



# FEDERAÇÃO DE FUTEBOL DE MATO GROSSO DO SUL

## REGULAMENTO DO CAMPEONATO SUL-MATO-GROSSENSE DE FUTEBOL AMADOR SUB 13 - EDIÇÃO 2016

### DA DENOMINAÇÃO E PARTICIPAÇÃO

**Art. 1º** – O Campeonato Sul-Mato-Grossense de Futebol Amador - SUB 13 – Edição 2016 será disputado por 19 (dezenove) associações (clubes) ou equipes representativas dos municípios de MS, que o integram, na forma deste regulamento e da tabela dos jogos, parte integrante deste regulamento, composta de: datas, locais, horários e estádios previamente definidos, em conformidade com a legislação vigente.

**Parágrafo único** – Essas associações (clubes) reconhecem como instância definitiva a justiça desportiva para dirimir conflitos entre si e entre elas e a FFMS, estando ciente que, ao se valer de decisões estranhas a justiça desportiva, estarão automaticamente afastadas da competição, independente das demais sanções que venham a ser determinadas pela Justiça Desportiva.

**Art. 2º** – A Federação de Futebol de Mato Grosso do Sul detém todos os direitos relacionados à competição e seu departamento técnico é o responsável pela organização, realização e elaboração do regulamento, assim como da tabela do campeonato.

**Art. 3º** – A forma de competição, regulamento, número de turnos e de participantes será aprovada pela FFMS, e deverá obedecer além destas normas, o Regulamento Geral das Competições e o Estatuto da Federação de Futebol de Mato Grosso do Sul.

### DO SISTEMA DE DISPUTA

**Art. 4º** – O Campeonato Sul-Mato-Grossense de Futebol Amador - SUB 13 – Edição 2016 será realizado nos meses de Novembro a Dezembro de 2016.

**Art. 5º** – 1ª Fase – Classificatória

As 19 (dezenove) Associações (clubes) serão distribuídas em grupos regionalizados de 3 (três) ou 4 (quatro) equipes cada, que jogarão em rodízio no grupo, com jogos apenas de ida, classificando-se para a próxima fase a melhor classificada em cada grupo. Em caso de empate no grupo entre duas ou mais equipes será adotado o critério de desempate estabelecido no artigo 9º.

**Art. 6º** – 2ª Fase –

As 6 (seis) associações (clubes) classificadas serão distribuídas em 2 grupos de 3 equipes cada que jogarão entre si em jogos apenas de ida, classificando-se para a próxima fase a melhor equipe de cada grupo. Em caso de empate no grupo entre duas ou mais equipes será adotado o critério de desempate estabelecido no artigo 9º.

**Art. 7º** – 3ª Fase – Final

As 2 (duas) associações (clubes) classificadas na fase anterior formarão 1 grupo de 2 (duas) equipes cada que jogarão entre si, com jogos apenas de ida, sagrando-se CAMPEÃO a melhor equipe. Em caso de empate no grupo entre duas ou mais equipes será adotado o critério de desempate estabelecido no artigo 9º.

### DO CRITÉRIO DE PONTUAÇÃO E DESEMPATE

**Art. 8º** – As fases do campeonato serão disputadas por pontos assim estabelecidos:  
Vitória – 3 pontos; Empate – 1 ponto; Derrota – 0 ponto.

**Art. 9º** – Ocorrendo igualdade em pontos ganhos na fase entre 2 (duas) ou mais associações (clubes) aplicam-se sucessivamente os seguintes critérios de desempate:

- a) Confronto direto (exclusivo quando o empate ocorrer entre duas associações (clubes));
- b) Maior número de vitórias;
- c) Maior saldo de gols;
- d) Maior número de gols marcados;
- e) Média de pontos na competição (dividir o número de pontos obtidos em todas as fases e dividir pelo número de partidas disputadas)
- f) Média de gols marcados na competição (dividir o número de gols obtidos em todas as fases e dividir pelo número de partidas disputadas)
- g) Sorteio público na sede da FFMS ou por ela designado.



# FEDERAÇÃO DE FUTEBOL DE MATO GROSSO DO SUL

## DA CONDIÇÃO DE JOGO

**Art. 10** - A condição de jogo para os atletas nascidos no ano base de **2003, 2004 e 2005** que disputarão a primeira rodada da competição, somente será concedida aos atletas regularmente inscritos 72 horas antes do início do Campeonato com a ficha de inscrição totalmente preenchida e entregue ao DRT/FFMS acompanhada dos seguintes documentos:

- documento de identificação original (RG), Carteira de Trabalho ou Passaporte;
- declaração que o atleta é aluno regularmente matriculado e frequente na escola pública ou privada com pelo menos 30 dias;
- foto 3x4 atual.

