

LIGA TERRÃO

ESTADUAL

2023



REALIZAÇÃO: UEFAMS

UNIÃO ESPORTIVA DE FUTEBOL AMADOR DE MATO GROSSO DO SUL



LIGA TERRÃO

ESTADUAL – 2022

REGULAMENTO GERAL

Art. 1º - FINALIDADES:

§1 - A “LIGA TERRÃO” tem a finalidade de promover a prática desportiva, bem como integrar a sociedade num ambiente familiar, de amizade, respeito e cooperação entre os participantes.

§2 – A “LIGA TERRÃO” é a maior competição de futebol amador do Estado do Mato Grosso do Sul, a busca pela excelência pelos nossos organizadores é o combustível necessário para conquistar esse reconhecimento juntos.

Art. 2º - INSCRIÇÕES:

§1 - A taxa de inscrição é de R\$ 700,00 (setecentos reais) à vista, devendo ser paga enquanto ainda houver vaga no local de interesse da equipe ou no máximo até o dia 31/07/2023.

§2 - A equipe interessada em participar da competição, deverá confirmar o pagamento da taxa de inscrição, até a data estipulada pela organização, apresentando a ficha de inscrição devidamente preenchida juntamente com as cópias dos documentos de identificação dos atletas relacionados. Não será permitida, em hipótese alguma, a participação do atleta sem essa identificação na ficha de inscrição.

§3 – No ato da inscrição, em Campo Grande-MS, a equipe deve informar a região (Norte ou Sul) que ela deseja jogar, sendo 32 equipes por região, no interior as equipes farão a inscrição na cidade sede desejada. O critério que a organização usará para confirmar a equipe na região ou cidade desejada será o pagamento da inscrição, caso a região ou cidade desejada esteja com as vagas preenchidas a equipe deve atuar em outra região ou cidade sede, se ainda tiver vagas.

§4 - O dinheiro da inscrição seja qual for a quantia paga para a organização não será devolvido, em hipótese alguma, uma vez que o mesmo é para pagamento da premiação e custas de manutenção do campeonato em disputa.

Art. 3º - ATLETAS E REPRESENTANTES DE EQUIPES:

§1 - A equipe terá direito a inscrever no mínimo 12 atletas e máximo 25 atletas, até o término da primeira fase dessa competição, os mesmos serão cadastrados no banco de dados da UEFAMS no ato da inscrição. Caso a equipe tenha inscrito 25 atletas e algum atleta fique impossibilitado de jogar nessa competição, a equipe poderá fazer a alteração desse atleta por outro, com a apresentação de um atestado médico ou atestado de óbito. Todo o atleta deverá estar devidamente inscrito e relacionado

em súmula mesmo sendo o primeiro jogo desse atleta. Todos os atletas devem assinar a súmula de jogo antes de entrar em campo.

§2 – No banco de reservas da equipe será permitido somente os atletas e os representantes (máximo 2) relacionados em súmula. O atleta expulso durante a partida e o atleta suspenso (por qualquer motivo) não poderão permanecer no banco de reservas, podendo os mesmos sofrer punições pela organização, caso não cumpram essa norma. Técnicos, assistentes e representantes das equipes também se enquadram nessa normativa.

§3 - Nenhum atleta ou dirigente de equipe poderá permanecer junto à mesa organizadora durante a partida de outras equipes e principalmente quando sua equipe estiver atuando.

§4 - O responsável pela equipe deverá encaminhar os seus atletas à mesa organizadora para que sejam identificados e enumerados em súmula. Em todas as partidas os atletas serão obrigados a apresentar um documento de identificação com foto e assinar a súmula antes de entrar em campo. Caso a equipe tenha um atleta menor de idade o responsável pelo atleta deve fazer uma autorização para o menor de idade jogar, esse menor não pode ter menos de 15 anos completos, 14 anos 11 meses e 25 dias, por exemplo, ele não poderá jogar, mesmo com a autorização dos responsáveis.

§5 - O atleta poderá utilizar um mesmo número de camisa já utilizado na partida, mas terá que comunicar ao mesário toda vez que isso ocorrer, para que o mesário não confunda os atletas, evitando assim rasuras em súmula ou punir um atleta de forma equivocada.

§6 - As equipes poderão efetuar substituições livres, o atleta deve entrar na área demarcada no campo pela organização, não é necessário paralisar a partida, o atleta substituído poderá voltar ao jogo a qualquer momento.

