



REGULAMENTO

CAMPEONATO AMADOR

ADULTO 2026

CAPÍTULO I

DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º - O Campeonato Amador Adulto 2026 reunirão os seguintes clubes:

CHAVE A	CHAVE B	CHAVE C	CHAVE D
OPERARIO	SERRA DOURADA	PAISSANDU	INDEPENDENTE
RESENHA	PARMA	NOVA PAMPULHA	GR MORRO ALTO
CRUZEIRINHO	VISTA ALEGRE	VILA NOVA	GAVEA
BEIRA LINHA	AGUIA DOURADA	SANTA CRUZ	VESPASIANO
IMPERIAL	ALFACE	DALIANENSE	ABC
NOVO HORIZONTE	VILA REAL		SANTA CLARA

Art. 2º - Os campeonatos serão disputados de conformidade com a tabela a ser elaborada pelo Departamento Técnico da Liga Municipal de Desportos de Vespasiano do qual fará parte integrante.

PARÁGRAFO ÚNICO - A forma de disputa será tratada em capítulo próprio.

CAPÍTULO II

DA CONTAGEM DOS PONTOS

Art. 3º - Na contagem de pontos serão obedecidos os critérios convencionais:

A) - Vitória = 03 (três) pontos.

B) - Empate = 01 (um) ponto.

PARÁGRAFO ÚNICO - Em caso de igualdade de pontos entre dois ou mais clubes ao final da fase de classificação, será obedecido o critério de desempate especificado neste regulamento.

CAPÍTULO III

DOS JOGOS E HORÁRIOS

Art. 4º - Os jogos serão programados para os domingos, Feriados e a Noite. Os horários e datas serão estabelecidos pela tabela.

As partidas terão duração de 90 (noventa) minutos, dividido em 02 (dois) tempos de 45 (quarenta e cinco) minutos, com 15 (quinze) minutos de intervalo para a categoria Amador.

Art. 5º - A Agremiação que deixar de disputar, sem justa causa, a partida programada perde os pontos a favor do adversário e será aplicado o escore convencional de 3 a 0 a favor do vencedor (equipe presente e/ou em condição de realizar a partida). A equipe que deu motivo a não realização da partida, fica eliminada do campeonato em disputa e suspensão do próximo dois próximos campeonato. A matéria será apreciada pelo tribunal de justiça desportiva da Liga.

PARÁGRAFO ÚNICO – A justificativa de não comparecimento a campo, de qualquer Associação deverá ser através de ofício fundamentado e protocolado na secretaria da Liga, até 24hs (vinte e quatro) horas, após o horário marcado na tabela da partida ficando a petição sujeita a apreciação da Comissão Disciplinar – CD.

Art. 6º - Ao abandonar a disputa do campeonato, após o seu início a equipe fica suspensa dos dois (2) próximos campeonatos, ficando nulo todos os resultados obtidos no presente campeonato.

Art. 7º - Dar causa a não realização ou impedir o prosseguimento de partida que estiver disputando, por simulação de contusão, por insuficiência numérica intencional de seus atletas ou por qualquer outra forma aplicando o WXO com escore convencional de 3 a 0 e perda de pontos em disputa a favor do adversário. Se a equipe que permanecer em campo em condição de jogo, estiver vencendo a partida, o resultado será aquele do momento da paralisação. Se a equipe vencedora por WXO estiver perdendo ou empatando com consagração de tentos, no momento da paralisação, serão acrescidos gols, tantos quantos necessários, de forma que lhe seja assegurada a vitória pela diferença mínima de um (1) gol. A equipe causadora do WXO fica suspensa dos dois próximos campeonato. A matéria será apreciada pelo tribunal de justiça desportiva.

PARÁGRAFO ÚNICO – Para efeito de definição de classificação de campeonatos os gols acrescidos terão validade, na soma dos gols marcados.

CAPÍTULO IV

DO MANDO DE CAMPO

Art. 8º - Ao Clube que pertencer o mando de campo, além das demais medidas de ordem administrativas e técnicas indispensáveis à segurança do espetáculo e normalidade da competição, cabe:

A) - Providenciar com devida antecedência, marcação do campo de jogo, que deverá obedecer rigorosamente às disposições do item 2, da regra I, bem como a colocação das redes nas metas.

B) - Manter no local da competição, até o final da partida 04 (três) bolas ou quantas forem necessárias para realização do jogo e em condições de jogo (uso), na conformidade do disposto da regra II.

C) - Cumprir as disposições emanadas da FIFA, quanto à limitação de pessoas no campo de jogo, permitindo acesso exclusivamente às pessoas credenciadas.

