



Copa Goiana de Fut7/Camisa 10

REGULAMENTO GERAL

DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

1. A “**Copa Goiana de Fut7/Camisa 10**” será promovida, organizada e dirigida oficialmente na conformidade do disposto neste regulamento, redigida pela “**La Liga Goiana**” (Federação de Fut7 de Goiás) e seus colaboradores. Todas informações do torneio, como notícias, tabelas, classificações, cadastro de jogadores, artilharia, cartões, regulamentos, e etc., podem ser acessadas pelo site da La Liga Goiana: www.laligagoiana.com.br.

2. Depois de iniciada a competição, prevista para o dia 11/02/2020, o regulamento não poderá mais sofrer modificações, salvo por decisão unânime dos participantes, em reunião convocada especialmente para este fim.

3. As inscrições poderão ser feitas até o dia 10 de fevereiro de 2020. A taxa cobrada de inscrição por atleta de linha é de R\$ 15,00 (quinze reais) e R\$ 10,00 (dez reais) por goleiro, que será revertida totalmente à premiação. As inscrições dos jogadores deverão ser feitas no sistema da “**La Liga Goiana**”, até a data estipulada pela comissão organizadora. Caso o representante da equipe não tenha acesso ao sistema, ele deverá mandar as fotos das documentações dos jogadores para o devido cadastramento.

DAS ATRIBUIÇÕES DOS ORGANIZADORES

4. O campeonato será organizado e dirigido pela “La Liga Goiana”.
- Elaborar a respectiva tabela;
 - Designar hora e local das partidas;
 - Adotar as providências de ordem técnica necessária à sua realização;
 - Adiar ou antecipar jogos no interesse da competição;
 - Aprovar ou não as partidas, após tomar conhecimento dos relatórios dos árbitros e representantes;
 - Decidir os casos omissos no regulamento e que não estejam regulados pelo C.D.D. (Comissão de Direito Desportivo), suprindo suas falhas ou lacunas através de portarias, bem como interpretá-las;
 - Escalar árbitros para as partidas;



DA FINALIDADE E OBJETIVOS DA COMPETIÇÃO

5. Esta copa tem a finalidade de ser um “Qualify” para a “**Liga Municipal de Fut7**” de divisões. Após o término da mesma, assim serão definidas as divisões de cada equipe:

- **1ª DIVISÃO DA LIGA GOIANA DE FUT 7:** 1º colocado até o 12º colocado.
- **2ª DIVISÃO DA LIGA GOIANA DE FUT 7:** 13º colocado até o 24º colocado.
- **3ª DIVISÃO DA LIGA GOIANA DE FUT 7:** 25º colocado até o 36º colocado.
- **4ª, 5ª, 6ª e etc., DIVISÕES DA LIGA GOIANA DE FUT 7:** Participarão as novas equipes que se inscreverem posteriormente na Liga Municipal de FUT 7.

6. A “**Copa Goiana de Fut7/Camisa 10**”, será realizada com a função de ser uma seletiva, e após ela, a “**La Liga Goiana**”, estará organizando um calendário anual com todas as edições da “**Liga Municipal de Fut7/Camisa 10**”, separados por divisões, com 12 equipes cada, subindo e descendo 3 (três) equipes entre as divisões a cada término de edição.

DA FÓRMULA DE DISPUTA DA COMPETIÇÃO

7. A “**Copa Goiana de Fut7/Camisa 10**”, será regida por este regulamento, e todas as equipes deverão cumpri-lo, podendo a equipe ser punida com a eliminação.

8. O campeonato tem a seguinte fórmula de disputa:

- 36 (trinta e seis) equipes participantes na primeira fase, divididos em 6 (seis) grupos de 6 (seis) times.
- Os confrontos serão entre os participantes dos grupos, totalizando assim cinco partidas na primeira fase. A classificação é geral entre as 36 equipes, ao fim da primeira fase, o 1º até o 32º colocado irão disputar as 16 avos de final. As quatro últimas equipes serão eliminadas na primeira fase.
- Os vencedores das 16avos de Final irão disputar as Oitavas de Final da Taça de Ouro, e os perdedores vão disputar as Oitavas de Final da Taça de Prata.
- A partir da segunda fase, a competição será disputada no sistema de eliminação em jogo único. Só existe vantagem de empate pra equipe melhor qualificada nas 16avos, à partir das Oitavas de Final, seja na Taça de Ouro ou Taça de Prata, se a partida terminar empatada, teremos cobranças de pênaltis.





