

## **REGULAMENTO AP60 - 2024**

### **DENOMINAÇÃO E PARTICIPAÇÃO**

**Art. 1º** – A Copa Popular de Futebol Amador – Série AP60 2024 será disputada por 11 (ONZE) 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.

**Art. 4º** – A competição, com 11 (ONZE) equipes participantes, terá início em 22 de Junho e término em 26 de Outubro de 2024, sendo realizada em 04 (QUATRO) fases, em que os clubes jogarão no mínimo 10 (DEZ) e no máximo 15 (QUINZE) partidas.

**Art. 5º** – Todas as 11 (ONZE) equipes em um grupo único jogarão todos contra todos em turno único na 1ª fase.

### **PRIMEIRA FASE - CLASSIFICATÓRIA**

**Art. 6º** – Na primeira fase, classificação para próxima fase as 08 (OITO) melhores equipes do grupo, caso necessário, serão utilizados os critérios de desempate previstos neste regulamento.

### **SEGUNDA FASE – QUARTAS DE FINAL**

**Art. 7º** - Na segunda fase, as 08 (OITO) melhores equipes na classificação geral se enfrentarão, em jogos de ida e volta, 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 na pontuação geral terão a vantagem de jogar pelo o empate e o segundo jogo em casa.

### **TERCEIRA FASE – SEMIFINAL**

**Art. 8º** - Na terceira fase, as equipes vencedoras na segunda fase seguirão as pontuações gerais e respeitarão os seguintes confrontos em jogos de ida e volta:

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

**§ 1º** - As equipes de melhor campanha na pontuação geral terão a vantagem de jogar pelo o empate e o segundo jogo em casa.

#### **QUARTA FASE – FINAL**

**Art. 9º** - Na quarta fase, as equipes vencedoras das semifinais se enfrentarão em jogo único em campo designado pela SEQV.

**§ 1º** – Em caso de empate na somatória de gols a decisão será feita através de cobrança de pênaltis, obedecendo ao que diz Art. 10º.

#### **DECISÃO POR PÊNALTIS**

**Art. 10º** - 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. 11º** – Os atletas deverão ser registrados para a primeira rodada da competição até o dia 12 de Junho de 2024, permitindo-se registros adicionais ou retirada de atletas para a disputa da Competição até a terça-feira que antecede a 6ª 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 12 de Junho de 2024.

**§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 TERÇA FEIRA QUE ANTECEDE A RODADA. **(SÓ PODERÃO ATUAR ATLETAS RELACIONADOS EM SÚMULA)**

**Art. 12º** – As equipes deverão utilizar atletas NASCIDOS EM 1964 ou acima de 60 (SESSENTA) anos de idade.

**§1º** – Será obrigatório à apresentação de um dos seguintes documentos **ORIGINAIS**: Carteira oficial das Copas Populares expedida pela SEQV, 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. 13º** – Para a Copa Popular de Futebol Amador – Série AP60, o atleta somente poderá ser inscrito por um único clube participante da competição de 2024.

**§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 entregues na mesa do representante, caso o atleta chegue atrasado ele poderá participar a qualquer momento da partida.

**Art.14º** - 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. 15º** – Cada vitória valerá 03 (TRÊS) pontos e empate 01 (UM) ponto.

**Art. 16º** – Os critérios para desempate 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. 17º** – Competem 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, após tomar conhecimento dos relatórios e súmulas que acompanhem as partidas;
- e) Encaminhar para apreciação dos órgãos do CDCP (Comitê Disciplinar das 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. 18º** – Serão premiados, conforme relação abaixo, os seguintes classificados da Copa:

Categoria	Troféu	Medalhas
Campeão	Ouro	35 De Ouro
Vice-campeão	Prata	35 De Prata
Artilheiro	Personalizado	
Defesa menos vazada por média	Personalizado	
Técnico campeão	Personalizado	

## INFRAÇÕES E PENALIDADES

**Art. 19º** - Todos os processos que transcorrerem durante o ano esportivo de 2024, 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 2024.