§7 - O atleta inscrito, que assinar a súmula, por uma equipe não poderá ser inscrito por outra, dentro da competição, se isso acontecer ele será considerado um “**atleta irregular**”, sofrendo possíveis punições a serem aplicadas, pela organização, ao atleta. Do mesmo modo, essas punições poderão ser aplicadas em atletas inscritos que constam na lista de suspensões da UEFAMS.

Art. 4º - PENALIZAÇÕES;

§1 - A equipe que utilizar um ou mais atletas que, por qualquer motivo, se encontram em situação irregular, perderá os pontos das partidas disputadas com esse(s) atletas, na fase de grupos. Diante disso, na fase de mata-mata a equipe estará automaticamente eliminada, de acordo com os recursos interpostos e com provas verídicas formalizadas pelo requerente e analisadas pela organização e pelo TJDA.

§2 - O atleta que receber o terceiro cartão amarelo e o atleta que receber o cartão vermelho terá que cumprir a suspensão de pelo menos um jogo. Ao final da fase de grupos os cartões serão zerados, porém se o atleta tiver que cumprir uma suspensão ele deve, obrigatoriamente, cumpri-la, mesmo sendo a grande final. Todos os cartões vermelhos relatados em súmula serão avaliados pela organização, levando em consideração o grau de agressividade. Ao receber o relatório elaborado pelo árbitro e assinado pelo organizador responsável, daquela partida, organização da competição irá analisar o relatório e aplicar as punições necessárias com o aval do TJDA.

§3 - Haverá tolerância de 15 minutos para o início da 1ª partida, a equipe que não comparecer em campo no horário marcado, sem justificativa coerente e documentada, perderá por W.O e terá que arcar com uma multa de R\$ 200,00 para custas de arbitragem e organização. Essa taxa terá que ser paga junto à organização dessa competição no máximo em 72h do horário marcado, para o jogo, que sua equipe não compareceu. O não pagamento da multa pelo W.O sofrido elimina automaticamente a equipe, sem direito a recurso, mesmo que sua equipe tenham pontos necessários para sua classificação para a próxima fase. Ainda assim fica o valor de R\$ 200,00 a ser pago pela equipe, caso esse valor não tenha sido quitado até o término da fase em disputa, o nome dos atletas dessa equipe, serão incluídos na lista de atletas suspensos da UEFAMS por inadimplência, os mesmos estarão impossibilitados de disputar qualquer evento promovido pela UEFAMS, até que esse débito seja quitado.

§4 – Após o início da partida se por algum motivo, a partida for suspensa, a equipe que estiver provocando a suspensão ou abandonar a partida será considerada perdedora. Se ela tiver perdendo permanecerá o resultado se tiver ganhando ou empatando ela será considerada perdedora, a soma dos gols da equipe adversária ficará maior em um gol, não valerá para artilharia os gols acrescidos após a suspensão da partida. Quando uma partida for suspensa sem que nenhuma equipe der causa, e não tenham jogado 75% do tempo, será realizada uma nova partida, será mantido apenas a parte disciplinar. A equipe que vier a perder por dois W.Os sem justificativas, será eliminada da competição e seus atletas ficarão impossibilitados de participar da próxima edição dessa competição. E por fim, a equipe que abandonar ou provocar o encerramento de uma partida será julgada pela organização, podendo ser eliminada da competição.

§5 - Uma partida só será suspensa se houver uma situação de força maior devidamente comprovada, sendo a decidido o seu final pelo árbitro da partida em conjunto com a organização. A partida que tiver sido iniciada sendo jogado qualquer tempo e a mesma seja adiada ou cancelada, o árbitro terá direito a receber a taxa de arbitragem correspondente a esse jogo e isso vale, até mesmo, para uma partida com W.O. Só será lavrado pela organização os pontos ou a classificação da equipe, assim que a taxa seja quitada. Se a equipe de direito dos pontos do W.O a seu favor não pague a taxa de arbitragem, não será considerado ganhador dos pontos da partida, independente da situação desse W.O.

