

**LIGA MINEIRA DE FUTEBOL
DEPARTAMENTO DE FUTEBOL**

Dispõe Sobre o Regulamento da Copa Green
Temporada de 2015.

O Presidente da Liga Mineira de Futebol, no uso de suas atribuições legais, e nos termos da decisão do Conselho Técnico competente, em reunião realizada em 06 de Abril de 2015.

R E S O L V E:

Publicar com a presente Nota Oficial, as normas estabelecidas e aprovadas pelo Conselho Técnico, para disputa da 'Copa Green' na temporada 2015.

I - CLUBES INTEGRANTES DA COPA GREEN:

Art. 1º - Participarão da 'Copa Green', da temporada de 2015, as 12 seguintes associações:

MÓDULO VERDE

Equipes	Uniformes	Representante	Assinatura (Arbitral)
Amigos do Monte	Amarelo\Azul e branco	Aluísio	
Amigos do Ozil	Vermelho \ Branco	Orlando	
Braunaço	Azul e Preto	Rafael Meinberg	
Fantástico	Azul, Vermelho e branco	Antônio Roberto	
Juventus	Preto e Branco \ Rosa	Felipe	
OAB	Vermelho e branco	Magno	

MÓDULO AMARELO

Equipes	Uniformes	Representante	Assinatura (Arbitral)
AUA	Verde \ Branco	Felipe Kalil	
Engenhão	Vinho\ Branco \ Vermelho e preto	Cláudio	
Faseh	Branco e vermelho	Luis Felipe	
Inglaterra	Vermelho e branco	Guilherme	
Trivela	Azul e roxo	Tiago	
Velez	Laranja	Fernando	

II - INÍCIO DO CAMPEONATO:

Art. 2º - O Campeonato terá início no dia 11 de Abril de 2015 e término até 27 de Julho de 2015 (datas previstas, sujeitas a alteração com aviso prévio).

III - FORMA DE DISPUTA:

Art. 3º - As associações disputantes de cada Fase previstas neste Regulamento, iniciarão a disputa com 0 (zero) ponto ganho.

§ ÚNICO - As equipes que não levarem seus respectivos responsáveis (podendo ser qualquer pessoa) no dia do arbitral (serão assinados todos os participantes), iniciarão a tabela com menos 1 (um) ponto.

Art. 4º - A Copa Green da temporada de 2015, será disputada pelas 12 (doze) associações inscritas, em 03 (três) Fases: Preliminar (módulo verde, módulo amarelo), Semifinal e Final.

IV – FASE PRELIMINAR:

Art. 5º - A Fase Preliminar será disputada pelas 12 (doze) associações inscritas, em 02 (dois) turnos divididos em 2 módulos com 6 (seis) associações em cada módulo, de modo que cada associação jogue uma partida com as demais disputantes em seus respectivos módulos.

§ Primeiro – As equipes inscritas no módulo verde jogarão TODAS as partidas da fase preliminar e repescagem aos Sábados.

§ Segundo – As equipes inscritas no módulo amarelo jogarão TODAS as partidas da fase preliminar e repescagem aos Domingos.

Art. 6º - Terminada as partidas previstas para a Fase Preliminar, se 02 (duas) ou mais associações estiverem empatadas na soma geral de pontos ganhos, para se apurar a ordem de classificação das 6 (seis) associações serão obedecidos os critérios na forma abaixo estabelecida, pela ordem, até o desempate:

- a) - maior número de vitórias;
- b) - maior saldo de gols;
- c) - maior número de gols conquistados;
- d) - caso somente 02 (duas) associações continuarem empatadas em uma das colocações, o desempate será a favor da associação que somar o maior número de pontos ganhos no confronto direto;
- e) - menor número de cartões vermelhos;
- f) – sorteio.

Art. 7º - Ao término das partidas previstas para a Fase Preliminar, as associações primeiras colocadas por pontos ganhos, em seus respectivos módulos, estarão classificadas para a fase semifinal.

V – REPESCAGEM:

Art. 8º - As equipes que terminarem entre 2º e 5º lugares em cada módulo, disputarão em uma repescagem de jogo único para definição da semifinal. As equipes melhores classificadas terão a vantagem do empate.