### **Comitê Disciplinar das Copas Populares (CDCP)**

Sr. Luiz Gustavo Teixeira – PRESIDENTE

Sr. Gustavo Padula A. Corrêa – AUDITOR RELATOR

Sr. Thiago Porcati – AUDITOR

**Art. 20º** – As equipes terão um prazo de 24 (VINTE E QUATRO) horas após terem a ciência da portaria para apresentar formalmente recurso de defesa através do e-mail [assessoriaesportes@sjc.sp.gov.br](mailto:assessoriaesportes@sjc.sp.gov.br) , não será considerado nenhuma outra forma para receber o recurso e nem fora desse prazo.

## DO ATLETA:

**Art. 21º** – O cartão amarelo recebido por um atleta, não será acumulativo, e terá validade apenas na partida.

**Penalidade – Não receberá nenhuma penalidade extra, apenas aquela de ficar “pendurado” NA PARTIDA.**

**Art. 22º** – 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. 23º** – 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 poderá perder 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 ainda poderá perder mais 03 (TRÊS) pontos do ativo e o atleta poderá ter sua pena aumentada por até 06 (SEIS) jogos, salvo decisões de “recursos” julgados e deferidos pelo CDCP.**

**Art. 24º** – 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. Nos resultados não homologados, a equipe infratora poderá perder os pontos da partida em que foi**

detectado, pelo placar simbólico de 03 x 00 (TRÊS A ZERO), em favor da equipe adversária, salvo se o resultado estiver acima de 03 (TRÊS) gols, mantém-se o resultado, salvo decisões dos recursos encaminhados e julgados pela CDCP.

**Art. 25º** – Utilizar em partida das Copas Populares, atleta com documento de outro, caso seja comprovado, através de denúncia, dentro do prazo de 48 (QUARENTA E OITO) horas.

**Penalidade** – O atleta poderá ser eliminado da competição, a equipe poderá perder os pontos da partida em favor do adversário pelo placar simbólico de 03 x 00 (TRÊS A ZERO) e ainda poderá perder 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 poderá perder os pontos da partida em favor do adversário e mais 03 (TRÊS) pontos do ativo da equipe, em resultados não homologados.

#### **DOS W.O:**

**Art. 26º** – 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. 27º** – 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 poderá ser eliminada da competição, sendo mantidos os resultados das partidas já realizadas por ela antes deste W.O, já as partidas que deveriam ocorrer com a equipe após este 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. 28º** – A equipe que der W.O na 2ª, 3ª e 4ª fase, ou der causa a suspensão da partida, nestas fases da Copa.

**Penalidade** – A equipe infratora poderá ser eliminada da competição, e todos os seus jogos restantes 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. 29º** – No caso de agressão de atleta ao árbitro, auxiliares, representante, membros da organização, atletas ou membros da comissão técnica da equipe adversária, atletas ou membros da comissão técnica de sua equipe, mesmo sendo um caso isolado, com ou sem suspensão da partida.

**Penalidade** – O agressor poderá ser automaticamente eliminado da Copa e poderá ficar impedido 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 poderá ser 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. 30º** – No caso de agressão ao árbitro, auxiliares, representante, membros da organização, atletas ou membros da comissão técnica da equipe adversária, atletas ou membros da comissão técnica de sua equipe, praticada por 01 (UM) ou mais atletas, com ou sem suspensão da partida.

**Penalidade** – Os agressores poderão ser 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 poderá ser 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. 31º** – 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 poderão ser eliminados da Copa e suspensos por até 720 (SETECENTOS E VINTE) dias, dependendo da gravidade dos fatos. A equipe infratora poderá perder os mandos dos seus jogos, ou ter os seus mandos invertidos. A equipe poderá ser 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. 32º** – 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 poderão ser 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. Em caso de invasão de campo por torcedores, a equipe mandante poderá perder os mandos dos seus jogos ou ter os seus mandos invertidos. Ambas as 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. 33º** – 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. 34º** – 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, poderá ser declarada perdedora por WO.

**Art. 35º** – 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 no site da Prefeitura.

Confirmação e mudanças deverão ser feitas até a SEGUNDA-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 à segunda-feira que antecede a data da partida por meio de comunicação via fone, whatsapp, e-mail ou ofício enviado e dirigido a Divisão de Torneios e Competições.