§6 - O atleta, estando ele uniformizado ou não, deve ser conhecedor desse regulamento e se comportar de acordo com suas normas. A agressão ou a tentativa de agressão aos organizadores, aos árbitros, aos atletas adversários ou aos atletas de sua equipe o agressor será suspenso ou eliminado da competição. As punições serão feitas de forma individualizada, não podendo prejudicar a equipe dentro da competição por sua conduta inadequada, dentro ou fora de campo. Caso ocorra um tumulto ou a irregularidade envolver três ou mais elementos da mesma equipe, nesse caso a equipe será julgada, podendo ser eliminada da competição. Toda e qualquer reclamação sobre a competição, deve ser feita diretamente à organização, por escrito, em casos de injúria, calúnia e difamação em redes sociais, utilizando o nome dessa instituição, o atleta responderá por seus atos, podendo até mesmo, ser eliminado da competição, após avaliação da organização e do TJDA.

§7 - Os dirigentes serão relacionados, pela organização, em súmula antes do início da partida, uma vez que esses se envolvam em qualquer tipo de irregularidade, a sua equipe sofrerá as punições cabíveis, discutidas em assembleia, sendo que, as equipes envolvidas não poderão opinar ou votar nas discussões das decisões que serão aplicadas.

§8 – Não será tolerado a invasão de campo seja por atletas reservas ou por representantes das equipes, esses serão expulsos pelo árbitro de campo. O mesmo se estende para os torcedores ou

expectadores a atitude antidesportiva ou ameaçadora desses, fará com que a comissão organizadora junto com a arbitragem analise se a partida continua ou não. Todos os membros da competição, sendo ele, atleta, dirigente ou membros da torcida ou até mesmo expectadores serão julgados e denunciados criminalmente por quaisquer ações cabíveis a tais, por nossa organização.

§9 - A equipe que se sentir prejudicada durante a competição poderá entrar com recurso até no máximo 48h após o termino de sua partida, tendo que depositar, no ato da entrada do recurso, o valor de R\$300,00 junto à organização, o valor não será devolvido em hipótese alguma.

§10 - A equipe que for eliminada por indisciplina fica restrita a participar das competições realizadas pelos organizadores da UEFAMS por 12 meses.

Art. 5º - REALIZAÇÃO DOS JOGOS;

§1 – O tempo de jogo será de 50 minutos divididos em dois tempos de 25 minutos com um intervalo de 5 minutos, durante toda a competição.

§2 – Na primeira fase dessa competição será permitido realizar os jogos em campos onde jogam 7 na linha mais o goleiro. Na segunda fase os jogos só poderão ser realizados em campos onde jogam 8 na linha mais o goleiro. Os campos para a disputa dessa competição serão decididos pela organização, sabendo que os campos serão mistos e serão 4 em cada região tanto na Norte quanto na Sul. No interior, a organização de cada cidade sede junto à diretoria da UEFAMS decidirão onde serão os jogos de cada sede.

§3 - As equipes deverão atuar com uniformes completos, camisetas, calções, meiões e calçados para society, não será permitido usar chuteiras de travas nos campos gramados. De acordo com a organização dessa competição, alguns campos, de terra ou de saibro que serão usados, será permitido o uso de chuteiras de trava de borracha, o não cumprimento deste item será considerado atleta irregular e será expulso da partida, se isso for de interpretação do árbitro e da organização.

§4 - Se houver igualdade no uniforme haverá um sorteio e a equipe perdedora deverá trocar de uniforme, isso em no Maximo 15 minutos.

§5 - Não será cobrada uma taxa de arbitragem durante toda a competição, do começo ao fim da mesma.

§6 - Em caso de lances que geram dúvidas e são de interpretação dos árbitros, como por exemplo; Gols (a bola entrou ou não?), Faltas (dentro ou fora da área?, bateu na mão ou não?), Laterais (a bola saiu ou não?) entre outros tantos lances que possam ocorrer durante o jogo NÃO serão aceitos e NÃO serão utilizados recursos de interferência externa de nenhuma esfera.

§7 - Os tiros livres serão todos conforme a regra de reposição de bola em jogo. O goleiro será permitido repor a bola somente com as mãos, nos tiros de meta ou nas bolas defendidas, caso o goleiro saia de maneira irregular, a bola será repassada para o goleiro adversário. Os arremessos laterais serão apenas com as mãos.

Art. 6º - FORMA DE DISPUTA EM CAMPO GRANDE-MS;

§1 - PRIMEIRA FASE: As 64 equipes, inscritas na competição em Campo Grande-MS, serão divididas em 16 grupos (8 grupos na região SUL e 8 grupos na região NORTE) com 4 equipes em cada grupo. Serão utilizados 4 campos/sede em cada região, com isso cada campo/sede terá 2 grupos de 4 equipes cada. As equipes se enfrentarão, entre si, dentro dos seus grupos.