Repescagem

Jogo 1 - 2º Lugar x 5º Lugar (módulo verde)

Jogo 2 - 2º Lugar x 5º Lugar (módulo amarelo)

Jogo 3 - 3º Lugar x 4º Lugar (módulo verde)

Jogo 4 - 3º Lugar x 4º Lugar (módulo amarelo)

Jogo 5 – Vencedor do jogo 1 x vencedor do jogo 3

Jogo 6 – Vencedor do jogo 2 x vencedor do jogo 4

§ ÚNICO - As associações melhores classificadas na soma de pontos nas fases anteriores, farão jus à escolha do campo da partida e o horário do jogo, não podendo escolher o horário dos mensalistas, a não ser que seja combinado antes da realização da partida.

OBS.: A partir das próximas fases, o horário e local dos jogos serão definidos pela organização.

VI - FASE SEMIFINAL:

Art. 9º - A Fase Semifinal será disputada pelas 04 (quatro) associações classificadas da Fase anterior no sistema de 'mata-mata', com uma única partida, cruzando os módulos conforme abaixo estabelecido:

Jogo 9 – 1º Lugar (módulo verde) x Vencedor do jogo 6
Jogo 10 – 1º Lugar (módulo amarelo) x Vencedor do jogo 5

§ Único: Ao término das partidas previstas para essa Fase, se as associações estiverem empatadas, para se apurar a ordem de classificação das mesmas, será realizado uma disputa de pênaltis com cinco cobranças para cada equipe e em persistindo o empate, uma cobrança para cada equipe alternada até determinar o vencedor.

VII - FASE FINAL:

Art. 10º - A Fase Final será disputada pelas 02 (duas) associações vencedoras da fase anterior em uma única partida. Haverá a disputa do 3º Lugar entre as associações perdedoras da fase semifinal.

Jogo 11 – Perdedor do jogo 9 x Perdedor do jogo 10
Jogo 12 – Vencedor do jogo 9 x Vencedor do jogo 10

§ Único: Ao término das partidas previstas para essa Fase, se as associações estiverem empatadas, para se apurar a ordem de classificação das mesmas, será realizado uma disputa de pênaltis com cinco cobranças para cada equipe e em persistindo o empate, uma cobrança para cada equipe alternada até determinar o vencedor.

VIII - MANDO DE CAMPO:

Art. 11º - Terão o mando de campo das partidas as associações colocadas à esquerda da tabela de jogos.

§ Único: Mensalistas sempre serão mandantes em seus jogos

Art. 12º - A associação com mando de campo, obrigatoriamente usará em suas partidas seu uniforme de nº1, e, quando houver coincidência de uniformes a equipe visitante deverá utilizar camisas de cores diferentes de sua adversária.

§ Único – Os atletas serão identificados por numeração obrigatória.

IX - CONTAGEM DE PONTOS:

Art. 13º - O Campeonato, será regido pelo sistema de pontos ganhos, observando o seguinte critério:

a) - por vitória - 03 (três) pontos ganhos;
b) - por empate - 01(um) ponto ganho.

Art. 14º - Quando por decisão dos membros da organização forem atribuídos pontos ganhos a qualquer associação que tenha perdido em uma competição, o resultado de campo será abandonado para efeito de cálculo de número de vitórias, assim como o saldo de gols, o número de gols conquistados, confronto direto, ou qualquer critério,

concedendo-se para todos os efeitos à Associação que obtiver ganho de causa o placar de 1 X 0 (um a zero).

Art. 15º – A associação eliminada ou que desistir de disputar o Campeonato fica sem nenhum efeito todos os resultados obtidos, positivos ou negativos, pela associação punida em que já houver disputado, sem prejuízo das combinações previstas no CBJD.

Art. 16º - Na hipótese da aplicação do Artigo 214 do CBJD, será adotada a pena estabelecida na Legislação Desportiva vigente que regula a matéria.

X - DAS PARTIDAS:

Art. 17º – As partidas serão realizadas nos locais, datas e horários estabelecidos na Tabela de Jogos, não sendo permitidas inversões de mando de campo, salvo por decisão dos membros da organização da Copa Green.

