



## REGULAMENTO EXPECIFICO DA 19ª COPA AMAPAR Sicoob Credicarpa 2026.

A Organização da Copa Amapar **Sicoob Credicarpa** de Futebol Amador, no uso de suas atribuições legais, e nos termos que regulamenta a disputa da competição

RESOLVE:

Publicar as normas estabelecidas e aprovadas para disputa da Copa AMAPAR **Sicoob Credicarpa** de Futebol Amador 2026.

### DAS OBRIGAÇÕES DA ORGANIZAÇÃO

- a) Organizar promover e administrar a COPA AMAPAR **Sicoob Credicarpa**, a ser disputada entre as associações já qualificadas, mediante as normas aqui estabelecidas;
- b) Elaborar regulamento, tabela de jogos, súmulas e relatórios;
- c) Controlar e fiscalizar a legalidade das associações participantes e seus atletas;
- d) Designar árbitros e representantes para os jogos;
- e) zelar pela boa organização da competição, pelo conceito das associações e entidades envolvidas, promovendo-a e divulgando-a junto aos órgãos da imprensa, visando torná-la duradoura e a atrativa como formade integração regional entre os municípios.

### DAS OBRIGAÇÕES DOS PROMOVIDOS

- a) cumprir integralmente o regulamento, as normas disciplinares, a tabela e respectivos horários, as portarias e atos complementares emanados do promotor;
- b) recepcionar condignamente as delegações visitantes e autoridades escaladas para os jogos zelando pelo bem estar e segurança de todos os seus componentes, permitir as ações de divulgação da marca do patrocinador master **Sicoob Credicarpa** no estádio antes e durante o jogo.

## REGULAMENTO DA COPA AMAPAR SICOOB CREDICARPA 2026

De conformidade com as decisões elaboradas de acordo com representantes das associações disputantes, a organização resolve publicar o presente regulamento oficial, com as normas estabelecidas, e aprovadas para a disputa da Copa AMAPAR **Sicoob Credicarpa** de Futebol Amador 19ª edição 2026.

## I - DO INÍCIO DA COPA

A COPA AMAPAR **Sicoob Credicarpa** 2026, inicia no dia 07 de fevereiro com término previsto para o mês de maio.

## II- DA FORMA DE DISPUTA

**Art. 1º-** a Copa AMAPAR **Sicoob Credicarpa** 2026 será realizada em 05(cinco) fases

1ª- fase 28 equipes

2ª- fase 16 equipes

3ª- fase 08 equipes

4ª- fase 04 equipes

5ª- fase 02 equipes

**Art. 2º-** na primeira fase classificatória as 28 equipes serão divididas em 04 (três) grupos com 07 equipes conforme o descrito abaixo.

Grupo 01	Grupo 02
<b>Seleção Pinheirense</b> João Pinheiro -MG	<b>Romaria EC</b> Romaria -MG
<b>Real Sociedade EC</b> Paracatu- MG	<b>Douradoquara EC</b> Douradoquara-MG
<b>EC Cruzeiroirinho</b> Vazante -MG	<b>Monte Carmelo FC</b> Monte Carmelo-MG
<b>A.D. Lagoa Grande</b> Lagoa Grande- MG	<b>A. Atlético Abadiense</b> Abadia dos Dourados -MG
<b>A.E.E. Guarda Mor</b> Guarda Mor- MG	<b>Carajás/Fluminense</b> Patrocínio-MG
<b>Guardamoreense</b> Guarda Mor- MG	<b>Guimarânia EC</b> Guimarania-MG
<b>Prefeitura de Coromandel</b> Coromandel -MG	<b>União CB</b> Cruzeiro da Fortaleza -MG
Grupo 03	Grupo 04
<b>Ibiá EC</b> Ibiá -MG	<b>Celebridade FC</b> Patos de Minas -MG
<b>Bluec FC</b> Tiros-MG	<b>EC Mamoré Sub 20</b> Patos de Minas -MG
<b>S.E. Paranaíba</b> Rio Paranaíba-MG	<b>Santa Cruz EC</b> Lagoa Formosa -MG
<b>Paranaíba EC</b> Carmo do Paranaíba-MG	<b>Niterói EC</b> Carmo do Paranaíba-MG
<b>Nacional EC</b> Serra do Salitre-MG	<b>Sparta EC</b> São Gotardo -MG
<b>Tiradentes EC</b> São Gonçalo do Abaeté-MG	<b>Nacional FC</b> Tiros -MG
<b>Novo Andorinhas FC</b> Presidente Olegário -MG	<b>Campos Altos FC</b> Campos Altos -MG

