições para, no curso destas, realizarem partidas festivas;
- h) Cumprir e fazer cumprir as normas vigentes e estatutárias

PREMIAÇÕES

Art. 14º – Serão premiados, conforme relação abaixo, os seguintes classificados da Copa:

Categoria	Troféu	Medalhas
Campeão	Ouro	25 De Ouro
Vice-campeão	Prata	25 De Prata
Fair play	Fair play	
Artilheiro	Personalizado	
Defesa menos vazada por média	Personalizado	
Técnico campeão	Personalizado	
Melhor dirigente	Personalizado	

INFRAÇÕES E PENALIDADES

Parágrafo único - todos os processos que transcorrerem durante o ano esportivo de 2022 e 2023, serão analisados e julgados pelo Comitê Disciplinar das Copas Populares (CDCP),



composto de 03 (TRÊS) auditores e constituído para os julgamentos das ocorrências disciplinares ocorridas nas Copas Populares de 2022/2023.

Comitê Disciplinar das Copas Populares (CDCP)

Sr. Luiz Gustavo Teixeira – PRESIDENTE

Sr. Gustavo Padula A. Corrêa – AUDITOR RELATOR

Sr. Márcio da Silva – AUDITOR

DO ATLETA:

Art. 15º – O cartão amarelo recebido por um atleta será acumulativo e suspenderá o atleta automaticamente por 01 (UMA) partida após o 3º (TERCEIRO) cartão amarelo, além de contar nos critérios de desempates.

§ 1º – Tinha 01 (UM) amarelo antes do jogo e recebe vermelho direto > O atleta continua com 01 (UM) amarelo e irá cumprir 01 (UM) jogo de suspensão automática por ter sido expulso.

§ 2º – É expulso ao receber o segundo amarelo > o atleta vai cumprir suspensão automática pela expulsão e manter o número de amarelos que tinha antes de começar a partida.

§ 3º – Tinha 02 (DOIS) amarelos antes do jogo, recebe amarelo e depois leva o vermelho direto > Ele vai cumprir 02 (DOIS) jogos de suspensão automática.

§ 4º – Tinha 02 (DOIS) amarelos antes da partida, recebe 02 (DOIS) amarelos e é expulso > Cumpre 01 (UMA) partida de suspensão automática e continua "pendurado" com 02 (DOIS) amarelos.

Art. 16º – O atleta que receber o cartão vermelho (expulsão).

Penalidade – O atleta cumprirá 01 (UMA) partida de suspensão automática, mas se o mesmo for relatado pelo árbitro e/ou representante, a súmula da partida, será encaminhada para apreciação e decisões do CDCP. Passível as seguintes penas.

§ 1º – Proceder de maneira desleal, praticar jogada violenta com ou sem lesão, reclamar, ameaçar, desrespeitar ou ofender por gestos ou palavras o árbitro, auxiliares, Delegado da presidência (Representante), membros da organização, atletas ou membros da comissão técnica da equipe adversária, atletas ou membros da comissão técnica de sua equipe:

Pena: suspensão de 02 (DOIS) á 10 (DEZ) jogos

§ 2º – Praticar vias de fato (agressões físicas) contra o árbitro, auxiliares, Delegado da presidência (Representante), membros da organização, atletas ou membros da comissão técnica da equipe adversária, atletas ou membros da comissão técnica de sua equipe:

Pena: Eliminação da competição, suspensão de 02 (DOIS) á 10 (DEZ) jogos ou suspensão de 60 (SESSENTA) á 720 (SETECENTOS E VINTE) dias.

DO ATLETA E EQUIPE:

Art. 17º – Utilizar em partida das Copas Populares, atleta sem o documento exigido pela organização, que comprove a sua identidade, ou cumprindo pena por suspensão, automática, partidas, ou tempo, em razão de expulsão ou relatórios de árbitros e representante.

Penalidade – A equipe infratora perderá os pontos da partida em que foi detectado, pelo placar simbólico de 03 x 00 (TRÊS A ZERO), (no resultado ainda não homologado), em favor da equipe adversária, salvo se o resultado estiver acima de 03 (TRÊS) gols, mantém-se o resultado, e mais 03 (TRÊS) pontos do ativo e o atleta terá sua pena aumentada por até 06 (SEIS) jogos, salvo decisões de "recursos" julgados e deferidos pelo CDCP.

Art. 18º – O atleta não poderá participar simultaneamente em equipes da mesma ou de outras divisões nas competições das Copas Populares.

Penalidade – O infrator estará automaticamente eliminado das Copas Populares em ambas as equipes, não podendo jogar por nenhuma outra equipe no corrente ano, salvo decisões dos recursos encaminhados e julgados pela CDCP.

Art. 19º – Utilizar em partida das Copas Populares, atleta com documento de outro, caso seja comprovado, através de denúncia, dentro do prazo de 72 (SETENTA E DUAS) horas.

Penalidade – Eliminação do atleta, perda dos pontos da partida em favor do adversário pelo placar simbólico de 03 x 00 (TRÊS A ZERO) e perda de 06 (SEIS) pontos do ativo da equipe, independentemente de quem for o responsável pela infração, em razão da má-fé.