- O nosso sistema tem uma tabela denominada de “classificação geral consolidada”, que vai ser a tabela utilizada pra definir os confrontos das fases finais, sempre o 1º colocado geral pegando o último colocado, e assim consecutivamente, lembrando que essa classificação na tabela geral por taças, continua até as semifinais, por exemplo, o time X acumula 12 pontos na primeira fase e o time Y acumula 11 pontos na primeira fase, nas oitavas de final, o time X empata e se classifica nos pênaltis para as quartas de final, ele soma então um ponto, e o time Y vencer sua partida, ele então acumula 3 pontos e assim ultrapassa o time X nessa classificação geral.

9. A contagem de pontos será procedida da seguinte forma:

- a) Vitória - 03 pontos ganhos.
- b) Empate - 01 ponto ganho.
- c) Derrota - 00 pontos.

Informações sobre W.O.

10. Caso uma equipe venha a ser eliminada da competição, em virtude de ter perdido duas partidas por W.O., poderá entrar outra equipe em seu lugar, com até duas partidas desfavoráveis.

11. Em caso de W.O., o placar sempre será do maior resultado até o momento dentro de seu chaveamento.

12. A equipe será considerada perdedora por W.O. Se na hora do jogo não comparecer com no mínimo 05 (cinco) atletas corretamente uniformizados, esta tolerância será de até 10 minutos à partir do momento que o juiz e o mesário já estejam em campo e o mesmo já esteja liberado para o jogo, o W.O. também será aplicado se a equipe não pagar as taxas em aberto antes do início da partida.

13. Em caso de W.O., as equipes que não comparecerem, assim como as equipes que ganharem os pontos, não as isenta de pagar a taxa da partida. A equipe que se negar a pagar a taxa da partida, será punida com a eliminação compulsória do campeonato, e a organização pode passar para a próxima fase a equipe melhor classificada subsequente.

TAXAS

14. A taxa de arbitragem, que inclui pagamento de árbitro e locação de campo, na primeira fase será de R\$ 100,00 reais por equipe a cada jogo, e aumentará R\$ 10,00 reais por fase, com exceção da Taça de Prata e das finais.

15. A taxa de arbitragem deverá ser paga antes de cada partida, mediante a entrega do pagamento ao organizador localizado no campo em que a partida será realizada.





16. Serão cobradas taxas de R\$ 5,00 (cinco reais) para qualquer cartão amarelo recebido e R\$ 10,00 (dez reais) para qualquer cartão vermelho recebido. Antes do início de cada partida, as equipes precisarão pagar os cartões recebidos durante a partida anterior para o mesário. A taxa de cartão é do time, não do jogador, fiquem atentos.

17. A taxa de inscrição é de R\$ 15,00 (quinze reais) por cada atleta de linha e R\$ 10,00 (dez reais) por cada goleiro, com limite de até 3 (três) goleiros. O limite total de atletas é de 25 (vinte e cinco) atletas, incluindo os goleiros. O prazo máximo para a inscrição de novos atletas é até a 4ª rodada, já que cada jogador tem que ter participado de no mínimo 2 (duas) partidas na primeira fase pra ser validado para jogar as fases finais.

18. A equipe que se utilizar de atletas aos quais as inscrições não forem comunicadas à coordenação da competição antes da realização da partida, caso vença a mesma, perderá os pontos do jogo, que serão repassados à equipe adversária, caso haja uma derrota, a equipe perderá 3 (pontos) de qualquer forma.

19. Todas as inscrições de novos atletas para uma nova partida dentro do período da primeira fase, que é o limite máximo para novas inscrições, deverão ser feitas no sistema ou comunicado à organização dentro do prazo estipulado para o cadastramento, podendo a equipe ser punida com a eliminação da competição em caso de reincidência no erro.