- a) a primeira fase será disputada pelas 28 equipes constantes no artigo 2º deste regulamento em somente jogos de ida dentro de cada grupo, obedecendo ao mando de campo previsto na tabela de jogos
- b) ao término dos jogos previstos para a primeira fase, estarão classificadas para segunda fase as 04 (quatro) equipes primeiras colocadas dentro de cada grupo.
- c) ao término dos jogos previsto para a primeira fase, se duas ou mais equipes estiverem empatadas na soma geral de pontos ganhos, para apurar as equipes classificadas de cada grupo será observado os critérios da forma abaixo estabelecida pela ordem, até o desempate:
- maior número de vitória
  - maior saldo de gols
  - confronto direto no (caso de duas equipes)
  - maior número de gols marcados
  - menor número de gols sofrido
  - menor número de cartões vermelhos recebido
  - menor número de cartões amarelos recebido
  - sorteio

### **III - DA SEGUNDA FASE**

**Art. 3º-** para a segunda fase as 16 equipes classificadas da primeira fase serão divididas em 08 confrontos e jogarão em jogos eliminatórios de ida e volta sendo que a tabela abaixo simulada deverá ser obedecida integralmente.

- a) nesta fase nenhuma equipe terá vantagem de jogar por dois resultados iguais, ou seja, vitória e derrota pelo mesmo saldo de gols, ou dois empates. As equipes mais bem colocadas na soma geral farão a segunda partida em casa obedecendo à tabela abaixo, prevalecendo o número de pontos e o saldo de gols na fase para critério de classificação para a fase seguinte.

Jogos de Ida segunda fase		
16º- geral	x	1º- geral
15º- geral	x	2º- geral
14º- geral	x	3º- geral
13º- geral	x	4º- geral
12º- geral	x	5º- geral
11º- geral	x	6º- geral
10º- geral	x	7º- geral
9º- geral		8º- geral
Jogos de volta segunda fase		
1º- geral	x	16º- geral
2º- geral	x	15º- geral
3º- geral	x	14º- geral
4º- geral	x	13º- geral
5º- geral	x	12º- geral
6º- geral	x	11º- geral
7º- geral	x	10º- geral
8º- geral		9º- geral

- a) ao término dos jogos previstos para a SEGUNDA fase, estarão classificadas para TERCEIRA fase as oito vencedoras no mata-mata por pontos ganhos ou saldo de gols, se as equipes do mata mata estiverem empatadas em número de pontos ganhos e saldo de gols, para apurar a equipe classificada de cada confronto para a TERCEIRA fase serão cobrados cinco pênaltis pra cada equipe, permanecendo o empate, cobranças alternadas até o desempate.

#### **IV - DA TERCEIRA FASE**

**Art. 4º-** para a terceira fase as 08 equipes classificadas da segunda serão divididas em quatro confrontos e jogarão em jogos eliminatório de ida e volta sendo que a tabela abaixo simulada deverá ser obedecida integralmente.

- a) nesta fase nenhuma equipe terá vantagem de jogar por dois resultados iguais, ou seja, vitória e derrota pelo mesmo saldo de gols, ou dois empates. As equipes mais bem colocadas na soma geral farão a segunda partida em casa obedecendo à tabela abaixo, prevalecendo o número de pontos e o saldo de gols na fase para critério de classificação para a fase seguinte.