D) - Observar que, no local destinado ao banco de reservas, somente poderão estar além dos atletas reservas as quatro (4) pessoas credenciadas por cada Associações disputantes, a saber: Médico, Massagista, Auxiliar Técnico, Técnico e um Diretor.

E) - O não cumprimento das determinações relacionadas no presente artigo implica em que os pertinentes aos portadores de credenciais, implicando em que o árbitro pode solicitar ao chefe de policiamento sua retirada do campo de jogo.

F) – E de responsabilidade do clube mandante providenciar para que o policiamento do campo seja feito por Policiais Militares.

G) - Manter no local da competição, até ao final da partida, o material e o equipamento de primeiros socorros.

H) - Nas partidas em que houver necessidades de troca de uniformes, será feita pela Associação mandante. O Arbitro deverá conceder o tempo máximo de quinze 30 (trinta) minutos para tal providencia.

CAPÍTULO V

DO ADIAMENTO, ANTECIPAÇÃO, ANULAÇÃO E SUSPENSÃO DE JOGOS

Art. 9º - A Liga poderá adiar ou antecipar competições programadas, dentro do prazo previsto da legislação vigente. (Regulamento Geral das Competições – CBF)

§ 1º - O árbitro é a única autoridade para decidir no campo por motivos relevantes ou de força maior, o adiamento, a interrupção ou suspensão da partida.

§ 2º - Uma partida só poderá ser interrompida pelo árbitro quando acontecer os seguintes motivos:

A) - Falta de garantia;

B) - Conflitos ou distúrbios graves no campo de jogo ou estádio;

C) - Mal estado do campo de jogo, que torne a partida impraticável;

D) - Falta de iluminação.

§ 3º - Nos casos previstos no parágrafo anterior, a partida só poderá ser suspensa se, pelo menos após 30 (trinta) minutos de interrupção não cessarem os motivos que impediram a sua continuação.

Art. 10º - Quando a partida for suspensa definitivamente por qualquer um dos motivos previstos nas alíneas A e B do artigo anterior, observar-se-á o seguinte:

A) – Se uma das Associações tenha dado motivo para a suspensão da partida para definição do placar da mesma aplica-se o mesmo critério do Artigo 7º deste regulamento.

B) - Caso venham ocorrer quaisquer animosidades, provocado por torcedores tais como: brigas, tumultos de qualquer natureza ou arremessos de objetos, bombas, foguetes dentro do campo que venham a causar a paralisação da partida, com a consequência suspensão do jogo provocado por torcedores visitantes ou não, a Liga aplicará a perda de mando de campo por (3) três jogos, a equipe da qual fazem parte os torcedores causadores da suspensão do jogo.

C) - A matéria será submetida pela Liga à apreciação da C.D.

Art. 11º - As partidas suspensas antes de esgotado o tempo regulamentar por qualquer dos motivos anunciados nas alíneas A e B, do parágrafo 2º do Artigo 11º, voltarão a ser jogados somente os minutos finais se faltarem mais de quinze (15) minutos para o final. Se nenhuma das Associações houver dado causa à

suspensão, cabe a Liga designar: dia, hora e local do restante da partida nas alíneas A e B do parágrafo 2º do Artigo 9º.

§ 1º - Se a partida houver sido suspensa, inclusive nos casos previstos nas alíneas C e D, por motivo fortuito só volta a ser jogados os minutos finais se faltarem mais de quinze minutos (15) para o seu final.

§ 2º - Se a suspensão ocorrer nos últimos quinze (15) minutos da partida, está será mantida, prevalecendo o resultado existente no momento da suspensão.

§ 3º - Nos casos previstos neste capítulo, deverá o árbitro relatar a ocorrência em todas as suas circunstâncias, indicando os responsáveis, quando for o caso.

§ 4º - Só poderão participar do restante (continuação) da partida, os atletas que tinham assinado a súmula e aqueles que na data da partida suspensa tinham condições para a mesma (substituição) que a equipe teria direito.

§ 5º - O clube que solicitar a mudança de data, local, hora deve ser feita através de ofício ao departamento técnico da Liga Municipal de Desportos de Vespasiano, com pleno conhecimento do adversário e no prazo de 7 (sete) dias antes da realização da partida.

CAPÍTULO VI

DA IMPUGNAÇÃO DA VALIDADE DA PARTIDA

Art. 12º - A Associação que se julgar prejudicada, poderá impugnar a validade de uma partida, no prazo de 48 horas por petição à Liga que contenha as razões da impugnação, a qual será mediante o pagamento de taxa, no valor de R\$ 5.000,00 (Cinco mil Reais).

PARÁGRAFO ÚNICO - Protocolado a documentação na Liga, com indicação de dia e hora, deverá a mesma dentro de 24 (vinte e quatro) horas, remeter o expediente relativo a impugnação com o comprovante de recolhimento da taxa à C.D.