INFORMAÇÕES GERAIS

20. Após a entrega da tabela da competição a coordenação da competição só mudará datas e horários estabelecidos, em casos excepcionais de força maior, com avaliação da comissão organizadora do campeonato.

21. No caso de empate no número de pontos, serão utilizados, na ordem, os seguintes critérios para o desempate:

- a) Número de vitórias;
- b) Saldo de Gols;
- c) Gols pró;
- d) Gols contra;
- e) Confronto direto;
- f) Menor número de cartões vermelhos;
- g) Menor número de cartões amarelos;
- h) Sorteio;



22. A inobservância pelas equipes, diretores, técnicos, árbitros, atletas e torcedores das disposições deste regulamento quando não for de outro modo sancionado, sujeitará o infrator conforme o caso as seguintes penalidades que serão aplicadas pelo coordenador técnico.

- a) Advertência
- b) Suspensão
- c) Eliminação

23. Em campo de jogo, o árbitro é a única autoridade competente para adiar ou suspender uma partida, desde que para tanto haja motivos de alta relevância tais como:

- a) Falta de segurança, positivamente comprovada.
- b) Conflitos ou distúrbios graves que afetam sua continuidade.
- c) Falta de energia.
- d) Estado do campo ruim ou intempéries da natureza.

24. Nos casos previstos nas linhas “c” e “d” deste artigo, a partida só será suspensa, se após vinte (20) minutos de interrupção da mesma, não cessar o motivo que impede sua continuidade.

- As partidas suspensas pelas linhas “c” e “d”, serão retomadas em uma nova data marcada, com o mesmo resultado e tempo jogo do momento da paralisação.
- Na nova partida só poderá participar atletas que na primeira data tinham condições de jogo.

25. Quando a partida for suspensa definitivamente, por quaisquer motivos previsto nas linhas “a” e “b” desse artigo, observa-se o seguinte:

- Se associação que houver dado causa a suspensão era na ocasião desta, a ganhadora ou estava empatada a partida, será declarada perdedora pelo placar de um (01) a zero, se, porém, se ela era a perdedora, sua adversária será considerada a vencedora prevalecendo o resultado.

26. A equipe que abandonar a partida depois de iniciada, conforme relatório do árbitro, será considerada automaticamente a perdedora da mesma, além de ser punida no valor de R\$ 50,00. O placar final da partida será o dobro do placar no momento do abandono da equipe.

27. O coordenador técnico da competição, juntamente com a coordenação do campeonato, poderá vetar relatórios dos árbitros, desde que seja omitido ou acrescentado algo não ocorrido em uma partida.





28. Se o árbitro chegar embriagado e for constatado pelos dirigentes das equipes, poderá as equipes comunicar à comissão organizadora e a mesma tomará as providências cabíveis e o árbitro embriagado será eliminado das competições organizadas pela La Liga Goiana.

29. Em cada jogo as duas equipes deverão fornecer uma bola em condições de jogo.

REGRAS DO JOGO

30. Laterais podem ser batidos com as mãos ou com os pés, os escanteios apenas com os pés, mas não será validada qualquer tentativa de remates ao gol diretamente no lateral, no escanteio o gol é válido. Se a bola tocar no goleiro e entrar é escanteio. O gol só será validado se tocar em outros jogadores além do goleiro.

31. OBJETOS ESTRANHOS - O árbitro exigirá que o atleta retire qualquer objeto que, a seu ver, possa causar danos a si ou aos demais. Não sendo obedecido, será impedida sua participação;

32. GOLEIRO 1ª REGRA - SUBSTITUIÇÃO - Qualquer um dos atletas poderá trocar de posição com o goleiro, desde que autorizado pela Arbitragem, devidamente uniformizado e com a bola fora de jogo;

33. GOLEIROS 2ª REGRA - O goleiro só poderá receber a bola com as mãos de seus companheiros, quando jogada com a cabeça ou de forma involuntária (não pode receber com a mãos nem mesmo cobranças de laterais). PENALIDADE: Tiro livre indireto em favor do adversário na intersecção da área;

34. GOLEIROS 3ª REGRA - O tempo máximo para execução de tiro e do arremesso de meta é de 05 segundos, após autorização, caso ultrapasse este tempo, será concedido reversão de posse de bola em lateral, a favor do adversário, na direção da linha frontal da área;

35. GOLEIROS 4ª REGRA - Goleiros não podem dar balão em momento algum do jogo. PENALIDADE: Arremesso lateral em favor do adversário, na direção da linha frontal da área.