Jogos de Ida terceira fase		
8º- geral	x	1º- no geral
7º- geral	x	2º- no geral
6º- geral	x	3º- no geral
5º- geral	x	4º- no geral
Jogos de volta terceira fase		
1º- no geral	x	8º- geral
2º- no geral	x	7º- geral
3º- no geral	x	6º- geral
4º- no geral	x	5º- geral

#### **V - DA FASE SEMIFINAL**

**Art. 5º-** para fase semifinal as 04 equipes classificadas da terceira fase serão divididas em dois confrontos e jogarão em jogos eliminatório de ida e volta sendo que a tabela abaixo simulada deverá ser obedecida integralmente.

- a) nesta fase nenhuma equipe terá vantagem de jogar por dois resultados iguais, ou seja, vitória e derrota pelo mesmo saldo de gols, ou dois empates, as equipes melhor colocadas na soma geral farão a segunda partida em casa obedecendo à tabela abaixo, prevalecendo o número de pontos e o saldo de gols na fase para critério de classificação para a fase seguinte.

Jogos de Ida da semifinal		
4º- no geral	x	1º- no geral
3º- no geral	x	2º- no geral
Jogos de volta da semifinal		
1º- no geral	x	4º- no geral
2º- no geral	x	3º- no geral

- a) ao termino dos jogos previstos para a semifinal, ficarão classificadas para fase final as equipes vencedoras no mata-mata por pontos ganhos ou saldo de gols. Se as equipes estiverem empatadas em número de pontos ganhos e saldo de gols, para apurar a equipe de cada confronto classificada para a fase final, serão cobrados cinco pênaltis pra cada equipe, permanecendo o empate, haverá cobranças alternadas até o desempate.

## VI - DA FASE FINAL

**Art. 6º-** para a fase final as 02 equipes classificadas da semifinal jogarão em jogos eliminatório de ida e volta sendo que a tabela abaixo simulada deverá ser obedecida integralmente.

- a) nesta fase nenhuma equipe terá vantagem de jogar por dois resultados iguais, ou seja, vitória e derrota pelo mesmo saldo de gols, ou dois empates. A equipe mais bem colocada na soma geral fará a segunda partida em casa obedecendo a tabela abaixo, prevalecendo o saldo de gols na fase para critério de apurar a equipe campeã.

Jogo de Ida da final		
2º- no geral	x	1º- no geral
Jogo de volta da final		
1º- no geral	x	2º- no geral

- b) ao término dos jogos previstos para a fase final a equipe com mais pontos ou melhor saldo de gols nesta fase disputada será campeã da Copa Amapar **Sicoob Credicarpa** 2026. Se as equipes estiverem empatadas em número de pontos ganhos e saldo de gols, para apurar a equipe campeã serão cobrados cinco pênaltis pra cada equipe, permanecendo o empate haverá cobranças alternadas até o desempate.

## VII - DA CONTAGEM DE PONTOS

**Art. 7º-** a Copa Amapar **Sicoob Credicarpa** será regida pelo sistema de pontos ganhos, observando os seguintes critérios:

Por vitória – (03) três pontos ganhos.

Por empate – (01) um ponto ganho.

Por derrota – (00) zero ponto.

**Art. 8º-** quando por decisão da comissão disciplinar forem atribuídos pontos ganhos a qualquer associação, o resultado será 3 X 0 (três a zero) para a equipe ganhadora dos pontos somando uma vitória, 03 gols de saldo e confronto direto, sendo que a perdedora somará 01 derrota e três gols sofridos.