CAPÍTULO VII

DA CONDIÇÃO DE JOGO

Art. 13º - Só poderão participar das partidas do campeonato, atletas devidamente registrados no sistema e súmula da Federação Mineira de Futebol. Para o 1º jogo do Campeonato as inscrições e transferência deverá ser entregue até o dia 11.08.2026.

§ 1º – A condição acima se aplica a todos os atletas: primários, transferências dentro da Liga e vindos da Federação acompanhada da liberação. A comissão técnica deve ser inscrita Técnico e massagista e auxiliar técnico. O atleta que atuar no campeonato não poderá se transferir para outro clube dentro da mesma competição.

§ 2º - As inscrições e transferências de atletas será permitida entre a TERCEIRA e a QUARTA RODADA do Campeonato Amador Adulto na fase de classificação.

Art. 14º - Antes do início de cada partida os atletas deverão assinar a Súmula, apresentando a respectiva, a RG CNH, PASSAPORTE e CARTEIRA DE TRABALHO. Será permitido o uso do documento digital desde que envie para o arbitro ou representante o documento digital.

PARAGRAFO ÚNICO - Deverão assinar a Súmula também todos os reservas e a comissão técnica do Clube.

Art. 15º - Durante a realização de uma partida, só poderão ser substituídos 08 (oito) atletas, não se admitindo a substituição de atletas expulsos de campo pelo árbitro, nem o retorno do que já foi substituído.
§ 1º Estas substituições deverão ocorrer em três paradas, não contando o intervalo de jogo. Caso os clubes já tenham utilizado as três paradas não poderá completar as substituições.

Art. 16º - A Associação que incluir em sua equipe, atleta que não tenha condições legais de jogo, perderá seis pontos na competição de acordo com o Artigo 214 do CBJD. Para efeito de classificação será mantido o resultado da partida.

PARÁGRAFO ÚNICO - A ação disciplinar, nos casos previstos neste artigo cabe privativamente a Justiça Desportiva.

CAPÍTULO VIII

DO NÚMERO DE ATLETAS

Art. 17º - Nenhuma das partidas dos campeonatos poderá ser iniciada com menos de 07 (sete) atletas em qualquer equipe disputante.

§ 1º - Na hipótese neste artigo, o árbitro aguardará até 20 (vinte) minutos após a hora marcada para o início da partida, findo os quais, permanecendo o fato, a equipe regularmente presente será declarada vencedora pelo escore de 3 a 0, para efeito deste regulamento.

§ 2º - Se o fato previsto no parágrafo anterior ocorrer com ambas as equipes, as duas serão declaradas perdedoras pelo escore de 3 a 0.

Art. 18º - Sempre que uma equipe, atuando com apenas 07 (sete) jogadores tiver um ou mais atletas contundidos, poderá o árbitro conceder um prazo de até 20 (vinte) minutos para o seu tratamento ou recuperação.

PARÁGRAFO ÚNICO - Esgotando o prazo previsto neste artigo, sem que o atleta tenha sido reincorporado a sua equipe dará o árbitro a partida como encerrada.

CAPÍTULO IX

DAS INFRAÇÕES E SUAS PENALIDADES

Art. 19º - Ressalva as sanções de natureza regulamentar expressamente previsto, as infrações disciplinares serão processadas e julgadas na forma estabelecida no CBJD.

Art. 20º - A inobservância das disposições deste regulamento, quando for de outro modo sancionado, estará sujeita a sanção de competência da Justiça Desportiva.

Art. 21º - Os atletas de campo de jogo ou do banco de reserva expulso pelo árbitro da partida, ficará automaticamente suspenso por uma partida.

§ 1º - Todo atleta em qualquer Associação, mesmo que esteja sem o uniforme, que por qualquer motivo for citado em Súmula pelo árbitro, estará sujeito às sanções da Justiça Desportiva.

§ 2º - Perde a condição de jogo para partida subsequente dos campeonatos, o atleta advertido pelo árbitro por infração de natureza disciplinar, a cada série de 03 (três) advertências (cartão amarelo). A quantificação de cartões recebidos por atleta independente de comunicação oficial da Liga Municipal de Desportos de Vespasiano, sendo de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição o seu controle.

§ 3º - Os cartões Amarelos não serão zerados após o termino da fase de classificação.

Art. 22º - A equipe que depois de advertida pelo árbitro, após 15 (quinze) minutos de interrupção, se recusar a continuar competindo, será considerada perdedora, segundo os critérios deste regulamento, além das sanções previstas pelo CBJD.