36. Valerá gol de início, reinício ou após a marcação de um gol de chute direto;

37. Início e reinício da partida somente com toda equipe adversária em seu campo de defesa.

38. Toda falta no campo de ataque deve-se esperar a marcação da barreira e autorização do árbitro, e na cobrança da falta, nenhum atleta pode ficar ou passar na frente do goleiro.





39. Caso a bola toque no árbitro em qualquer momento da partida, a jogada é interrompida, e volta com a bola ao chão.

NÚMERO DE ATLETAS E IDENTIFICAÇÃO DOS MESMOS.

40. Os jogadores de cada equipe, deverão apresentar, antes das partidas, as identidades ou documentos oficiais (CNH, RG, Passaporte ou Carteira de Trabalho), com foto. Sem a apresentação do documento, o atleta estará impedido de participar da partida.

41. Somente poderá participar das competições atletas regularmente registrados nas súmulas de sua equipe, conforme artigo 3 deste regulamento.

42. Uma partida deve ser disputada por duas equipes compostas de 07 atletas em cada uma, onde um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.

43. Quando uma das equipes, ficarem reduzida a 04 atletas, seja por qualquer motivo, a partida deverá ser encerrada imediatamente, e a vitória será decretada à outra equipe pelo placar de três a zero, ou pelo placar atual, caso ele seja superior.

44. As substituições são ilimitadas e volantes, não havendo necessidade de paralisação do jogo, sendo restritas aos atletas registrados em súmula. As substituições serão efetuadas pela lateral do campo, com marcação de 5 metros de distância da linha do meio do campo. Os jogadores que saírem ou entrarem por fora da zona de substituição, serão punidos com um cartão amarelo e tiro livre direto em favor do adversário, no local em que se encontra a bola, caso a bola esteja dentro da área, tiro livre indireto na interseção da área.

45. Os capitães de ambas as equipes devem obrigatoriamente assinar a súmula do jogo, o que atesta que estão corretos todos os dados descritos na mesma, tais como atletas e membros da comissão técnica relacionada, placar final, infrações e cartões disciplinares.

46. Nenhum atleta poderá ser inscrito em mais de uma equipe no mesmo torneio, sendo que nos torneios com divisões, como será o caso da Liga Goiana de Fut7, cada divisão equivale à um torneio único. Sujeito à eliminação do atleta e da equipe que burlar a regra.

47. Para o atleta ser validado na competição e poder disputar a fase final, ele tem que jogar pelo menos 30% do número de jogos da 1ª fase.

48. Em caso de transferência de atletas de times, será cobrada uma taxa de 100 reais por atleta, o prazo máximo para transferências é a primeira fase, com o limite de duas transferências por equipe na contratação e duas transferências por equipe ao ceder atletas.





49. Quando se formarem as divisões, as transferências entre as equipes, no intervalo entre as edições, independente das divisões em que cada equipe se localiza, serão ilimitadas, tanto ao ceder como ao contratar jogadores, sem custos.

UNIFORME DOS ATLETAS / COMISSÃO TÉCNICA

50. No ato da inscrição, o representante do clube precisará informar dois jogos de uniformes, de cores diferentes, que poderá ser utilizado durante a competição. Não é prioridade.

51. O uniforme dos atletas consiste de: camisa de meia manga ou longa, calção, tênis ou chuteira apropriados para a prática da modalidade (Futebol Society), podendo utilizar equipamentos de proteção próprios ao esporte. É expressamente proibida a utilização de chuteiras de cravos ou travas, sujeito a multas ou perda de pontos.

52. Caso as equipes estejam com uniformes parecidos, haverá um consenso na solução, a organização da **“Copa Goiana de Fut7/Camisa 10”** exige dois uniformes por equipe justamente para que não haja possibilidade de confusões neste sentido.