Os demais poderão ser inscritos a qualquer tempo sem que ultrapasse o limite de 30 (trinta) atletas por associação (clubes).

**Art. 11** - O atleta inscrito por uma associação não poderá disputar o campeonato por outra associação.

## DA ORDEM TÉCNICA E DISCIPLINAR

**Art. 12** - Terão o mando de campo das partidas as associações (clubes) colocadas à esquerda da tabela.

**Parágrafo único** – em caso de coincidência da cor do uniforme a associação colocada à direita da tabela deverá proceder à troca do mesmo.

**Art. 13** - A equipe será composta de até 30 atletas, mas em cada partida a mesma poderá utilizar 18 atletas sendo 11 titulares e 7 suplentes.

**Parágrafo 1º** – No local destinado ao banco de reservas das associações (clubes), somente poderão permanecer 07 (sete) atletas reservas, 01 (um) técnico, 01 (um) auxiliar técnico, 01 (um) preparador físico, 01 (um) médico e 01 (um) massagista, devidamente credenciados. No caso do Preparador Físico, será obrigatória a apresentação do CREF, para o Médico a apresentação do CRM, e os demais apresentação do documento de identidade.

**Parágrafo 2º** – As equipes deverão afixar na porta de seu vestiário 45 minutos antes de cada partida a escalação de sua equipe.

**Art. 14** - Nenhuma partida do campeonato poderá ter início com menos de 07 (sete) atletas em cada associação.

**Art. 15** - As associações (clubes) poderão proceder por partida a substituição de 7 atletas.

**Art. 16** - As infrações disciplinares serão julgadas e processadas na forma estabelecida no CBJD e serão de responsabilidade exclusiva do Tribunal de Justiça Desportiva/FFMS.

**Art. 17** - A associação que não comparecer no campo de jogo para disputar uma partida, impedindo assim, que esta não se realize, salvo motivo de força maior, devidamente comprovado, perderá o direito de participar do Campeonato em andamento, independentemente de outras sanções aplicadas pelo Tribunal de Justiça Desportiva - TJD, ficando automaticamente suspensa por 02 (dois) anos dos campeonatos de futebol na mesma categoria, promovidos e organizados pela FFMS.

**Parágrafo Único** – Todos os resultados obtidos por essa associação serão zerados.

**Art. 18** - A associação depois de advertida pelo árbitro que se recusar por mais de 10 (dez) minutos a continuar a partida ainda que permaneça em campo será considerada perdedora.

**Parágrafo Único** – Se a equipe que se recusou a continuar competindo era na ocasião vencedora, ou se o jogo estava empatado, o score da partida será de 1x0 (um a zero) a favor de sua adversária, mas se era perdedora, será mantido o resultado que consta no placar no momento do encerramento da partida.

**Art. 19** - Sempre que uma equipe atuando com 7 (sete) jogadores tiver um ou mais atletas contundidos poderá o árbitro conceder um prazo de até 10 (dez) minutos para o seu tratamento ou recuperação.

**Parágrafo único** – esgotado esse prazo o árbitro deverá proceder ao encerramento da partida na forma deste regulamento.

**Art. 20** - Os atletas cumprirão suspensão automática após advertência com o segundo cartão amarelo ou após um cartão vermelho e estes não serão zerados de uma fase para outra.

**§ 1º** – Os membros das comissões técnicas que forem expulsos do banco de reservas deverão cumprir suspensão automática

**Art. 21** - Quando um atleta for advertido com um cartão amarelo e, posteriormente, for expulso de campo com a exibição direta de cartão vermelho, serão considerados o cartão amarelo e o vermelho.



## FEDERAÇÃO DE FUTEBOL DE MATO GROSSO DO SUL

**Art. 22** - Quando um atleta for advertido com um cartão amarelo e, posteriormente, receber o segundo cartão amarelo, com exibição conseqüente do cartão vermelho, será considerado apenas o cartão vermelho.

**Art. 23** - É de exclusiva responsabilidade das associações (clubes) disputantes da competição, o controle de contagem do número de cartões, amarelos e vermelhos recebidos por seus atletas, para efeito de condição de jogo em cada partida, caso ocorra irregularidade neste item a FFMS aplicará a retirada de 6 (seis) pontos da equipe infratora por atleta irregular e encaminhará ao Tribunal de Justiça Desportiva - TJD/FFMS comunicado das ocorrências, e a associação (clubes) será enquadrada no respectivo Código Brasileiro de Justiça Desportiva - CBJD.

