



FEDERAÇÃO PERNAMBUCANA DE FUTEBOL
DEPARTAMENTO TÉCNICO DE FUTEBOL

COPA PERNAMBUCO

REGULAMENTO

2010



FEDERAÇÃO PERNAMBUCANA DE FUTEBOL
DEPARTAMENTO TÉCNICO DE FUTEBOL
COPA PERNAMBUCO - 2010

REGULAMENTO

Art. 1º - A Copa Pernambuco de Futebol de 2010 será promovida e dirigida pela Federação Pernambucana de Futebol, conforme o disposto no Estatuto da FPF, no Regulamento Geral das Competições, nas Normas do Futebol Brasileiro e neste Regulamento.

Art. 2º - Participarão do Campeonato, as Associações relacionadas abaixo, em número de 05 (cinco)

1. Santa Cruz Futebol Clube
2. Central Sport Club
3. Sport Club do Recife
4. Assoc. Acadêmica Desportiva Vitória das Tabocas
5. Clube Atlético do Porto

Art. 3º - Cada clube é obrigado a participar do Campeonato, com os atletas devidamente inscritos.

Art. 4º - O Campeonato será disputado em 03 (três) fases, a saber: Primeira Fase, Segunda fase e Terceira Fase, com um total de vinte e um jogos e 11 (onze) Rodadas, iniciando-o no dia 26 de setembro de 2010 à 05 de dezembro de 2010.

Art. 5º - Na primeira fase com as Associações acima, jogarão entre si em um turno único, em jogos de ida, sagrando-se Campeã a equipe que obtiver o maior número de pontos ganhos nesta fase.

Parágrafo Primeiro – Na determinação dos mandos de jogos de cada clube, será utilizado o critério técnico, observando a classificação da Copa Pernambuco – 2010.

Parágrafo Segundo – Em caso de igualdade em pontos ganhos entre duas ou mais Associações, para efeito de classificação e desempate aplicar-se-á sucessivamente e pela ordem, os seguintes critérios do desempate:

- a) Maior número de vitórias;
- b) Maior saldo de gols;
- c) Maior número de gols marcados;
- d) Vantagem no confronto direto (exclusivamente quando o empate ocorrer apenas entre duas Associações);
- e) Sorteio público na sede da Federação Pernambucana de Futebol.

Art. 6º - Na segunda fase com as Associações acima, iniciando de zero ponto, jogarão entre si em um turno único, em jogos de volta, sagrando-se Campeã a equipe que obtiver o maior número de pontos ganhos nesta fase.

Parágrafo Primeiro - Em caso de igualdade em pontos ganhos entre duas ou mais Associações, para efeito de classificação e desempate aplicar-se-á sucessivamente e pela ordem, os seguintes critérios do desempate:

- a) Maior número de vitórias;
- b) Maior saldo de gols;
- c) Maior número de gols marcados;
- d) Vantagem no confronto direto (exclusivamente quando o empate ocorrer apenas entre duas Associações);
- e) Sorteio público na sede da Federação Pernambucana de Futebol.

Art 7º - Na Terceira Fase (Final) da Competição, as duas equipes classificadas da primeira e segunda fase, jogarão em uma única partida, sendo considerada campeã da Copa Pernambuco de 2010, aquela equipe que sagrar-se vencedora.

Parágrafo Primeiro - Se ao final da partida decisiva, as equipes não houver um vencedor, para que se conheça a equipe campeã, será utilizado o critério técnico de desempate, através da cobrança de tiro direto da marca penal, de acordo com os critérios adotados pela Internacional Board.

Parágrafo Segundo – A partida decisiva será realizada na praça da equipe que conquistou a maior média de pontos em toda a Competição.

Art. 8º - Só poderão participar da Copa Pernambuco, os atletas que tiverem suas inscrições na FPF, 48 (quarenta e oito) horas antes de cada rodada (seu jogo), ressalvado o prazo de 72 (setenta e duas) horas do início da 2ª fase como limite para inscrição de atletas.

Parágrafo Primeiro – A inscrição deverá ser feita através da ficha de inscrição "Solicitação de Inscrição da Equipe e Relação de Atletas".

Parágrafo Segundo – Juntamente com a ficha de inscrição os clubes deverão apresentar os documentos abaixo.

- 1 - Foto 3 x 4
- 2- Certidão de Nascimento com pelo menos 05 (cinco) anos de assentamento para menor de 20 (vinte) anos no livro do cartório (original e xerox)
- 3- Carteira de Identidade (original e xerox)
- 4 - Atestado médico, com carimbo do CRM do médico, com exame cardiológico
- 5 - Assinatura do médico na ficha de inscrição
- 6 - No caso de menor, autorização dos pais ou responsável.

Parágrafo Terceiro – Durante as partidas ao atletas devem utilizar a numeração de 01 (um) a 18 (dezoito) nos seus uniformes.

Art. 9º - Todas as Associações, obrigatoriamente, terão que enviar a FPF até o dia 30 de agosto de 2010 um documento com as cores dos seus uniformes nº 1 e nº 2.