**Art. 36º** – 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 AP60

Da duração da partida: As partidas terão obrigatoriamente o tempo de duração mínimo de 80 (OITENTA) minutos, divididos em 02 (DOIS) tempos de 40 (QUARENTA) minutos, com intervalo de 10 (DEZ) minutos entre eles para descanso.

Do início da partida: Se o atraso for superior a 20 (VINTE) minutos do horário marcado para o início 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. 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 20 (VINTE) 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, manter o portão do campo trancado e, mesmo em campos abertos, garantir a segurança da arbitragem e visitantes. Sob pena de o árbitro não realizar a partida, depois de aguardar o tempo de 20 (VINTE) minutos, considerando-se vencedora a associação visitante pelo marcador de 03 x 00 (TRÊS A ZERO).

## AP 60 - 2024

ADC EMBRAER
AMIGOS AEP
BOSQUE FC
BOTAFOGO FC
DAMASCO
JARDIM CEREJEIRAS
PALESTRA
MOTORAMA AC
VILA PAIVA ESTRELA NORTE
DOM PEDRO
COMERCIAL

JOGO	1ª RODADA - 22 DE JUNHO DE 2024				LOCAL	HORÁRIO
1	AMIGOS AEP		X		MOTORAMA AC	
2	COMERCIAL		X		DAMASCO	
3	BOSQUE FC		X		DOM PEDRO	
4	JARDIM CEREJEIRAS		X		ADC EMBRAER	
5	PALESTRA		X		BOTAFOGO FC	
VILA PAIVA ESTRELA NORTE			FOLGA			

JOGO	2ª RODADA - 29 DE JUNHO DE 2024				LOCAL	HORÁRIO
6	ADC EMBRAER		X		AMIGOS AEP	
7	BOTAFOGO FC		X		VILA PAIVA ESTRELA NORTE	
8	DAMASCO		X		PALESTRA	
9	MOTORAMA AC		X		COMERCIAL	
10	DOM PEDRO		X		JARDIM CEREJEIRAS	
FOLGA			BOSQUE FC			

JOGO	3ª RODADA - 06 DE JULHO DE 2024				LOCAL	HORÁRIO
11	COMERCIAL		X		AMIGOS AEP	
12	BOSQUE FC		X		BOTAFOGO FC	
13	PALESTRA		X		MOTORAMA AC	
14	VILA PAIVA ESTRELA NORTE		X		DAMASCO	
15	DOM PEDRO		X		ADC EMBRAER	
JARDIM CEREJEIRAS			FOLGA			

JOGO	4ª RODADA - 13 DE JULHO DE 2024				LOCAL	HORÁRIO	
16	ADC EMBRAER		X		COMERCIAL		
17	AMIGOS AEP		X		PALESTRA		
18	BOTAFOGO FC		X		JARDIM CEREJEIRAS		
19	DAMASCO		X		BOSQUE FC		
20	MOTORAMA AC		X		VILA PAIVA ESTRELA NORTE		
<b>FOLGA</b>		<b>DOM PEDRO</b>					

JOGO	5ª RODADA - 20 DE JULHO DE 2024				LOCAL	HORÁRIO	
21	BOSQUE FC		X		MOTORAMA AC		
22	JARDIM CEREJEIRAS		X		DAMASCO		
23	PALESTRA		X		COMERCIAL		
24	VILA PAIVA ESTRELA NORTE		X		AMIGOS AEP		
25	DOM PEDRO		X		BOTAFOGO FC		
<b>FOLGA</b>		<b>ADC EMBRAER</b>					

**27 DE JULHO - AJUSTE DE TABELA**

JOGO	6ª RODADA - 03 DE AGOSTO DE 2024				LOCAL	HORÁRIO	
26	ADC EMBRAER		X		PALESTRA		
27	AMIGOS AEP		X		BOSQUE FC		
28	COMERCIAL		X		VILA PAIVA ESTRELA NORTE		
29	DAMASCO		X		DOM PEDRO		
30	MOTORAMA AC		X		JARDIM CEREJEIRAS		
<b>BOTAFOGO FC</b>		<b>FOLGA</b>					