Parágrafo único – Constatada qualquer tipo de irregularidade que não conste nos artigos desse regulamento, a equipe perderá os pontos da partida em favor do adversário e mais 03 (TRÊS) pontos do ativo da equipe, em razão da má fé.

DOS W.O:

Art. 20º – A equipe que der o primeiro W.O, mas ter sua justificativa deferida, pela organização.

Penalidade – A equipe infratora será considerada a perdedora da partida, pelo placar convencional de 03 x 00 (TRÊS A ZERO) a favor da equipe adversária, salvo decisões de “recursos”, encaminhados e julgados pelo CDCP.

Art. 21º – A equipe que após o primeiro W.O, mesmo com a justificativa deferida pela organização, vier a cometer reincidência no quesito, ou abandono de campo, ou por insuficiência de jogadores:

Penalidade – A equipe infratora será, eliminada da competição, serão mantidos os resultados das partidas já realizadas por ela antes do W.O, já as partidas que deveriam ocorrer com a equipe após o W.O, seu adversário ganhará os pontos da partida pelo placar convencional de 03 x 00 (TRÊS A ZERO), salvo decisões de “recursos”, encaminhados e julgados pelo CDCP, e ainda será analisado a infração pela coordenação para eventual participação em futuras competições das copas populares.

Art. 22º – A equipe que der W.O na 2ª, 3ª, 4ª e 5ª fase, ou der causa a suspensão da partida, nestas fases da Copa.

Penalidade – A equipe infratora será eliminada da competição, e todos os seus resultados passarão ser vitórias à favor das equipes adversárias, pelo placar de 03 x 00 (TRÊS A ZERO), salvo decisões de “recursos”, encaminhados e julgados pelo CDCP.

DAS AGRESSÕES:

Art. 23º – No caso de agressão de atleta ao árbitro ou representante da partida, a um atleta ou membro da comissão técnica adversária ou a um atleta ou membro da comissão técnica da mesma equipe, mesmo sendo um caso isolado, com suspensão da partida.

Penalidade – Além da punição ao atleta agressor, a equipe será considerada a perdedora, pelo placar convencional de 03 x 00 (TRÊS A ZERO), a favor da equipe adversária, salvo se no momento da paralisação o placar do jogo for maior que o placar convencional, salvo decisões de “recursos”, encaminhados e julgados pelo CDCP.

Art. 24º – No caso de agressão, ao árbitro ou representante da partida, a um atleta ou membro da comissão técnica adversária ou a um atleta ou membro da comissão técnica da mesma equipe praticada por 01 (UM) ou mais atletas, mesmo que por motivo de segurança o árbitro tenha que continuar a partida.

Penalidade – Os agressores serão automaticamente eliminados da Copa e poderão ficar impedidos de se inscrever em competições realizadas com apoio da SEQV pelo prazo de até

720 (SETECENTOS E VINTE) dias, dependendo da gravidade dos fatos. A equipe será considerada a perdedora, pelo placar convencional de 03 x 00 (TRÊS A ZERO) a favor da equipe adversária, salvo se o placar do jogo for maior que o placar convencional a favor da equipe adversária, podendo ainda a equipe perder os mandos dos seus jogos ou ter os seus mandos invertidos, salvo decisões de "recursos", encaminhados e julgados pelo CDCP.

Art. 25º – Se a agressão for praticada por dirigente, ou membro da comissão técnica, ou até mesmo por torcedores, caso haja comprovação dos fatos.

Penalidade – Todos os agressores identificados serão eliminados da Copa e suspensos por até 720 (SETECENTOS E VINTE) dias, dependendo da gravidade dos fatos. A equipe infratora perderá os mandos dos seus jogos, ou ter os seus mandos invertidos. A equipe será considerada a perdedora, pelo placar convencional de 03 x 00 (TRÊS A ZERO) a favor da equipe adversária, salvo se o placar do jogo for maior que o placar convencional a favor da equipe adversária, salvo decisões de "recursos", encaminhados e julgados pelo CDCP.

Art. 26º – No caso de suspensão de partida em razão de brigas entre atletas, ou confusão generalizada, ou invasão de campo por parte de membros da comissão técnica ou torcedores, onde o árbitro e/ou representante consigam identificar os causadores:

Penalidade – Todos os atletas devidamente identificados e relatados pelo árbitro e/ou representante serão automaticamente eliminados da Copa, e poderão ficar impedidos de se inscreverem em competições realizadas com o apoio da SEQV, pelo prazo de até 720 (SETECENTOS E VINTE) dias. Ambas equipes poderão sofrer punições, e dependendo da gravidade dos fatos até a eliminação da competição, salvo as decisões de "recursos", encaminhados e julgados pelo CDCP.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Art. 27º – A arbitragem dos jogos será realizada pela Divisão de Torneios e Competições, ficando sob sua responsabilidade a escala de árbitros e representantes.