**Art. 9º-** se ocorrer punição com eliminação pela comissão disciplinar de uma equipe por qualquer motivo constante deste regulamento (W O, abandono, e outros motivos relevantes), a comissão disciplinar irá avaliar qual melhor situação para o andamento da competição, desconsiderar os resultados até a eliminação ou mantê-los e computar vitória de três a zero aos futuros adversários (a equipe eliminada sofrerá as punições cabíveis na lei em vigor)

## VIII – DOS JOGOS

**Art. 10º-** os jogos serão realizados nas datas e horários estabelecidos em NOTA OFICIAL dos jogos publicadas todas as quartas feira que antecede cada rodada no site [www.copaamapar.com.br](http://www.copaamapar.com.br), por decisão da ORGANIZAÇÃO da Copa Amapar **Sicoob Credicarpa** pode ser invertido mando de campo por motivos relevantes como, não ter campo disponível na cidade do mandante e outros avaliados pela comissão.

**Art. 11º-** o dia e horário oficial de jogar é sábado às 15:00 ou 15:30, Se houver coincidência por motivo de ordem de classificação de duas equipes terem que jogar no mesmo estádio e na mesma data, a equipe mandante tem autonomia para alterar horário do jogo sem concordância do visitante sendo o primeiro jogo no sábado as 13:30. As demais alterações têm que haver concordância do visitante.

**Obs.** Neste caso entre os mandantes a equipe de melhor campanha tem prioridade de definir o horário do seu jogo (primeiro ou segundo) na rodada dupla.

**Art. 12º-** antes da assinatura da súmula, cada equipe deverá colocar na relação de atletas que estará em poder representante responsável pela sumula do jogo, o número da camisa de cada atleta que irá participar da partida, inclusive os onze reservas, fará ainda constar nesta relação, nomes completos e função dos componentes do banco, a saber: presidente, técnico, auxiliar técnico, médico, preparador físico e massagista.

**PARAGRAFO ÚNICO:** Para participar da partida o atleta tem que estar presente no local antes iniciar o segundo tempo, e ter seu nome relacionado na lista entregue ao representante.

**Art. 13º-** ao assinar a sumula o atleta deverá apresentar um documento oficial ou autenticado com foto, ou digital.

**Obs.** o atleta deve assinar a sumula conforme assinatura do documento apresentado

**Art. 14º-** os atletas deverão estar devidamente uniformizados não sendo obrigatória identificação do escudo e uso de numeração em ordem crescente para início da partida.

**a)** conforme resolução da FIFA, no item de equipamentos do atleta é obrigatório o uso de caneleira, as quais serão vistoriadas pelos árbitros, assistentes e representante, caso o atleta esteja em campo sem o uso das mesmas a punição cabe ao arbitro, podendo aplicar cartão amarelo e/ou até vermelho.

**Art. 15º-** cada equipe poderá relacionar até **22** atletas para a partida.

**a)** cada equipe poderá utilizar até 03 paradas para substituir até **seis (06)** atletas de linha, **fica autorizado uma parada e uma substituição extra exclusivamente se houver necessidade de trocar o goleiro em qualquer tempo de jogo**, não é permitido substituir 07 atletas de linha no decorrer de cada partida, sendo vedada a substituição de atletas expulsos de campo pelo árbitro ou volta de atletas já substituídos.

**Obs. o intervalo de jogo não conta como parada.**

**Art. 16º-** a equipe mandante é responsável para confirmar até as 17:00h de terça feira o local e horário do jogo da rodada seguinte.

**Art. 17º-** se houver atraso por motivo relevante para o início da partida, o arbitro tem (30) trinta minutos de espera para inicia-la, após esse tempo de espera a partida só será realizada com anuência da equipe adversária que não causou o atraso, caso não tenha anuência do adversário não causador do atraso, o arbitro tem poder de avaliar se o atraso tem relevância e iniciar a partida, ou pode suspender a partida e relatar os motivos da suspensão junto à organização.