§2 - Estarão classificadas as 3 equipes melhores colocadas de cada grupo, para a disputa da segunda fase, se duas ou mais equipes empatarem em pontos, segue o critério de desempate;
1º VITÓRIAS 2º CONFRONTO DIRETO 3º DISCIPLINA 4º SALDO DE GOL 5º SORTEIO

§3 - Pontos ganhos = A Vitória vale 3 pontos mesmo sendo ela por W.O, o empate vale 1 ponto para cada equipe e a derrota não ganha ponto algum.

§4 - Pontos referentes à disciplina para critério de desempate; cada cartão amarelo que um atleta ou dirigente da equipe levar vale -1, cada cartão vermelho que um atleta da equipe levar vale -3, cada cartão vermelho que um dirigente de equipe levar vale -5. Com essas informações em súmulas elas serão somadas e a equipe que tiver com a soma (negativa) maior dos cartões, será considerada perdedora da vaga no critério de desempate. Obs; o atleta punido pela organização terá os pontos de disciplina conforme os jogos de suspensão, por exemplo; 3 jogos de suspensão (-9 pontos negativos) para sua equipe e assim sucessivamente.

§5 - SEGUNDA FASE: As 48 equipes classificadas serão distribuídas da seguinte forma; As 16 equipes que ficarem em 1º lugar nos seus respectivos grupos se classificarão automaticamente para a 3ª fase da competição. Os confrontos entre os 2ºs e 3ºs colocados de cada chave está pré-definido assim: 2ºA x 3ºB e 2ºB X 3ºA. Elas se enfrentarão em partida única de Mata-Mata, os confrontos acontecerão nas mesma sede da 1ª fase.

O empate no tempo normal desses confrontos leva a decisão, diretamente, para as penalidades máximas. À princípio será uma série de 5 cobranças para cada equipe, persistindo o empate seguimos em séries de cobranças alternadas até que tenhamos um vencedor ao fim de alguma série.

§6 – TERCEIRA FASE (SEMI-FINAL DA SEDE): As 32 equipes que estarão vivas na competição se enfrentarão em partida única de Mata-Mata nas SEMI-FINAIS das sedes, onde os 1ºs colocados na fase de grupos enfrentam os classificados da 2ª fase, os confrontos se darão da seguinte forma: 1ºA enfrenta o vencedor do 2ºBX3ºA e o 1ºB enfrenta o vencedor do 2ºAX3ºB as datas serão anunciados pela organização, lembrando sempre, que as equipes devem jogar dentro de sua sede. Da mesma forma, da fase anterior, o empate no tempo normal de jogo leva a decisão, diretamente, para as penalidades máximas. À princípio será uma série de 5 cobranças para cada equipe, persistindo o empate seguimos em séries de cobranças alternadas até que tenhamos um vencedor ao fim de alguma série.

§7 – FINAIS DE SEDES: Nessa fase temos 16 equipes, 8 da Região Sul e 8 da Região Norte, as equipes finalistas de suas sedes ainda se enfrentam dentro de suas SEDES em partidas únicas de MataMata, os dias e horários serão anunciados pela organização. Em se tratando de mais uma fase de Mata-Mata o empate no tempo normal de jogo leva a decisão, diretamente, para as penalidades máximas. À princípio será uma série de 5 cobranças para cada equipe, persistindo o empate seguimos em séries de cobranças alternadas até que tenhamos um vencedor ao fim de alguma série.

§8 – SEMIFINAIS POR REGIÃO: As 8 equipes campeãs em suas sedes, conquistaram a classificação para as semifinais das REGIÕES e decidirão dentro de suas regiões quem serão os finalistas e quem se classifica automaticamente para a fase Estadual da LIGA TERRÃO 2023. Os

confrontos e os locais serão anunciados pela organização. Em se tratando de mais uma fase de MataMata o empate no tempo normal de jogo leva a decisão, diretamente, para as penalidades máximas. À princípio será uma série de 5 cobranças para cada equipe, persistindo o empate seguimos em séries de cobranças alternadas até que tenhamos um vencedor ao fim de alguma série.