Art. 18º – As associações disputantes deverão ter o máximo de esforço, para que as partidas sejam realizadas. O Wx0 não é recomendado em hipótese alguma.

Art. 19º – A associação esportiva que der causa ao atraso do início e ou reinício da partida, incorrerá nas penas impostas pelo CBJD, sem prejuízo às penalidades dispostas em contratos firmados pela LMF, associações disputantes e terceiros.

§ Primeiro - Para efeito no disposto nos artigos 204 e seguintes do CBJD limite de atraso será de 30' (trinta) minutos. Podendo ser prorrogado por condições adversas (§ Único).

§ Segundo - A associação esportiva que der causa ao atraso do início, reinício e ou abandono da partida por mais que o tempo permitido de 30 minutos, deverá pagar as taxas correspondentes ao jogo; aluguel do campo (R\$ 500,00), o trio de arbitragem e mesário (R\$ 220,00) e perderá os pontos do jogo. Salvo o caso de atraso por condições adversas (trânsito, mudança de tabela sem aviso prévio, etc.)

§ Único: Os casos que forem julgados como "condições adversas", pela organização, deverão ser respeitados por todas as associações e acatados para que seja realizada a partida mesmo com atraso. Caso haja tentativa de forçar a não realização da partida, a equipe que fizer tal ato, será punida com a perda dos pontos da partida e ficará responsável pelo pagamento das taxas citadas no adendo anterior.

Art. 20º - Os locais, horários e datas estabelecidos na Tabela de Jogos, poderão ser alterados pelo conselho de organização do torneio, quer de ofício ou atendendo a associação mandante, com concordância de sua adversária, desde que o faça 07 (sete) dias úteis da data que anteceda a partida, ou a fim de atender a participação de associações em qualquer promoção de entidades superiores no interesse da disputa do Campeonato.

XI - CONDIÇÃO DE JOGO:

Art. 21º - Poderão participar da Copa Green, na temporada de 2015, todos os atletas de futebol que estiverem devidamente inscritos na Liga Mineira de Futebol.

§ Primeiro – No registro inicial deverão estar incluídos, no mínimo 18 (dezoito) e no máximo 35 (trinta e cinco) atletas por associação.

§ Segundo – Para a 1ª (primeira) rodada do Campeonato, inscrição dos atletas deverá ser enviada a relação dos atletas por e-mail à herman.rodrigues@hotmail.com até 5 dias antes do primeiro jogo no dia 11 de Abril de 2015, o que prevalecerá também para as demais rodadas até o último dia estabelecido para inscrições dos atletas.

§ Terceiro – As inscrições dos atletas devem ser realizadas até 1 dia antes da primeira rodada.

§ Quarto – Poderão ser acrescentados jogadores durante a primeira fase, respeitando o limite de 35 jogadores.

Art. 22º – Cada associação poderá á substituir durante as competições em qualquer tempo de jogo, sendo liberado à volta de atleta já substituído. Esta substituição poderá ser realizada sem interromper o decorrer do jogo pelo centro do gramado na marcação indicada. O atleta que adentrar o campo de jogo antes do atleta substituído deixar a linha de contorno do campo poderá ser punido por cartão amarelo.

Art. 23º – O controle da contagem do número de cartões amarelos e vermelhos recebidos pelo atleta é da exclusiva responsabilidade dos clubes disputantes da competição, bem como o cumprimento das penalidades impostas pela Justiça Desportiva. Será disponibilizado no site não-oficial da Liga Mineira de Futebol (<http://noidpunk.wix.br/ligamineira>) os atletas suspensos a cada rodada.

*3 cartões amarelos = suspensão de 1 jogo
1 cartão vermelho = suspensão de 1 jogo*

Art. 24º – Nenhum atleta poderá participar do Campeonato por mais de 01(uma) associação.

XII - ATLETAS:

Art. 25º - Todos os atletas, inclusive os que ficarem na Regra III, deverão assinar a súmula, apresentando ao Representante da Liga Mineira de Futebol a Carteira de Identidade (se for requerido pelo mesário) fornecida pela Polícia Civil, ficando inabilitado para a competição os que deixarem de cumprir esta exigência.