Art. 23º - Os dirigentes de uma equipe que determinarem aos seus atletas que simulem contusões ou provoquem expulsão com intuito de impedir o prosseguimento da partida será o clube e o dirigente infrator denunciado a Comissão Disciplinar CD, como incurso no Artigo 205, do CBJD e demais combinações previstas no CBJD.

CAPÍTULO X

DAS AUTORIDADES DA PARTIDA

Art. 24º - Todas as partidas serão dirigidas por árbitros designados pela Liga.

Art. 25º - Nenhuma partida deixará de ser realizada em virtude do não comparecimento do árbitro designado ou seus auxiliares.

PARÁGRAFO ÚNICO - Caso não compareçam os responsáveis pela arbitragem, será escolhido ou sorteado, de acordo com os representantes das Associações, um desportista para apitar a partida.

Art. 26º - Deverá dar entrada no protocolo da Liga no dia imediato à realização da partida, até às 17:00 horas as Súmulas da partida e relatórios dos árbitros ou representantes.

CAPÍTULO XI

CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Art. 27º - Caso os clubes terminem empatados em números de pontos para definir a classificação ficam estabelecidos, os seguintes critérios de desempate.

1. Número de vitórias;
2. Maior saldo de gols;
3. Confronto direto;
4. Maior número de gols marcados;
5. Menor número de gols sofridos;
6. Menor número de cartões vermelhos;
7. Menor número de cartões amarelos;
8. Sorteio.

PARÁGRAFO ÚNICO - Em caso de empate de 03 (três) ou mais equipes para definir a ordem de classificação será os critérios acima menos o critério de desempate o item 3.

CAPÍTULO XII

DAS FÓRMULA DO CAMPEONATO AMADOR ADULTO 2026.

Art. 28º - No Campeonato Amador Adulto, serão denominadas as chaves A,B, C e D.

CHAVE A	CHAVE B	CHAVE C	CHAVE D
			
			
			
			
			
			

§ 1º - FASE CLASSIFICATORIA os clubes jogarão entre si em suas chaves em turno único. Nos grupos que contem 06 (Seis) clubes a 5ª rodada será no campo do clube de melhor campanha, este critério não se aplica ao grupo que contem 05 (cinco) clubes. Ao final da fase classificatória para a oitavas de final os 04 (quatro) melhores clubes colocados em cada chave, caso haja empate em números de pontos aplica-se os critérios de desempate previsto no Artigo 27º do regulamento que rege este campeonato para definir a ordem de classificação.

§ 2º - Oitavas de final ficou definido em sorteio que os confrontos estão estabelecidos conforme organograma anexo a este regulamento, conforme foi decidido no arbitral com os clubes presentes, os clubes jogarão em um único confronto, que será realizado um sorteio para definir o local do jogo. Caso haja empate no final deste confronto será decidido conforme a circular 170 da FIFA cobrança de penalidades.

§ 3º QUARTA DE FINAL será disputada pelos oito (08) clubes classificados da fase anterior. Foi realizado sorteio dos confrontos no arbitral e estabelecidos no organograma da competição, será realizado sorteio para definir o local dos confrontos em jogos de ida e volta, caso termine empatado no final dos confrontos em pontos e saldo de gols será decidido conforme circular 170 da FIFA.

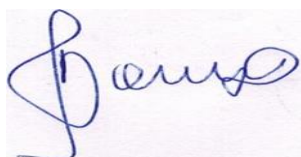
§ 4º SEMI FINAL será disputada pelos quatro (04) clubes classificados da fase anterior. Está estabelecidos no organograma da competição os confrontos conforme sorteio realizado no arbitral, será realizado sorteio para definir o local dos confrontos em jogos de ida e volta, caso termine empatado no final dos confrontos em pontos e saldo de gols será decidido conforme circular 170 da FIFA.

§ 5º FINAL será disputada pelas equipes classificadas na semifinal, será decidida em um único confronto, o local do confronto será realizado em campo neutro conforme estabelecido no arbitral. Caso termine empatado ao final deste confronto será declarado campeão o vencedor das cobranças de pênaltis conforme a circular 170 da FIFA.

Art. 29º - O Campeonato Amador Adulto foi decidido em assembleia geral no arbitral.

Art. 30º - Caso atletas ou torcedores de equipes venham causar prejuízo material ao adversário, cabe ao prejudicado, levantar o custo do prejuízo e apresentá-lo ao Presidente do clube causador para as providências cabíveis.

Art. 31º - Os casos omissos neste Regulamento serão decididos exclusivamente, em caráter irrecorrível pela Diretoria Executiva da Liga, obedecida à legislação vigente.



DANIEL AFONSO
Presidente da Liga Municipal de Desportos de Vespasiano
Vespasiano, 15 de julho