



LUD - Liga Urussanguense de Desportos

Regulamento Intermunicipal 2017

11º CAMPEONATO INTERMUNICIPAL DA LUD DE FUTEBOL DE CAMPO

Art. 1º - **ORGANIZAÇÃO.**

Art. 1º A – A organização do campeonato será da Liga Urussanguense de Desportos.

Art. 1º B – Fica a critério da organização, julgar todo e qualquer problema que por ventura vier a surgir durante o campeonato.

ÚNICO – As questões disciplinares serão regidas por uma Cartilha Disciplinar anexa a este regulamento, tornando-o auto-aplicativo.

Art. 1º C – As equipes e os atletas e dirigentes vinculados, serão conhecedores do regulamento e assim se submeterão a cumpri-lo.

Art. 2º - **OBJETIVO.**

Da Liga Urussanguense de Desportos, é promover o campeonato entre as equipes num clima de amizade, respeito, desportividade, visando principalmente o lazer e a recreação de todos os envolvidos.

Art. 3º - **PREMIAÇÃO**

A premiação será como segue abaixo:

CAMPEÃO: 1.000.00(reais) + Troféu + medalhas.

VICE CAMPEÃO: 500.00 (reais) + Troféu + medalhas.

ARTILHEIRO: Troféu

GOLEIRO MENOS VASADO: Troféu

ÚNICO: Em caso de empate no goleiro e artilheiro, o premio será definido pela melhor campanha de sua equipe.

Art. 4º - **INSCRIÇÃO**

4ºA - Cada equipe poderá inscrever mínimo Quinze (15) e máximo de Vinte e Cinco (25) atletas.

4ºB -As inscrições no mínimo de 15 atletas, deverá ser entregue até o dia 07 / 07 / 2017, e no máximo 25 atletas até a quinta feira que antecede a 3º rodada.

4ºC - Foi definido em Reunião que o Atleta para estar aptos para jogar a competição deverá estar com todas as documentações pessoais na sede da LUD, para a mesma providenciar e federar o atleta no sistema CBF. Exceto os atletas que já estão federados na LUD, estes não precisam de Documentos pois já está Regulamentado no sistema CBF:

4ºD – A Partir do Momento que o Atleta aparecer no BID Interno da LUD, automaticamente estará apto para jogar a competição

4ºE - **PARA EFETUAR AS INSCRIÇÕES, SERÁ OBSERVADO O SEGUINTE:**

- NOME DA EQUIPE;
- NOME DO PRESIDENTE OU RESPONSÁVEL;
- PREENCHIMENTO DA FICHA DE INSCRIÇÃO
- ASSINATURA DO ATLETA E

4ºF - Para complementar ou inscrever atletas, poderá ser feito até na quinta-feira que antecede o jogo, até as 18 horas. O Presidente da equipe apresenta documento de identificação do atleta para participar do jogo

4ºG - Cada atleta somente poderá assinar a ficha de inscrição por uma única equipe. Caso assine por mais de uma equipe, a mesma poderá colocar outro atleta em seu lugar. Caso seja comprovada a irregularidade do atleta ele será punido com dois anos de suspensão.

4ºH - Os atletas que antes ou durante o transcorrer desta competição, estiverem cumprindo suspensão por alguma entidade promotora de eventos esportivos, que forem identificados pela organização da competição, serão desligados automaticamente da ficha de inscrição.

ÚNICO – Atletas e dirigentes punidos que estiverem no cadastro de atletas punidos pela Larm, Lesc, Adesc, ou em qualquer outro promotor de campeonatos que for entregue neste departamento, automaticamente ficará fora da competição, podendo a equipe colocar outro atleta em seu lugar.

E-mail: ludesporte80@hotmail.com- site: www.ludesporte.com Tel: 48)9985.2776

CNPJ: 83.706.184/0001-37 – Inscrição Estadual: Isento

Avenida Nereu Ramos s/n- - Anexo ao Complexo Esportivo, Bairro Estação-

CEP: 88840-000- URUSSANGA -SC



LUD - Liga Urussanguense de Desportos

4ºI - Cada equipe inscrita pagará uma taxa de inscrição no valor de R\$ 500.00, a equipe mandante do seu jogo pagará uma taxa de Arbitragem no valor de 450.00, onde será distribuído entre Arbitro, Assistentes, Mesarios e Transportes.