**Art. 18º-** nenhuma partida deverá ser iniciada sem a presença de um dos componentes do trio de arbitragem, caso falte o arbitro principal, este será substituto pelo assistente 01, cabendo ao representante, designar um elemento para a função do assistente, e caso o faltante um dos assistentes, o representante terá o poder de designar o substituto.



## **IX – DA CONDIÇÃO DE JOGO**

**Art. 19º-** as inscrições de atletas são limitadas em **30 (trinta)** atletas por equipe.

**Art. 20º-** Para que o atleta ser inscrito como da “CASA” ele deve atender pelo menos um dos requisitos nomeados nas letras abaixo...

- a)** - Ser natural do município onde vai jogar, mesmo se morar em outro município que pode ceder atletas para outras equipes, atletas não naturais deve comprovar domicílio residencial que mora no município em que vai jogar com data anterior a 02/05/2025.
- b)** Vínculo empregatício com carteira assinada com data de admissão anterior a 02 de maio de 2025. Neste caso, é necessário ter domicílio residencial no município que trabalha.
- c)** Caso o atleta não possui nenhum dos requisitos acima, poderá apresentar declaração de residente domiciliado registrado em **cartório** obedecendo a data anterior a 02 de maio de 2025.
- d)** Atleta que mudou de uma cidade participante para outra também participante da Copa Amapar **Sicoob Credicarpa** 2026, e não tem o tempo necessário para jogar como jogador de CASA, pode jogar como de FORA, ou pode jogar como de CASA na cidade em que morava antes de mudar desde que tenha morado na cidade no mínimo um ano.
- e)** A organização do campeonato reserva o direito se necessário for efetuar visitas em datas e horários aleatórios nos endereços de trabalho e residência dos atletas para comprovação da veracidade dos dados informados. Após as(a) visitas, (a), se não houver a devida comprovação, o(s) mesmo(s) será(o) declarado(s) não apto(s) a atuar na equipe na qual foi inscrito, e será eliminado do campeonato. Caso tenha atuado, a equipe será punida com base na lei esportiva em vigor.
- f)** A equipe assume inteira responsabilidade na inscrição de atletas não nativos na cidade a qual pertence, não sendo efetuada qualquer diligência obrigatória por parte da organização em todos os atletas, somente naqueles com qualquer denúncia ou suspeita de irregularidade.
- g)** O atleta que assinar a ficha de inscrição é responsável pelas informações nela apresentada, e o mesmo poderá ser responsabilizado nas áreas esportiva, cível e criminal por informação falsa apresentada para ser inscrito na Copa Amapar **Sicoob Credicarpa** 2026.

**Art. 21º-** As inscrições de atletas podem ser feitas até na **Quarta-feira** que antecede o início da fase **quartas de final**.

**Parágrafo único:** a troca de jogadores da CASA ou de FORA fica liberada até a **Quarta feira** que antecede a **fase quartas de final** sendo que o atleta que for trocado por outro não poderá voltar a ser inscrito novamente. **(jogador suspenso não pode ser trocado por outro)**

**Art. 22º-** As inscrições dos atletas para ganhar condições de jogo no sábado serão feitas junto a coordenação até as 17:00h de QUARTA FEIRA que antecede cada partida dentro do prazo de inscrição.

**Art. 23º-** sendo constatado possível irregularidades em algum jogador na competição, a equipe que se sentir lesada tem 48(quarenta e oito horas úteis), após a realização da partida para reivindicar os seus direitos mediante provas para serem avaliadas.

**Parágrafo Primeiro** – A equipe que usar jogador irregular receberá punições cabíveis, podendo ser eliminada com perda dos pontos, os adversários que já jogaram e os futuros adversários não serão prejudicados, a comissão disciplinar avaliará todas as situações cabíveis para que equipes envolvidas que não praticaram irregularidades tenham prejuízos por irregularidades de outros.