### DO ADIAMENTO E SUSPENSÃO DE PARTIDA

**Art. 24** – Os jogos adiados, interrompidos ou suspensos serão solucionados levando-se em conta os motivos determinantes, de acordo com este regulamento ou por decisão da Justiça Desportiva.

**Art. 25** – O árbitro e o Delegado da partida são as únicas autoridades competentes para decidir a partir de 2 horas antes do horário previsto para o início do jogo, por motivo relevante ou de força maior, o adiamento, interrupção ou suspensão de uma partida.

**Art. 26** - Uma partida só poderá ser interrompida ou suspensa quando houver:

- a) Falta de garantia;
- b) Conflitos ou distúrbios graves, no campo ou estádio, envolvendo torcedores que atinjam o adiamento da partida;
- c) Mau tempo que torne a partida impraticável ou perigosa;
- d) Falta de iluminação adequada;
- e) Procedimento contrário à disciplina por parte dos componentes das associações (clubes) e/ou de sua torcida.

**Parágrafo único** – A partida interrompida poderá ser suspensa em definitivo, se não cessarem após 30 (trinta) minutos os motivos que deram causa a interrupção. Ocorrendo o previsto nas alíneas A e E no caput do artigo, o árbitro poderá suspender a partida, mesmo que o chefe de policiamento ofereça as garantias.

**Art. 27** – As partidas não iniciadas ou que forem suspensas, até o término do primeiro tempo pelos motivos enunciados no art. 26, serão jogadas integralmente, no dia seguinte, se houver cessado a causa que a adiaram ou suspenderem definitivamente, desde que nenhuma das associações (clubes) haja dado causa ao adiamento ou suspensão em definitivo.

**Art. 28** – Caso a partida não tenha sido iniciada, e não possa ocorrer no dia seguinte por persistirem os motivos que justificaram o adiamento ou suspensão, caberá ao Diretor Técnico da FFMS, marcar nova data para a sua realização e dela poderão participar todos os atletas citados na súmula do jogo suspenso.

**Art. 29** – As partidas depois de iniciadas e que foram suspensas em definitivo, pelos motivos constantes do art. 26, até o término do 19º (décimo nono) minuto do 2º tempo, serão completadas no dia seguinte e caso tais motivos persistam em data marcada pelo Diretor Técnico, desde que nenhuma associação tenha dado causa a suspensão, dela podendo participar os atletas relacionados na súmula da partida suspensa, exceto os que dela foram expulsos ou que completaram o número limite de cartões amarelos ou que tenham sido substituídos.

**Art. 30** – As partidas que foram suspensas em definitivo, pelos motivos do art. 26 aos 20 (vinte) minutos ou após, do 2º tempo, serão consideradas encerradas, prevalecendo o placar, desde que nenhuma das associações (clubes) tenha dado causa ao encerramento.

**Art. 31** – Quando uma partida for suspensa pelos motivos no art. 26 assim será o procedimento:

- a) Se a associação que tiver dado causa a suspensão era na ocasião vencedora no placar, esta será declarada perdedora, pelo escore de 1x0 (um a zero);
- b) Se era perdedora, o placar do jogo será mantido em favor da adversária;
- c) Se a partida estiver empatada a associação que houver dado causa a suspensão será declarada perdedora pelo escore de 1x0 (um a zero).

### DISPOSIÇÕES FINAIS

**Art. 32** – Nos campos de jogos serão reservados para a FFMS ou a sua ordem 06 (seis) espaços para placas de publicidade medindo 7m x 1m.

**Art. 33** – Será permitido o televisionamento direto ou por vídeo tape dos jogos do Campeonato **Sul-Mato-Grossense de Futebol Amador SUB 13 - Edição 2016**, desde que, haja a assinatura de contratos devidamente autorizada pela FFMS.



## FEDERAÇÃO DE FUTEBOL DE MATO GROSSO DO SUL

**Art. 34** – A bola oficial a ser utilizada na competição será a **KAGIVA** e a partida terá a duração de 80 minutos divididos em 2 tempos de 30 minutos cada com intervalo de 10 minutos.

**Art. 35** – Terão direito a troféus e medalhas as associações (clubes) classificadas em 1º e 2º lugares respectivamente, sendo assim, declaradas **CAMPEÃ** e **VICE-CAMPEÃ Sul-Mato-Grossense de Futebol Amador SUB 13 – Edição 2016**.

**Art. 36** – Caberá a Federação de Futebol de Mato Grosso do Sul resolver os casos omissos a este regulamento.

Campo Grande, 17 de outubro de 2016.

**MARCO ANTONIO TAVARES**  
COORDENADOR TÉCNICO DE COMPETIÇÕES DA FFMS