4ºJ - Os atletas e componentes do banco de reservas para participar do jogo, deverão apresentar para o delegado (mesário) da partida, os seguintes Documentos originais permitidos:

- * Identidade
- * Carteira de motorista c/ foto
- * Carteira de trabalho
- * Passaporte

OBS. – **Caso de perda ou extravio de algum documento, o mesmo somente poderá participar mediante Boletim de Ocorrência Policial, COM NO MAXIMO 15 DIAS**

Art.5º **DESENVOLVIMENTO**

5ºA - O campeonato terá início no dia 08 / 07 / 2017, nos Campos das equipes da região.

5ºB - As datas para realização do campeonato serão : Conforme tabela em anexo.

5ºC - Dia da semana e horário dos jogos :

Durante a Semana: 20:00hs e Sábados e Domingos= **15:00hs, para trocar a datas e horários dos jogos conforme tabela, as equipes terão que entrar em acordo e comunicar a Direção da LUD.**

5ºD - A tolerância máxima para o início do jogo será de 30 (trinta) minutos com súmula assinada, conforme relógio anexado pela Arbitragem. Após quinze minutos de atraso será cobrado cinco (5) reais por minutos, até o tempo máximo permitido.

5ºE - Após Trinta minutos o árbitro dará por encerrada a partida = WO + multa (quinhentos reais).

ÚNICO – todos os atletas deverão se apresentar ao delegado do jogo, munidos com documento de identificação e devidamente uniformizados. apenas o capitão da equipe assina a sumula e será responsável pelos demais atletas da equipe.

5ºF - O atleta deverá estar devidamente uniformizado (camisa e calção e meias).

5ºG Só poderão permanecer no banco de reservas da equipe : os atletas, o diretor, o massagista, e o treinador, que deverão constar na súmula de jogo.

5ºH - O tempo de jogo será de 90 (noventa) minutos, divididos em dois (2) períodos de 45 (Quarenta e cinco) minutos, com intervalo de 15 (quinze) minutos.

5ºI – os atletas inscritos e relacionados em sumula poderão participar da partida a qualquer momento desde que se apresente ao mesário com seu documento .

5ºJ - cada equipe poderá relacionar até 23 atletas para o jogo e poderá ser substituídos até nove atletas, devendo o substituto se identificar junto ao delegado (mesário) da partida, que irá processar a substituição.

5ºK - As equipes deverão se responsabilizar por qualquer lesão física dos seus atletas e dirigentes, sem nenhuma responsabilidade dos organizadores.

5ºL - A equipe mandante dos jogos, terá de fazer a troca de uniforme ou colocar colete, no caso de haver coincidência de cores a critério do árbitro.

5ºM -Um jogo para ser considerado válido, terá que ser disputado 80 (oitenta) minutos de seu tempo normal. Será considerado somente em caso de mau tempo, onde o árbitro aguardará 30(trinta) minutos, se não cessarem dará o jogo por encerrado, prevalecendo o resultado no momento da interrupção.

5ºN - A equipe que durante a partida ficarem com números inferior a (07) atletas por motivo de expulsão ou contusão será considerada perdedora, Se as duas equipes ficarem com número inferior a 07 (sete) atletas em campo, ambas serão consideradas perdedoras, deixando de somar pontos.

E-mail: ludesporte80@hotmail.com- site: www.ludesporte.com Tel: 48)9985.2776

CNPJ: **83.706.184/0001-37** – Inscrição Estadual: **Isento**

Avenida Nereu Ramos s/n- - Anexo ao Complexo Esportivo, Bairro Estação-

CEP: 88840-000- URUSSANGA -SC



LUD - Liga Urussanguense de Desportos

Art. 6º - **CARTILHA DISCIPLINAR**

ATLETA

6º - A – Suspensão de um (1) jogo, quando :

6º – A . 1 – Receber cartão vermelho em situação normal conforme as regras

6º – A . 2 –. Mau comportamento após o término do jogo.

ÚNICO- O atleta que receber o 3º cartão amarelo, cumprirá um jogo de suspensão.

ATLETA e DIRIGENTE

6º - B – Suspensão de um (1) jogo, quando :

6º-B 1– For expulso ou excluído do banco de reservas.

6ºB2- Suspensão de dois (2) jogos, quando :

6º – C . 1 – Agredir verbalmente qualquer componente da organização.

6º – C . 2 – Desrespeitar por gestos ou palavras contra as decisões da arbitragem.