**Parágrafo Segundo** – o Regulamento da Copa Amapar **Sicoob Credicarpa** 2026 não proíbe a atuação de atleta profissional obedecendo os critérios e normas para serem escrito, bem como **não** faz cumprir punições recebidas em competições profissionais nacional ou internacional.

**Art. 24º**- Conforme aprovação dos representantes das equipes no arbitral realizado no dia 20 de dezembro de 2025, as equipes poderão inscreverem atletas com domicílio residencial em outros municípios obedecendo as normas estabelecidas deste regulamento.

Equipes	Cidade	População	Jogadores de fora
1. Celebridades F. C	Patos de Minas	169.173	00
2. E.C Mamoré Sub 20	Patos de Minas	169.173	00
3. Real Sociedade E.C	Paracatu	99.005	00
4. Carajás/Fluminense	Patrocínio	94.357	00
5. A. Prevenir	Monte Carmelo	49.500	02
6. Seleção Pinheirense	João Pinheiro	48.725	02
7. Sparta E.C	São Gotardo	43.851	02
8. Paranaíba E.C	Carmo do Paranaíba	29.885	04
9. Niterói E. C	Carmo do Paranaíba	29.885	04
10. Pref. de Coromandel	Coromandel	28.508	04
11. Ibiá E.C	Ibiá	22.554	04
12. E.C Cruzeiroinho	Vazante	20.459	04
13. Santa Cruz E. C	Lagoa Formosa	19.614	05
14. Novo Andorinhas F.C	Presidente Olegário	18.765	05
15. S.E. Paranaibana	Rio Paranaíba	14.532	05
16. Campos Altos F.C	Campos Altos	12.979	05
17. Nacional E.C	Serra do Salitre	11.801	05
18. A.D. Lagoa Grande	Lagoa Grande	8.969	06
19. Guimaranã E.C	Guimaranã	8.478	06
20. Bluec F.C	Tiros	7.883	06
21. Nacional F.C	Tiros	7.883	06
22. Tiradentes E.C	São Gonçalo do Abaeté	7.375	06
23. A. Guardamorense E.C	Guarda Mor	6.539	06
24. A.E.E. Guarda Mor	Guarda Mor	6.539	06
25. A. Atlético A. Dourados	Abadia dos Dourados	6.272	06
26. Cruzeiro F.C	Cruzeiro Fortaleza	3.521	06
27. Romaria EC	Romaria	3.386	06
28. Douradoquara E.C	Douradoquara	1.869	06

**Art.25º)** – Obedecendo as normas descritas baseado na população de cada cidade participante, atleta residente domiciliado nas cidades de Patos de Minas, Patrocínio, e Paracatu poderão jogar para outras cidades, se for natural de onde vai jogar pode ser inscrito como DE CASA. Atletas que moram em municípios que não podem ceder jogador não pode atuar para outra equipe fora do município de seu domicílio residencial.

**obs.** devido as divergências na divisão entre os Municípios de Rio Paranaíba e São Gotardo no distrito de Guarda dos Ferreiros, atleta residente domiciliado neste local está hábito para a jogar em São Gotardo ou Rio Paranaíba como da CASA.

- a) A inscrição de atletas é de inteira responsabilidade das equipes. A ORGANIZAÇÃO não se responsabiliza por qualquer dano físico ou material sofrido por participante do campeonato, a organização está isenta de qualquer responsabilidade por dano físico ou material decorrente da participação na competição.



- b) No momento que o atleta assina a sumula como participante da Copa Amapar **Sicoob Credicarpa** o mesmo estará cedendo todos os direitos de utilização de sua imagem, inclusive direito de arena, renunciando ao recebimento de qualquer renda que vier a ser auferida com direitos a televisão ou qualquer outro tipo de transmissão e/ ou divulgação, promoções, Internet e qualquer mídia em qualquer tempo.
- c) Havendo necessidade de troca de uniformes pelos atletas, sua efetivação será feita pela associação **mandante** do jogo, recomendamos que os diretores conversem com antecedência para que o Mandante possa jogar com Uniforme Principal.