§ Único:- Deverão ainda constar desta relação, os nomes completos e as funções das demais pessoas que permanecerão nos bancos: o Técnico, Preparador Físico, Médico, Massagista e Assistente Técnico. Não poderão ficar no banco de reservas nenhum atleta sem o uniforme completo, e muito menos torcedores, sendo proibido no interior do campo bebidas alcóolicas.

Art. 26º - As súmulas deverão ser assinadas pelos atletas que iniciarão a partida e se possível todos os suplentes 30 (trinta) minutos antes do horário determinado para o início da partida, e, a associação mandante será a 1ª (primeira) a assinar a súmula.

XIII - INFRAÇÕES E PENALIDADES:

Art. 27º - Ressalvadas as sanções de natureza regulamentar aqui expressamente previstas, as infrações disciplinares serão processadas e julgadas na forma estabelecida no Código Brasileiro de Justiça Desportiva e condições abaixo:

1 – Agressão de um atleta ao juiz – Eliminação no torneio do atleta citado em sumula.

- 2 – Briga generalizada ou não entre atletas – Eliminação no torneio dos participantes citados em sumula.
- 3 – Agressão de um atleta a outro fora de jogo - Eliminação no torneio dos participantes citados em sumula.
- 4 – Conduta antidesportiva de uma das associações participantes que acarrete em pedido de exclusão desta equipe por uma ou mais das equipes participantes no campeonato. Será realizado uma votação conferindo ou não esta exclusão pelos representantes das equipes participantes.

§ Único: A participação de atletas suspensos em uma partida acarreta na perda dos pontos de jogo da equipe infratora. A equipe adversária não ganha os pontos do jogo.

XIV - ADIAMENTO, INTERRUÇÃO OU SUSPENSÃO DA PARTIDA:

Art. 28º - Qualquer partida em virtude de chuva quem venha ensopar o campo ou por motivo de força maior, poderá ser adiada ou suspensa pelo Árbitro designado, obedecendo ao que estabelece o Código Brasileiro de Justiça Desportiva(CBJD), de acordo com o Delegado da Liga Mineira de Futebol.

§ Primeiro - No interesse da disputa do Campeonato, o Delegado do jogo, de acordo com a comissão organizadora das equipes poderá programar a nova partida, (quando for o caso), para o data possível posterior ao da não realização da mesma, mantendo local e horário e dela poderão participar todos os atletas em condição de jogo na data programada para sua realização, e, por ocasião da nova partida não estejam cumprindo pena imposta pela comissão organizadora ou suspensão disciplinares oriunda de Cartão Amarelo ou Expulsão.

§ Segundo – A partida iniciada e suspensa no seu transcorrer pelo Árbitro por motivo fortuito (tempo, acidentes), será jogada os minutos restantes, depois de ouvida a comissão organizadora, quando possível anteriormente, caso contrário por seu referendium.

§ Terceiro – Se por decisão da comissão organizadora for decretada perda de pontos em disputa a favor do adversário, ao ganhador da causa será computado 03 (três) pontos na classificação da fase correspondente.

XV – TAXAS, DESPESAS E VALORES PERTINENTES AO CAMPEONATO:

Art. 29º - Fica a cargo das associações envolvidas na disputa deste Campeonato, sempre antes do início das partidas, suportarem os valores abaixo descritos:

Taxa de inscrição R\$ 350,00
Taxa de aluguel do campo por jogo R\$ 250,00
Taxa da equipe de arbitragem por jogo R\$ 110,00

A equipe que não efetuar o pagamento em dia de todas as taxas da semana perderá os pontos do jogo.

Art. 30º - O não cumprimento do disposto acima, acarretará as imputações legais, sem prejuízo daquelas atinentes as transgressões deste Regulamento.

§ Único – Nos jogos realizados cujo Boletim Financeiro conste débito de 01 (uma) das associações disputantes, a devedora deverá efetuar o pagamento deste junto a

Tesouraria da Liga Mineira de Futebol em seu horário de funcionamento, no prazo não superior a 1 (uma) hora após o encerramento da partida.