53. Dentro de campo, no banco de reservas de cada equipe, só poderão permanecer os jogadores registrados em súmula e uniformizados, e no máximo dois integrantes da comissão técnica, que também deverão estar registrados em súmula. Poderá haver trocas da comissão técnica. Ao contrário dos jogadores que não podem ser trocados, apenas em caso de transferências seguindo as informações do artigo 46 deste regulamento.

54. Não há punições para equipes com bermuda, meião ou camisas com cores diferentes, após o jogo ter acontecido. Antes da partida, a equipe adversária pode exigir que as cores de todos estejam iguais, e caso o (s) jogador (es) em contraste não se adeque, pode ser exigido que eles não participem da partida. Após o jogo, não há prováveis punições, entendemos que a equipe adversária aceitou essa situação.

TEMPO DE JOGO

55. Cabe somente aos árbitros/mesários marcarem o tempo do jogo.

56. As partidas do campeonato terão 02 (dois) tempos de 25 (vinte e cinco) minutos cada. A tolerância para o início da partida será de 10 (dez) minutos após o horário marcado na tabela e com o campo liberado, caso as equipes já estejam em campo, com a súmula preenchida, e os times estiverem protelando o início da partida, o tempo de jogo será liberado mesmo sem o início da mesma.

57. Todos os jogos devem ter um intervalo de no máximo 05 (cinco) minutos.





58. Um pedido de tempo técnico por período pode ser solicitado pelas equipes, o capitão deve pedir ao árbitro.

59. A duração do tempo técnico é de 01 (um) minuto sendo concedido na próxima paralisação da partida, que será acrescido ao término do período.

60. Quando do pedido de tempo técnico, as equipes devem se reunir dentro de sua área de meta, nesta paralisação o árbitro deve informar se solicitado, o tempo de jogo, apenas ao capitão da equipe.

61. Toda paralisação por motivo de contusão, ou outro qualquer, não precisa ser acrescida ao final do período, devido às locações dos campos, será sempre a critério dos árbitros.

FALTAS ACUMULATIVAS E TIROS DIRETOS

62. As equipes poderão cometer, em cada tempo da partida, até 5 (cinco) faltas acumulativas com direito a formação de barreira de jogadores.

63. Após a 5ª falta acumulativa, é realizado um tiro livre direto sem barreira.

64. A partir da 6ª falta acumulativa de cada equipe, e todas subsequentes, em cada tempo de jogo, é realizado um tiro livre direto, e é vedada a formação de barreira de jogadores, e não há rebotes.

65. O executor do tiro livre direto, obrigatoriamente, se identificar como o executor para que o goleiro adversário saiba quem irá cobrar, e deverá acionar a bola diretamente para a meta, com a intenção de assinalar um tento, é vedado o passe da bola, em qualquer sentido para jogador da própria equipe.

66. A partir da 6ª falta acumulativa, a equipe que efetuará o tiro livre direto, escolhe se vai ser cobrado de onde foi a falta que originou o arremate, ou se quer na linha imaginária de 5 metros após a linha que divide o campo. Caso seja próximo à área, o goleiro deverá estar no mínimo há 5 metros da bola.

INFRAÇÕES, PUNIÇÕES E ARBITRAGEM

67. O atleta que receber o cartão vermelho estará expulso e deverá deixar o campo de jogo, e sua equipe jogará com um atleta a menos durante o tempo de 03 (três) minutos, independente que aconteça um gol na partida. Após esse tempo, o árbitro irá autorizar a recomposição da equipe por atleta diferente.

68. As transgressões subordinadas a esta regra estão divididas em:

- Infrações Técnicas.
- Infrações Disciplinares.
- Infrações Pessoais.





69. INFRAÇÕES TÉCNICAS:

- Estará cometendo Infração Técnica o atleta que:
 - a) Dar ou tentar dar pontapés.
 - b) Calçar adversário, derrubar ou tentar, usando as pernas ou se agachando na frente ou por trás dele.
 - c) Pular ou se atirar sobre o adversário.
 - d) Trancar adversário por trás.
 - e) Trancar adversário de maneira violenta ou perigosa.
 - f) Bater ou tentar fazê-lo.
 - g) Segurar adversário ou impedi-lo de ação com qualquer parte do braço.
 - h) Empurrar adversário com auxílio das mãos ou dos braços.
 - i) Lançar cusparada em pessoa interveniente da partida.
 - j) Carrinho: (Projetar-se de forma deslizante ao solo na disputa de bola com a participação de outro atleta na jogada, mesmo que não haja contato).
 - k) Chutar com a sola dos pés tendo adversário próximo, jogada temerária. Solada.
 - l) Levantar os pés na altura do busto, cabeça ou costas de adversário próximo, jogada temerária.