§ 1º - Para os efeitos do disposto neste artigo, o árbitro e seus auxiliares são considerados em função desde a escalação até o término do prazo fixado para a entrega dos documentos da competição na entidade.

§ 2º – Na falta do árbitro indicado para a partida, o representante comunicará a coordenação de arbitragem, que terá no máximo 30 (TRINTA) minutos após a tolerância do jogo para designar um novo árbitro, caso não seja possível a partida será adiada.

Art. 28º – No caso de imprevisto técnico ou mau tempo, caberá ao árbitro da partida, a decisão se dar ou não condições de jogo. No entanto as equipes deverão estar presentes no local e horário determinado para a partida.

§ 1º – No caso acima, a equipe que não comparecer ao local e horário programado da partida, será declarada perdedora por WO.

Art. 29º – Nenhuma equipe, em hipótese alguma poderá alegar o desconhecimento de possíveis mudanças, em relação a locais e horários, dos jogos, pois será de responsabilidade destas conferir boletim informativo divulgado todas as quintas-feiras na site da Prefeitura.

Confirmação e mudanças deverão ser feitas até a terça feira que antecede a partida sendo até as 17h00.

Parágrafo único – As equipes interessadas em eventuais modificações na tabela somente terão seus pleitos analisados se encaminhados com 05 (CINCO) dias de antecedência por meio de comunicação via fone, whatsapp, e-mail ou ofício enviado e dirigido a Divisão de Torneios e Competições.

Art. 30º – Todos os casos relativos ao descumprimento, das normas desta competição, salvo as de decisão administrativas, serão analisados e aplicadas as possíveis penalidades pelo CDCP, com base neste regulamento e portarias. Os casos omissos serão resolvidos na Divisão de Torneios e Competições em conjunto com a CDCP da Secretaria de Esportes e Qualidade de Vida.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DA SÉRIE AP40

Da duração da partida: As partidas terão obrigatoriamente o tempo de duração mínimo de 80 (OITENTA) minutos, divididos em 2 (DOIS) tempos de 45 (QUARENTA E CINCO) minutos, com intervalo de 10 (DEZ) minutos entre eles para descanso.

Do início da partida: Se o atraso for superior a 30 (trinta) minutos do horário marcado para o início ou reinício da partida, a ausência de qualquer das equipes acarretará a não realização ou a não complementação da mesma, sendo declarada vencedora por w.o. a que estiver presente, a menos que de outra forma for decidido pela da CDCP.

Da apresentação de bolas: Cabe à equipe mandante, apresentar ao árbitro da partida 03 (TRÊS) bolas em condições de jogo. A equipe que deixar de apresentar as bolas será, desclassificada da condição de disputa do troféu fair play. Caso a partida não se realize, ou seja, encerrada ou não iniciada por falta de bola o mandante perderá os pontos pelo placar simbólico de 03 x 00 (TRÊS A ZERO), em favor do adversário por falta de condições de jogo.

Dos uniformes: Quando houver coincidência de uniformes, a associação VISITANTE será obrigada a trocá-lo, sob pena de o árbitro não realizar a partida, depois de aguardar o tempo de 30 (TRINTA) minutos, considerando-se vencedora a associação mandante pelo placar simbólico de 03 x 00 (TRÊS A ZERO).

A caneleira faz parte do uniforme e seu uso é obrigatório.

Observação: é expressamente proibida nos uniformes usados pelos atletas e pelas pessoas credenciadas que estejam no campo de jogo ou locais reservados, a publicidade de bebidas alcoólicas, partidos políticos, cigarros e apologia contrária aos bons costumes.

Da participação dos atletas e dirigentes: Como medida de ordem administrativa e técnica indispensável à segurança e à normalidade da competição, deverão ser observadas que no local destinado ao banco de reservas poderão permanecer todos os atletas inscritos, desde que uniformizados, 01 (UM) treinador, 01 (UM) preparador físico e 01 (UM) massagista todos previamente inscritos ou identificados na súmula do jogo.

Da substituição de atleta: Substituição VOLANTE (LIVRE), não havendo a necessidade de avisar ao árbitro e nem paralisar o jogo, porém deverá ocorrer somente pela linha central do campo, com a autorização do representante e quando a bola não estiver sendo jogada próximo ao local da substituição. Cada equipe poderá realizar quantas substituições forem necessárias, onde o atleta substituído poderá retornar novamente ao jogo, sendo permitido a sua inclusão no banco de reservas a qualquer momento da partida, desde que se apresente ao representante da partida devidamente uniformizado e documentado. Sob a pena de perda dos pontos do jogo caso o atleta insista em participar da partida sem a apresentação dos documentos obrigatórios.

Da obrigação da equipe mandante : A preparação do campo de jogo, como demarcação das linhas, colocação de redes, mesa com cadeira para representante e garantia de segurança da arbitragem e visitantes. Sob pena de o árbitro não realizar a partida, depois de aguardar o tempo de 30 (TRINTA) minutos, considerando-se vencedora a associação visitante pelo marcador de 03 x 00 (TRÊS A ZERO).