XVI - TROFÉU E TÍTULO:

Art. 31º - A associação que conquistar o título de Campeã da Copa Green, temporada de 2015, será conferida pela Liga Mineira de Futebol, 01 (um) troféu alusivo à sua conquista, além de medalhas douradas, para seus atletas e Comissão Técnica.

§ Primeiro – A associação vice-campeã da Copa Green – Temporada de 2015 será conferida pela Liga Mineira de Futebol, 01 (um) troféu e medalhas.

§ Segundo – A associação que terminar em 3º Lugar da Copa Green – Temporada de 2015 será conferida pela Liga Mineira de Futebol, 01 (um) troféu e medalhas.

§ Terceiro – O(s) artilheiro (s), e o (s) goleiro (s), menos vasado (s), serão conferidos 01 (um) troféu a cada.

XVII - DISPOSIÇÕES GERAIS E FINAIS:

Art. 32º - Serão fornecidas pela Liga Mineira de Futebol, o máximo de 01 (uma) bola a cada partida.

§ Único:- As demais bolas exigidas serão fornecidas pelas duas associações, sendo uma de cada equipe. É de total responsabilidade das equipes tomarem conta de seus materiais esportivos (bolas e pertences pessoais), lembrando sempre que o Dom Orione é um lugar de livre acesso para todo tipo de gente transitar.

Art. 33º - Compete à Comissão organizadora interpretar as disposições deste Regulamento, bem como decidir sobre eventuais dúvidas e omissões que surgirem na sua execução, nos termos da decisão do Conselho Técnico competente, em reunião realizada no dia 06 de Abril de 2015.

Art. 34º - Este pelo Conselho Técnico competente da Copa Green, temporada de 2015. Regulamento foi aprovado em reunião realizada no dia 06 de Abril de 2015.

TABELA DE JOGOS

1º TURNO

1ª Rodada

	Data	Horário	EQUIPE	PLACAR	EQUIPE	Campo
Módulo Verde	11\04	9:45	Braunaço	1X1	Amigos do Ozil	2
	11\04	13:45	Juventus	2X1	OAB - Contagem	2
	11\04	11:45	Fantástico	1X2	Amigos do Monte	2
Módulo Amarelo	12\04	10:45	Inglaterra	3X2	Trivela	1
	12\04	10:45	AUA	13X2	Faseh	2
	12\04	12:45	Velez	0X0	Engenhão	1

2ª Rodada

	Data	Horário	EQUIPE	PLACAR	EQUIPE	Campo
Módulo Verde	25\04	9:45	Braunaço	X	Fantástico	2
	25\04	13:45	Juventus	X	Amigos do Ozil	2
	25\04	11:45	OAB - Contagem	X	Amigos do Monte	2
Módulo Amarelo	25\04	15:45	Inglaterra	X	Velez	1
	26\04	10:45	AUA	X	Trivela	2
	26\04	12:45	Faseh	X	Engenhão	1

3ª Rodada

	Data	Horário	EQUIPE	PLACAR	EQUIPE	Campo
Módulo Verde	02\05	9:45	Braunaço	X	Juventus	2
	02\05	11:45	OAB - Contagem	X	Fantástico	2
	02\05	15:45	Amigos do Ozil	X	Amigos do Monte	2
Módulo Amarelo	03\05	10:45	AUA	X	Inglaterra	2
	02\05	13:45	Faseh	X	Velez	2
	03\05	12:45	Trivela	X	Engenhão	1

4ª Rodada

	Data	Horário	EQUIPE	PLACAR	EQUIPE	Campo
Módulo Verde	09\05	9:45	Braunaço	X	OAB - Contagem	2
	09\05	11:45	Amigos do Ozil	X	Fantástico	2
	09\05	13:45	Juventus	X	Amigos do Monte	2
Módulo Amarelo	10\05	12:45	Inglaterra	X	Faseh	1
	10\05	10:45	Trivela	X	Velez	2
	10\05	10:45	AUA	X	Engenhão	2