70. INFRAÇÕES DISCIPLINARES:

- Estará cometendo Infração disciplinar o atleta que:
 - a) Incorporar-se ou reincorporar-se à sua equipe depois de reiniciada a partida sem se apresentar ao árbitro ou dele receber ordem para tanto.
 - b) Infringir persistentemente as regras do jogo.
 - c) For culpado de conduta indisciplinar.
 - d) Demonstrar por palavras ou atos divergências das decisões do árbitro.
 - e) Usar de táticas antidesportivas.
 - f) Trocar seu número de camisa sem avisar ao representante ou ao árbitro.
 - g) Discutir com o público, oficiais, companheiros ou adversários.
 - h) Entrar no campo para ministrar instruções.
 - i) Tirar a camisa por completo em qualquer momento da partida.
 - j) Fazer uso de álcool ou tabaco no campo de jogo.
 - k) Retardar propositadamente o reinício do jogo ao se afastar ou deixar a bola passar, quando de uma interrupção da partida.

71. Serão aplicadas penas disciplinares, aos jogadores, bem como as pessoas de responsabilidade definidas e pertencentes às equipes inscritas, que tenham cometido as seguintes infrações:

1. Prejudicar o bom andamento da competição;
2. Promover desordens, antes, durante e após os jogos;
3. Incentivar os jogadores à prática da violência;
4. Invadir os locais de jogos;
5. Agressão mútua entre dirigentes e jogadores das equipes;
6. Tentar agredir ou agredir árbitros, comissão técnica, demais autoridades ou adversários.