6º – C . 3 – Receber o segundo cartão vermelho na mesma competição.

6º D – Suspensão de três (3 A 8) jogos, ou 120 dias quando :

6º – D . 1 – Participar de rixa, conflito ou tumulto durante a partida.

6º – D . 2 – Abandonar o jogo sem autorização da arbitragem para fazer confusão.

6º – D . 3 – Agredir fisicamente companheiro de equipe ou componente da equipe adversária.

6º – D . 4 – Praticar jogada violenta intencional que cause lesão ao adversário que o impossibilite de prosseguir na competição.

6º E – Suspensão de trezentos e sessenta (360) dias, quando :

6º – E . 1 – Tentar agredir qualquer componente da organização.

6º F – Suspensão de setecentos e vinte dias (720) dias, quando :

6º – F . 1 – Agredir fisicamente qualquer componente da organização, ou equipe de arbitragem.

6º – F . 2 – Assinar a ficha de inscrição por mais de uma equipe.

6º – F . 3 – Participar de partida do campeonato em situação irregular (cartão ou falsificar documento).

EQUIPE

6º G – Será declarada perdedora da partida por 3 a 0, quando :

15º – G . 1 – Chegar atrasada para a realização da mesma, caracterizando o WO.

ÚNICO: Automaticamente a equipe deverá pagar uma multa no valor de 500.00 para prosseguir na competição, se não pagar até quinta feira que antecede a próxima rodada a equipe infratora estará eliminada da competição e a próxima edição e os atletas inscritos pela equipe estarão unidos até que a multa sejam quitadas .

6º – G . 2 – Não terminar uma partida no tempo hábil por indisciplina.

Único - Se estiver perdendo permanece o resultado.

6º H – Perda de 05 (cinco) pontos na classificação, quando :

6º – H . 1 – Usar atleta ou dirigente irregular seja por cartão ou falsificação de documento.

6º I – Multa de R\$ 500,00 (Trezentos Reais), quando :

6º – I . 1 – Qualquer dirigente agredir fisicamente componente da organização.

6º – I . 2 – Infringir o artigo 06º – G . 1.

6º J – Eliminada da competição, e do próximo ano, quando :

6º – J . 1 – Se envolver em confusão generalizada por parte de atletas, dirigentes e torcedores contra qualquer componente da organização ou atleta da equipe adversária.

6º – J . 2 – Ser reincidente ao que se refere o artigo 06º – I . 2.

Único 01 - O envolvido punido através do **artigo 06º – F . 1** for reincidente, a punição será em dobro.

Único 02 - A equipe que infringir o **artigo 06º – G . 1**, só poderá realizar sua próxima partida mediante o pagamento da multa, até quinta – feira às 17 : 00 horas junto a organização do campeonato.

Único 03 – Os cartões serão zerados para segunda fase para os atletas que terminarem a 1º fase com dois cartões amarelos. Os atletas que receberem o terceiro amarelo ou for expulso na última rodada da primeira fase o mesmo terá que cumprir suspensão no próximo jogo.

Único 04 - Os cartões serão zerados para as finais para os atletas que terminarem a fase de semi-final com dois amarelos.

OBS. – Em qualquer questão de ordem disciplinar, a organização terá como base para aplicar a punição somente o relatório do árbitro e mesário que são componentes da organização.

E-mail: ludesporte80@hotmail.com- site: www.ludesporte.com Tel: 48)9985.2776

CNPJ: 83.706.184/0001-37 – Inscrição Estadual: Isento

Avenida Nereu Ramos s/n- - Anexo ao Complexo Esportivo, Bairro Estação-

CEP: 88840-000- URUSSANGA -SC



LUD - Liga Urussanguense de Desportos

SUSPENSÃO DE PARTIDA

Art. 7º – Se uma partida for suspensa por atos de indisciplina seja por atletas ou torcedores, o árbitro aguardará 20 (vinte) minutos. Após a interrupção, se não cessarem suspenderá a partida e a equipe será eliminada da competição em transito e ficará impedida de participar em competições organizadas pela LUD nos próximos dois anos.

Art. 8º – Se uma partida for suspensa por mau tempo (artigo 14º – letra L), só poderão participar da nova partida os atletas que no momento da suspensão, estavam participando efetivamente da mesma.