Art. 10 - Atleta inscrito por uma Associação não poderá competir por outra participante da Copa Pernambuco 2010, sob pena de aplicação das sanções previstas no Art. 214 do CBJD, exceto na hipótese do atleta assinar a súmula na qualidade de substituto (regra 3) e não participar do jogo. Neste caso, poderá ser transferido para outra Equipe a fim de participar da mesma competição, desde que não tenha sido apenado (citado na súmula do jogo).

Art. 11 - Atleta punido com o terceiro cartão amarelo ou cartão vermelho em qualquer fase da competição, perde a condição de jogo para a partida imediatamente seguinte, não podendo dela participar sob qualquer condição.

Parágrafo Primeiro - É de exclusiva responsabilidade das associações 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.

Parágrafo Segundo - 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 cartão vermelho.

Parágrafo Terceiro - Quando um atleta for advertido com um cartão amarelo e, posteriormente, receber o segundo cartão amarelo, com a exibição conseqüente do cartão vermelho, será considerado apenas o cartão vermelho.

Art. 12 - Na fase final da competição, as Associações disputantes serão perdoadas de todos os cartões amarelos por acaso recebidos durante as fases anteriores, exceto se houver recebido o terceiro cartão amarelo ou vermelho na última partida antes das finais.

Art. 13 - Cada equipe deverá apresentar ao Delegado da partida, antes do início do jogo, uma ambulância ou um veículo com motorista, estacionado estrategicamente em local de fácil acesso e livre saída, para a necessidade de qualquer procedimento de socorro para os atletas e um profissional de enfermagem ou agente de saúde.

Art. 14 – A equipe mandante deverá apresentar para cada jogo, um médico para o atendimento dos atletas de sua equipe e da equipe visitante, ficando este com a responsabilidade de assim proceder.

Parágrafo Único - Caso ocorra o descumprimento do artigo anterior, a partida deverá ser suspensa, devendo ser observado o tempo máximo de trinta minutos para a resolução do impedimento e, persistindo a situação, a(s) equipe(s) infratora(s) será(ão) declarada(s) perdedora(s) pelo escore de 1 x 0 (um a zero).

Art 15 - O árbitro é a única autoridade para decidir, a partir de 02 (duas) horas antes do horário previsto para o seu início, acerca do adiamento, bem como para decidir no campo a respeito da interrupção ou suspensão de uma partida. Em tais casos o árbitro fará chegar à FPF, com a maior urgência, um relatório minucioso dos fatos.

Parágrafo Primeiro - Uma partida só poderá ser adiada, interrompida ou suspensa quando houver falta de garantia, mau estado do campo que torne a partida impraticável ou perigosa, falta de iluminação adequada, conflitos ou distúrbios graves no campo ou no estádio ou motivo de força maior.

Parágrafo Segundo - os médicos deverão apresentar a carteira do Conselho Regional de Medicina. O CRM e o nome do Médico em letras de forma deverão estar apostos na relação da comissão técnica.

Parágrafo Terceiro - Nos casos previstos nos parágrafos anteriores deste artigo, a partida interrompida poderá ser suspensa se não cessarem os motivos causadores, após 30 (trinta) minutos e, se por acaso houver motivo relevante a juízo do Arbitro da partida, poderá haver uma tolerância de mais 30 (trinta) minutos.

Parágrafo Quarto - Quando a partida for suspensa e se a Associação que houver dado causa à suspensão, reconhecida pela FPF, era na ocasião desta, ganhadora, será ela declarada perdedora, pelo escore de um a zero (1x0).

Parágrafo Quinto - Quando a partida for suspensa e se estiver empatada, a Associação que houver dado causa à suspensão, reconhecida pela FPF, será declarada perdedora pelo escore de um a zero (1x0);

Art 16 - Em todas as partidas, salvo acordo prévio deliberado entre as Associações disputantes, sempre que houver coincidência de cores a Associação visitante deverá trocar o uniforme, tendo o cuidado de usar camisas, calções e meiões de cores diferentes da Associação mandante, visando facilitar o trabalho da arbitragem.

Art 17 - Em todas as partidas, o mandante terá a responsabilidade pelo pagamento de todas as despesas inerentes ao jogo, como taxa de arbitragem, taxa de delegados e ajuda de custo, que devem ser pagas antes do início da partida.

Parágrafo Único - Caso o mandante proceda a cobrança de ingresso, deverá ser elaborado o devido Relatório Financeiro (borderô), com o recolhimento de todas as taxas, contribuições e impostos previstos.

Art. 18 - É proibido a torcida jogar dentro do campo:

- I - Fogos de artifícios, pedra, pilhas de rádio, garrafas ou qualquer objeto cortante que possa provocar riscos á integridade física dos atletas, além de interromper com freqüência o andamento da partida;
- II- Invadir o campo de seu clube ou pertencente à Associação adversária antes ou depois da competição, praticando atitude antidesportiva para com a sua co-irmã.

Parágrafo Único – O descumprimento dessas obrigações, acarretará a Associação infratora a inversão e/ou perda do mando de Campo de uma a duas partidas, independentemente do indiciamento e julgamento pela Comissão Disciplinar da Competição.

Art. 19 - As Associações disputantes terão que apresentar em seus jogos como mandante, 03 (três) bolas oficial da FPF da marca Penalty (preto e branco).

Art 20- Os casos omissos ou que venham gerar dúvidas serão resolvidos pelo Departamento Técnico da Federação Pernambucana de Futebol.