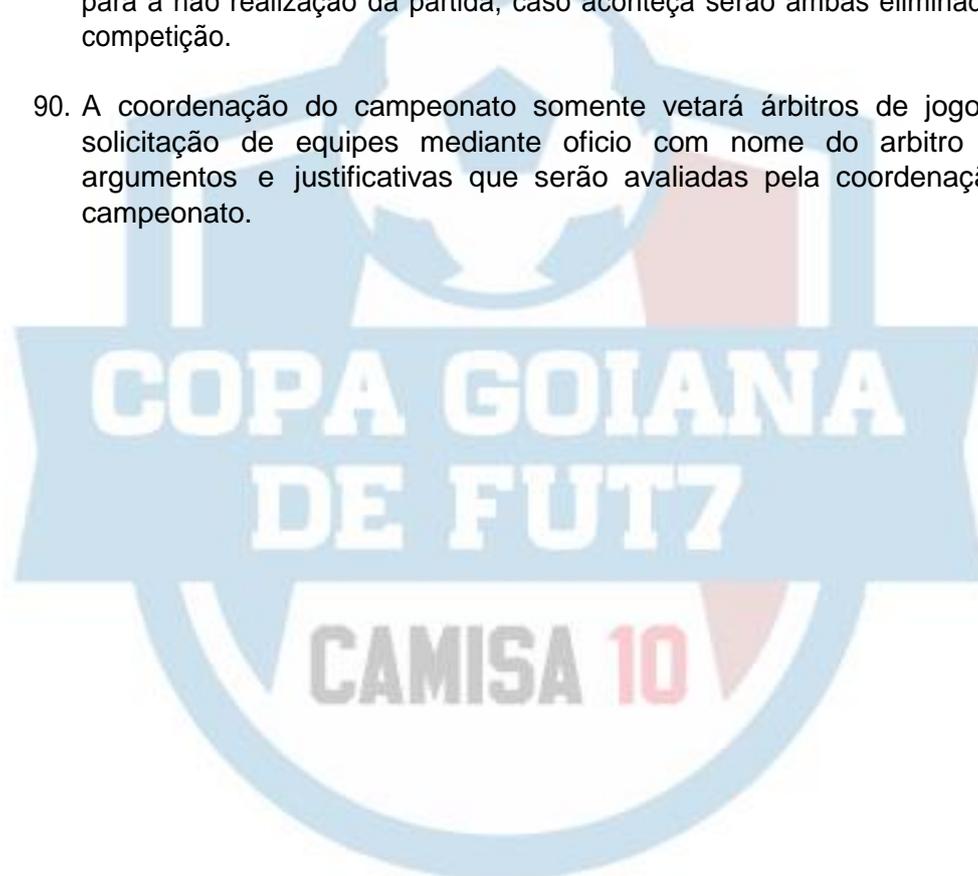
72. O jogador ou dirigente que agredir verbalmente a equipe de arbitragem, auxiliares, organizadores, antes, durante ou após a partida, sendo relatado em súmula e identificado e confirmado por testemunhas, os atletas serão punidos por 15 dias de qualquer campeonato realizado pela La Liga Goiana, e em caso de reincidência, a punição será estipulada em julgamento pelo CDD.
73. O jogador ou dirigente que agredir fisicamente a equipe de arbitragem, auxiliares, organizadores, adversários, companheiros de equipe, torcedores, ou qualquer pessoa no local da realização dos jogos, antes, durante ou após a partida, sendo relatado em súmula e identificado e confirmado por testemunhas, os atletas serão punidos à partir de 30 dias de qualquer campeonato realizado pela La Liga Goiana, de acordo com a gravidade da agressão, e em caso de reincidência, a punição será estipulada em julgamento pelo CDD.
74. O jogador expulso pelo árbitro da partida estará automaticamente suspenso por 01 (uma) partida. Dependendo do relatório do árbitro da partida, o jogador infrator poderá receber uma penalidade maior, chegando até a exclusão da “Copa Goiana de Fut7/Camisa 10”
75. Caso a partida em que o jogador deveria cumprir suspensão seja vencida por W.O., a suspensão será considerada cumprida.
76. Será excluído da “Copa Goiana de Fut7/Camisa 10” o (s) jogador (es) que falsificar (em) qualquer documento de identificação.
77. É expressamente proibido a utilização de fogos de artifício, baterias, cornetas, fumaças de sinalização e qualquer objeto que atrapalhe o sossego e a boa convivência com os vizinhos de cada estrutura. Isso serve tanto no interior como em volta de todas as sedes da “Copa Goiana de Fut7/Camisa 10”. Só poderão se utilizar destes objetos caso o administrador de alguma sede específica liberar a utilização. Em qualquer infração neste sentido, a primeira notificação é apenas informativa, em caso de reincidência, a equipe ou torcida causadora do transtorno será punida em três pontos na primeira fase, e eliminação na fase final da “Copa Goiana de Fut7/Camisa 10”.
78. Caberão recursos, com o custo de R\$ 300,00 cada, referente às irregularidades observadas durante o evento, sempre que uma equipe comprovar o não cumprimento de quaisquer das exigências deste Regulamento. Este valor não será devolvido em nenhuma hipótese.