PROTESTO

Art. 9º – Para protestar uma partida, a equipe protestante deverá recolher junto a LUD o valor de R\$ 500,00 (Quinhentos Reais) e justificar em uma folha de papel datilografada com a assinatura do responsável, o motivo ou motivos do protesto, dentro do prazo de dois dias úteis { Segunda e Terça – feira } após a realização do jogo.

CRITÉRIO DE PONTUAÇÃO

Art. 10º – Conforme determina as competições oficiais, os pontos serão assim contados:

- VITÓRIA = 03 pontos;
- EMPATE = 01 ponto
- DERROTA = 00 ponto.

CRITÉRIO DESEMPATE

Art. 11º – O critério de desempate para a fase classificatória { 1ª fase }, será :

- 1 – Confronto direto (entre duas equipes);
- 2--- Maior número de vitória;
- 3 – Menor numero de gols sofridos
- 4 – Melhor saldo de gols
- 5 – Maior número de gols marcado
- 6- Menor números de cartões vermelhos
- 7- Menor números de cartões amarelos
- 6 – Sorteio.

Art. 12º - FÓRMULA DE DISPUTA

O Campeonato Regional da LUD no futebol de campo será disputado por 06(Seis) equipes em Treis fases chamadas de: Primeira fase, Semi-Final e final.

PRIMEIRA FASE teremos duas chaves denominada chave A e Chave B com 03 (treis) equipes cada chave, que jogarão ,chave contra chave conforme tabela classificando-se as (04)quatro melhores equipes no geral para fase de semi-final, conforme tabela.

SEMI-FINAIS

ÚNICO 2- A fase Semi-final será disputada em partidas de Ida e Volta, a equipe melhor colocada na primeira fase jogará a segunda partida em seus domínios , se no final da segunda partida houver empate por pontos, a partida irá para prorrogação de 30 minutos dividido em dois tempos de 15 minutos, a equipe Mandante jogará pelo empate na prorrogação,

FINAIS

ÚNICO 2- A fase final será disputada em partida única,em campo neutro indicado pela entidade organizadora, se houver empate no tempo normal, o titulo será conhecido através de penalidades máximas.

E-mail: ludesporte80@hotmail.com- site: www.ludesporte.com Tel: 48)9985.2776

CNPJ: 83.706.184/0001-37 – Inscrição Estadual: Isento

Avenida Nereu Ramos s/n- - Anexo ao Complexo Esportivo, Bairro Estação-

CEP: 88840-000- URUSSANGA -SC



LUD - Liga Urussanguense de Desportos

Art. 13º - Participarão do Campeonato os seguintes clubes inscritos:

1. Ouro Negro = (Forquilha)
2. Associação Esportiva Ajax= (Siderópolis)
3. Santos Salvan= (Sangão)
4. Pumas = (Cocal do Sul)
5. Bressan F.C. (Pedras Grandes)
6. São Martinho (Siderópolis)

Responsabilidades das equipes Mandantes

Ter ao menos 3 bolas em condições de jogos, Gandulas para repor a bola em jogo, Macas, Maqueiros, Ofício com papel timbrado da equipe solicitando o comparecimento da policia no estádio no horário marcado para o jogo, assinado e datado pelo comodante da policia, e dar total segurança a equipe de Arbitragem, fica a cargo do Arbitro realizar o jogo ou não caso estas exigência não forem tomadas.

DISPOSIÇÃO GERAL

Art. 14º - todas as informações sobre a competição será divulgada no site da LUD: www.ludesporte.com

Art. 15º- A equipe que abandonar a competição após ter iniciada, a mesma será eliminada por dois anos sem participar de competições organizada pela LUD, e todos os atletas inscritos pela equipe será punido pelo mesmo período, ou até que a multa no valor de 1.000.00(reais) sejam pagas.

Art. 16º – Os casos omissos serão resolvidos de acordo com o C. B. J. D. D. (Código Brasileiro Justiça Desportiva Disciplinar), ou por atos administrativos do Departamento técnico da LUD.

ORGANIZAÇÃO:

LIGA URUSSANGUENSE DE DESPORTOS Fone/Contato 99985.2776

REALIZAÇÃO:

LIGA URUSSANGUENSE DE DESPORTOS

E-mail: ludesporte80@hotmail.com- site: www.ludesporte.com Tel: 48)9985.2776

CNPJ: 83.706.184/0001-37 – Inscrição Estadual: Isento

Avenida Nereu Ramos s/n- - Anexo ao Complexo Esportivo, Bairro Estação-

CEP: 88840-000- URUSSANGA -SC