## **X – DOS HORÁRIOS, DOS LOCAIS, DOS JOGOS E DURAÇÃO:**

**Art. 26º-** Os horários dos jogos deverão ser rigorosamente obedecidos pelos árbitros, representantes e disputantes.

- a) sendo permitido mudanças conforme em comum acordo firmado pelas associações interessadas e homologados pela coordenação até terça feira, desde que não fira direitos e interesses de terceiros.

**Art. 27º-** os jogos terão seu início estabelecidos pela nota oficial, podendo ser alterados em comum acordo das duas associações ou por motivo de força maior.

**Art. 28º-** Qualquer partida, em virtude de mau tempo, ou por motivo de força maior, poderá ser interrompida ou adiada pelo árbitro da partida.

**Art. 29º-** O árbitro é a autoridade competente para decidir, no campo de jogo, por motivo relevante ou força maior, o adiamento, a interrupção ou suspensão da mesma.

**Art. 30º-** Uma partida só será interrompida ou suspensa quando ocorrer os seguintes motivos quer impeçam a sua continuidade:

- a) Falta de garantia
- b) Conflitos ou distúrbios graves
- c) Mau estado de campo que torne impraticável o futebol
- d) Falta de iluminação

**Art. 31º-** Nos casos previstos nas alíneas, “C” e “D”, do artigo anterior, a partida só será suspensa após (30) trinta minutos de interrupção e não cessarem os motivos que não permite a sua continuação.

**Art. 32º-** As partidas suspensas antes de esgotado o tempo regulamentar por qualquer dos motivos anunciados, “A” e “B” do artigo 33º-, o causador perderá os pontos da partida. Se nenhuma das duas associações houver dado causa a suspensão no momento em que se deu o fato, caberá ao coordenador da Copa Amapar **Sicoob Credicarpa**, designar dia, local e horário da nova partida.

**Parágrafo Único** – Se a suspensão for causada por torcidas da equipe mandante ou adversária, a equipe da torcida causadora perderá os pontos da partida.

**Art. 33º-** Só poderão participar da nova partida os atletas que estavam na partida suspensa e que não estejam cumprindo pena de suspensão da data da nova partida.

**Art. 34º-** As partidas adiadas se houver necessidade em termos de classificação serão realizadas antes da próxima rodada desde que haja disponibilidade de campo no período noturno, ou algum feriado nacional ou regional durante as semana seguintes após o adiamento.

## **XI – DAS RESPONSABILIDADES:**

**Art. 35º-** A equipe que não efetuar o pagamento da taxa de inscrição no valor de **R\$3.500,00** até o dia da nota oficial da primeira rodada não terá seu jogo confirmado. A taxa de arbitragem deve ser paga até sexta feira antes do jogo conforme lei em vigor.

**Art. 36º-** A equipe mandante tem a responsabilidade de marcação de campo, colocação das redes, uma mesa para os representantes, segurança na portaria do estádio para controlar a entrada e saída de pessoas mesmo que não haja cobrança de ingresso, “POLICIAMENTO” caso não for possível a PM estar presente no estádio, a equipe mandante devera contratar segurança privada credenciada em numero suficiente conforme normas de segurança, sendo que, mesmo que não tenha presença de torcida o minimo são **06 seguranças**, e tambem comunicar o comandante da policia militar local a data e horario do jogo, “AMBULÂNCIA” nas cidades com SAMU recomenda-se a equipe mandante colocar um veiculo a disposição, e ter em mãos o contato direto com o SAMU em caso de emergencia.

**Paragrafo Único:** o arbitro não é obrigado começar o jogo sem policiamento. Caso perceba falta de garantia de segurança, a fiscalização das responsabilidades citadas neste artigo será feita pelo arbitro, assistente e representante, o não cumprimento das mesmas será relatado pelo árbitro e representantes em seus relatórios, os quais serão encaminhados ao coordenador para as providências cabíveis.