79. O recurso deverá ser encaminhado à comissão organizadora do torneio, datado e assinado pelo responsável da equipe, e enviado para o e-mail laligagoianags@gmail.com, no primeiro dia útil subsequente até às 12h.
80. Uma vez dado o parecer pela Comissão Organizadora da “**Copa Goiana de Fut7/Camisa 10**” as equipes litigiosas não poderão recorrer desta decisão.
81. A contagem de cartões, para fins de aplicação da suspensão automática, é feita separadamente e por tipologia de cartão, não havendo possibilidade de o cartão vermelho anular/zerar o amarelo, já recebido na mesma competição, independentemente das fases. Após a primeira fase, os cartões amarelos serão zerados, mais caso um atleta venha a receber o 3º cartão amarelo ou vermelho no último jogo da primeira fase, este deverá cumprir o próximo jogo de suspensão.
82. O atleta que estiver cumprindo suspensão ficará sujeito a outras sanções se vier a participar de tumultos a beira do campo, com atletas adversários ou com o árbitro, caso for constatado em qualquer relatório dos dirigentes da La Liga Goiana.
83. O árbitro pode solicitar a retirada de membros da comissão técnica, torcedores ou jogadores suspensos que estejam atrapalhando o bom andamento da partida. Caso o transtorno não cesse, a partida será finalizada e a equipe adversária dos causadores do tumulto, será considerada vencedora pelo placar atual caso esteja vencendo, ou 3x0 caso o placar seja adverso. Caso algum representante de qualquer equipe, sendo jogador, representante da comissão técnica, ou torcedores com roupas personalizadas desta determinada equipe, agrida algum organizador do evento, sejam árbitros, mesários, ou representantes em geral, a equipe, estará eliminada imediatamente do campeonato.
84. O atleta que não cumprir as punições imposta a ele fará a sua equipe perder os pontos da partida em que atuou de forma irregular, e o mesmo será punido com suspensão por um período de mais 90 (noventa) dias. A equipe é responsável por se informar a respeito das punições de seus jogadores.
85. Caso haja uma briga generalizada em uma partida do campeonato, os atletas causadores da confusão serão julgados e as punições serão dadas de acordo com o relatório do árbitro, e caso, não haja condições para a retomada da partida, analisa-se o item 25 para a conclusão do resultado final.
86. O atleta que se apresentar com sintomas de embriagues seja por álcool ou por outras substâncias químicas, será vetado pelo árbitro ou por qualquer outro participante da coordenação do campeonato, antes de assinar a súmula e caso tenha assinado o árbitro deverá excluí-lo e solicitar a sua substituição.



87. Qualquer atleta ou dirigente que estiver dentro do campo com a partida em andamento, fazendo uso de bebida alcoólica ou tabaco nos bancos de reservas, serão suspensos por 02 (dois) jogos.
88. O técnico ou dirigente de equipe que invadir o campo será multado em R\$50,00 (cinquenta reais), caso não pague será suspenso por um período de 30 (trinta) dias.
89. Em momento algum do campeonato as equipes poderão entrar em acordo para a não realização da partida, caso aconteça serão ambas eliminadas da competição.
90. A coordenação do campeonato somente vetará árbitros de jogos por solicitação de equipes mediante ofício com nome do arbitro e os argumentos e justificativas que serão avaliadas pela coordenação do campeonato.





PREMIAÇÕES

91. **Campeão da Taça de Ouro**, R\$ 2.000,00, uniforme completo **Camisa 10**, troféu e medalhas.
92. **Vice-campeão da Taça de Ouro**, R\$ 1.500,00, uniforme completo **Camisa 10**, troféu e medalhas.
93. **Terceiro colocado da Taça de Ouro**, R\$ 1.000,00, uniforme completo **Camisa 10**, troféu e medalhas.
94. **Campeão da Taça de Prata**, R\$ 500,00, uniforme completo **Camisa 10**, troféu e medalhas.
95. **Vice-campeão da Taça de Prata**, uniforme completo **Camisa 10**, troféu e medalhas.
96. **Artilheiro**: Troféu e R\$ 200,00 reais em dinheiro.
97. **Defesa menos vazada**: Troféu e R\$ 200,00 reais em dinheiro.
98. Quando houver empate entre atletas com o mesmo número de gols serão observados, a divisão de valores será proporcional, e o troféu ficará com o atleta pela seguinte ordem de desempate seguindo os seguintes critérios:
- O atleta da equipe melhor colocada ao término da competição;
 - O atleta que tenha a maior regularidade, tendo marcado gols no maior número de jogos.
 - O atleta que marcou o maior número de gols em uma partida.
 - O atleta que não tenha sido penalizado com cartão vermelho.
 - O atleta que não tenha sido penalizado com cartão amarelo.
 - O atleta que participou do menor número de jogos.
99. Apenas as equipes finalistas, participarão da premiação de defesa menos vazada, e quando houver empate entre as defesas com o mesmo número de gols sofrido, não haverá divisão da premiação, e serão observados pela ordem de desempate os seguintes critérios:
- O atleta da equipe melhor colocada ao término da competição;
 - A equipe que sofreu o menor número de gols em uma partida.
 - A equipe que não sido penalizado com cartão vermelho.
 - A equipe que não tenha sido penalizado com cartão amarelo

COMISSÃO ORGANIZADORA

La Liga Goiana

laligagoianags@gmail.com