5ª Rodada

	Data	Horário	EQUIPE	PLACAR	EQUIPE	Campo
Módulo Verde	16\05	9:45	Braunaço	X	Amigos do Monte	2
	16\05	11:45	Amigos do Ozil	X	OAB - Contagem	2
	16\05	13:45	Juventus	X	Fantástico	2
Módulo Amarelo	17\05	10:45	Inglaterra	X	Engenhão	1
	17\05	12:45	Trivela	X	Faseh	2
	16\05	15:45	AUA	X	Velez	2

2º TURNO

1ª Rodada

	Data	Horário	EQUIPE	PLACAR	EQUIPE	Campo
Módulo Verde	23\05	9:45	Braunaço	X	Amigos do Ozil	2
	23\05	13:45	OAB - Contagem	X	Juventus	2
	23\05	11:45	Amigos do Monte	X	Fantástico	2

Módulo Amarelo	24\05	12:45	Trivela	X	Inglaterra	2
	24\05	10:45	AUA	X	Faseh	2
	23\05	15:45	Engenhão	X	Velez	1
2ª Rodada						
	Data	Horário	EQUIPE	PLACAR	EQUIPE	Campo
Módulo Verde	30\05	9:45	Braunaço	X	Fantástico	2
	30\05	13:45	Amigos do Ozil	X	Juventus	2
	30\05	11:45	Amigos do Monte	X	OAB - Contagem	2
Módulo Amarelo	30\05	15:45	Velez	X	Inglaterra	2
	31\05	10:45	AUA	X	Trivela	2
	31\05	12:45	. Engenhão	X	Faseh	1
3ª Rodada						
	Data	Horário	EQUIPE	PLACAR	EQUIPE	Campo
Módulo Verde	06\06	9:45	Braunaço	X	Juventus	2
	06\06	11:45	Fantástico	X	OAB - Contagem	2
	06\06	15:45	Amigos do Monte	X	Amigos do Ozil	2
Módulo Amarelo	07\06	10:45	AUA	X	Inglaterra	2
	06\06	13:45	Velez	X	Faseh	2
	07\06	12:45	Engenhão	X	Trivela	1
4ª Rodada						
	Data	Horário	EQUIPE	PLACAR	EQUIPE	Campo
Módulo Verde	13\06	9:45	Braunaço	X	OAB - Contagem	2
	13\06	11:45	Fantástico	X	Amigos do Ozil	2
	13\06	13:45	Amigos do Monte	X	Juventus	2
Módulo Amarelo	14\06	12:45	Faseh	X	Inglaterra	2
	14\06	10:45	Velez	X	Trivela	1
	14\06	10:45	AUA	X	Engenhão	2
5ª Rodada						
	Data	Horário	EQUIPE	PLACAR	EQUIPE	Campo
Módulo Verde	20\06	9:45	Braunaço	X	Amigos do Monte	2
	20\06	11:45	OAB – Contagem	X	Amigos do Ozil	2
	20\06	13:45	Fantástico	X	Juventus	2
Módulo Amarelo	21\06	10:45	Engenhão	X	Inglaterra	1
	21\06	12:45	Faseh	X	Trivela	2
	20\06	15:45	AUA	X	Velez	2

REPESCAMEM

	Data	EQUIPE	PLACAR	EQUIPE	Campo
Jogo 1	04\07	2º Lugar	X	5º Lugar	2
Jogo 3	04\07	3º Lugar	X	4º Lugar	2
Jogo 2	05\07	2º Lugar	X	5º Lugar	
Jogo 4	05\07	3º Lugar	X	4º Lugar	
Jogo 5	11\07	Vencedor jogo 1	X	Vencedor do jogo 3	2
Jogo 6	12\07	Vencedor jogo 2	X	Vencedor do jogo 4	

Semifinais

	Data	EQUIPE	PLACAR	EQUIPE	Campo
Jogo7	18\07	1º Lugar (módulo verde)	X	Vencedor do jogo 6	
Jogo 8	19\07	1º Lugar (módulo amarelo)	X	Vencedor do jogo 5	

Finais

	Data	EQUIPE	PLACAR	EQUIPE	Campo
3º Lugar	25\07	Perdedor do jogo 7	X	Perdedor do jogo 7	
Final	25\07	Vencedor do jogo 7	X	Vencedor do jogo 8	