**Art. 37º-** a equipe mandante é responsavel para fornecer **30 entradas** para a equipe visitante sem qualquer custo mesmo se houver cobrança de ingresso no jogo.

## **XII– DAS INFRAÇÕES DOS ATLETAS, DIRETORES E PUNIÇÕES ADMINISTRATIVAS:**

**Art. 38º-** Ao termino da partida um diretor credenciado tem resguardado o direito de fotografar as anotações da sumula do jogo.

**Art. 39º-** Todas as equipes, atletas, técnicos e diretores, serão julgados pela comissão disciplinar da competição com poder de aplicação de pena baseado na lei em vigor.

## **XIII– DAS DISPOSIÇÕES GERAIS:**

**Art. 40º-** Qualquer equipe que venha a recorrer á justiça comum antes de esgotar todas as instancias da justiça desportiva, será automaticamente desligada do campeonato.

**Art. 41º-)** Durante a Copa Amapar **Sicoob Credicarpa** será observado o uso dos cartões amarelos e vermelhos, conforme legislação específica em vigor, ou seja, a cada série de (03) três cartões amarelos, cumpre uma partida de suspensão automática, e ao expulso cumpre uma partida de suspensão automática preventiva, mais possível pena estabelecida por julgamento da comissão disciplinar.

**Obs.** O controle da contagem do número de cartões amarelos e vermelhos recebidos pelos atletas é de exclusiva responsabilidade dos clubes disputantes da competição, bem como as penalidades impostas pelo Código Disciplinar.

## **XIV – DAS TRANSMISSÕES**

**Art. 42º-** A DONA DA BOLA, responsável pelo organização da competição terá ampla liberdade de negociar com a TV a transmissão dos jogos e colocar placas de publicidade no campo de jogo. A equipe mandante poderá colocar placas de publicidade no estádio, desde que não interfira na visibilidade das placas negociadas pelo promotor do evento.

**Art. 43º-** A associação mandante deverá apresentar ao arbitro, antes do inicio de cada partida, no mínimo **(03) três** bolas em condições de jogo.

**Art. 44º-** Compete a comissão organizadora interpretar as disposições deste regulamento, bem como decidir sobre eventuais dúvidas e omissões que surgirem na sua execução.

### **XV DA ARBITRAGEM**

**Art. 45º-** Os árbitros, assistentes e representantes da competição serão das Associações de Patos de Minas, Patrocínio, Araxá, Paracatú, Vazante, Monte Carmelo, Catalão, Araguari e Uberlândia Pitangui e Três Marias. Caso seja constatado que os árbitros não estão prestando um serviço de acordo com as exigências da competição poderá ser solicitada os serviços de árbitros de outra associação ou FMF.

**Art. 46º-** O valor da arbitragem é acertado entre organização e equipe, baseado na distancia que mais favorece a equipe mandante em termos de custo com o transporte.

- a) E equipe mandante é responsável de pagar do valor do serviço de arbitragem com ate 24h que antecede o horario determinado para o inicio da partida. .

### **XVI – DA PREMIAÇÃO**

**Art. 47º-** para definir os premiados segue as normas de orden de disputa conforme este regulamento específico.

- A) Campeão: 01 Troféu, 40 Medalhas + R\$20.000,00
- B) Vice-Campeão: 01 Troféu, 40 Medalhas + R\$10.000,00
- C) Artilheiro: 01 Troféu e R\$1.000,00 em dinheiro
- E) Goleiro Menos Vazado: 01 Troféu e R\$1.000,00 em dinheiro

Anote-se, Afixe e Cumpra-se

Idealização e realização 2007 – 2026  
**A DONA DA BOLA Eventos Esportivos**

Coordenador: Antônio César Faria 34 99961-5068

Site – [www.copaamapar.com.br](http://www.copaamapar.com.br)