JOGO	7ª RODADA - 10 DE AGOSTO DE 2024				LOCAL	HORÁRIO	
31	BOSQUE FC		X		COMERCIAL		
32	BOTAFOGO FC		X		ADC EMBRAER		
33	JARDIM CEREJEIRAS		X		AMIGOS AEP		
34	VILA PAIVA ESTRELA NORTE		X		PALESTRA		
35	DOM PEDRO		X		MOTORAMA AC		
<b>FOLGA</b>		<b>DAMASCO</b>					

JOGO	8ª RODADA - 17 DE AGOSTO DE 2024				LOCAL	HORÁRIO	
36	ADC EMBRAER		X		VILA PAIVA ESTRELA NORTE		
37	AMIGOS AEP		X		DOM PEDRO		
38	COMERCIAL		X		JARDIM CEREJEIRAS		
39	DAMASCO		X		BOTAFOGO FC		
40	PALESTRA		X		BOSQUE FC		
<b>MOTORAMA AC</b>		<b>FOLGA</b>					

JOGO	9ª RODADA - 24 DE AGOSTO DE 2024				LOCAL	HORÁRIO
41	BOSQUE FC		X		VILA PAIVA ESTRELA NORTE	
42	BOTAFOGO FC		X		MOTORAMA AC	
43	DAMASCO		X		ADC EMBRAER	
44	JARDIM CEREJEIRAS		X		PALESTRA	
45	DOM PEDRO		X		COMERCIAL	
<b>FOLGA</b>		<b>AMIGOS AEP</b>				

JOGO	10ª RODADA - 31 DE AGOSTO DE 2024				LOCAL	HORÁRIO
46	AMIGOS AEP		X		BOTAFOGO FC	
47	BOSQUE FC		X		ADC EMBRAER	
48	PALESTRA		X		DOM PEDRO	
49	MOTORAMA AC		X		DAMASCO	
50	VILA PAIVA ESTRELA NORTE		X		JARDIM CEREJEIRAS	
<b>COMERCIAL</b>		<b>FOLGA</b>				

**07 DE SETEMBRO - AJUSTE DE TABELA**

JOGO	11ª RODADA - 14 DE SETEMBRO DE 2024				LOCAL	HORÁRIO
51	ADC EMBRAER		X		MOTORAMA AC	
52	BOTAFOGO FC		X		COMERCIAL	
53	DAMASCO		X		AMIGOS AEP	
54	JARDIM CEREJEIRAS		X		BOSQUE FC	
55	DOM PEDRO		X		VILA PAIVA ESTRELA NORTE	
<b>FOLGA</b>		<b>PALESTRA</b>				

JOGO	12ª RODADA - QUARTAS DE FINAL - IDA - 21 DE SETEMBRO DE 2024				LOCAL	HORÁRIO
56	8º COLOCADA GERAL		X		1º COLOCADA GERAL	
57	7º COLOCADA GERAL		X		2º COLOCADA GERAL	
58	6º COLOCADA GERAL		X		3º COLOCADA GERAL	
59	5º COLOCADA GERAL		X		4º COLOCADA GERAL	

JOGO	13ª RODADA - QUARTAS DE FINAL - VOLTA - 28 DE SETEMBRO DE 2024				LOCAL	HORÁRIO
60	1º COLOCADA GERAL		X		8º COLOCADA GERAL	
61	2º COLOCADA GERAL		X		7º COLOCADA GERAL	
62	3º COLOCADA GERAL		X		6º COLOCADA GERAL	
63	4º COLOCADA GERAL		X		5º COLOCADA GERAL	

JOGO	14ª RODADA - SEMIFINAL - IDA - 05 DE OUTUBRO DE 2024				LOCAL	HORÁRIO
64	4º COLOCADA GERAL		X		1º COLOCADA GERAL	
65	3º COLOCADA GERAL		X		2º COLOCADA GERAL	

**12 DE OUTUBRO - FERIADO NOSSA SENHORA APARECIDA**

JOGO	15ª RODADA - SEMIFINAL - VOLTA - 19 DE OUTUBRO DE 2024				LOCAL	HORÁRIO
66	1º COLOCADA GERAL		X		4º COLOCADA GERAL	
67	2º COLOCADA GERAL		X		3º COLOCADA GERAL	

JOGO	16ª RODADA - FINAL - 26 DE OUTUBRO DE 2024				LOCAL	HORÁRIO
68	VENCEDOR JG 66		X		VENCEDOR JG 67	