§9 – FINAIS REGIONAIS (SUL E NORTE): A final será entre as equipes vencedoras nas semifinais, sempre respeitando a região de cada equipe. O campeão de cada região terá o direito de escolher se joga a fase estadual da LIGA TERRÃO 2023 em Campo Grande ou não. Caso a escolha for por atuar na capital a equipe deve se comprometer em disponibilizar a refeição para a delegação visitante, totalizando 28 refeições. As duas equipes vice-campeãs de cada região vão atuar fora da capital na fase estadual da LIGA TERRÃO 2023, a equipe anfitriã deverá disponibilizar as refeições para os membros (atletas e representantes) das equipes, totalizando 28 refeições.

Art. 7º - FORMA DE DISPUTA INTERIOR DE MS;

§1 – FASE DE GRUPOS: As equipes, inscritas na competição em cada cidade sede, serão divididas em grupos com 3 ou 4 equipes em cada grupo, de acordo com o número de inscrições.

§2 - Estarão classificadas as 3 equipes melhores colocadas de cada de grupo, para a disputa da segunda fase, se duas ou mais equipes empatarem em pontos, segue o critério de desempate;
1ºVITÓRIAS 2ºCONFRONTO DIRETO 3ºDISCIPLINA 4ºSALDO DE GOL 5ºSORTEIO

- **MUNICÍPIOS COM 8 EQUIPES:** As equipes destes municípios serão divididas em 02(dois) grupos com 04(quatro) equipes em cada grupo, realizando os jogos da PRIMEIRA FASE com adversários de dentro do seu grupo, passando para a próxima fase as 03(três) melhores classificadas de cada grupo, onde os 1ºs colocados de cada grupo passarão direto para SEMI FINAL LOCAL. Sendo assim, se enfrentam na segunda fase as equipes classificadas em 2ª e 3ª de cada grupo e o cruzamento será cruzado entre os grupos. O chaveamento pré-estipulado fica da seguinte forma;
2ª (B) X 3ª(A) e 2ª (A) X 3ª(B).

Depois da FASE DE GRUPOS Em se tratando de uma fase de MataMata o empate no tempo normal de jogo leva a decisão, diretamente, para as penalidades máximas. À princípio será uma série de 5 cobranças para cada equipe, persistindo o empate seguimos em séries de cobranças alternadas até que tenhamos um vencedor ao fim de alguma série.

- **MUNICÍPIOS COM 6 EQUIPES:** As equipes destes municípios serão divididas em 02(dois) grupos com 03(três) equipes em cada grupo, realizando os jogos da PRIMEIRA FASE com adversários de dentro do seu grupo. Na próxima fase as 03(três) equipes de cada grupo seguem na competição e de acordo com a sua colocação dentro dos grupos saberemos o chaveamento a ser seguido, onde os 1ºs colocados de cada grupo passarão direto para SEMI FINAL LOCAL. Sendo assim, se enfrentam na segunda fase as equipes classificadas em 2ª e 3ª de cada grupo e o cruzamento será cruzado entre os grupos. O chaveamento pré-estipulado fica da seguinte forma;
2ª (B) X 3ª(A) e 2ª (A) X 3ª(B).

Depois da FASE DE GRUPOS Em se tratando de uma fase de MataMata o empate no tempo normal de jogo leva a decisão, diretamente, para as penalidades máximas. À princípio será uma

série de 5 cobranças para cada equipe, persistindo o empate seguimos em séries de cobranças alternadas até que tenhamos um vencedor ao fim de alguma série.

§3 - Pontos ganhos = A vitória vale 3 pontos mesmo sendo ela por W.O, o empate vale 1 ponto para cada equipe e a derrota não ganha ponto algum.

§4 - Pontos referentes à disciplina para critério de desempate; cada cartão amarelo que um atleta ou dirigente da equipe levar vale -1, cada cartão vermelho que um atleta da equipe levar vale -3, cada cartão vermelho que um dirigente de equipe levar vale -5. Com essas informações em súmulas elas serão somadas e a equipe que tiver com a soma (negativa) maior dos cartões, será considerada perdedora da vaga no critério de desempate. Obs; o atleta punido pela organização terá os pontos de disciplina conforme os jogos de suspensão, por exemplo; 3 jogos de suspensão (-9 pontos negativos) para sua equipe e assim sucessivamente.

PARAGRAFO ÚNICO

Caso a escolha for por atuar na cidade sede dentro da fase Estadual, será utilizado o mesmo critério das equipes da capital, onde a equipe deve se comprometer em disponibilizar a refeição para a delegação visitante, totalizando 28 refeições. As duas equipes vice-campeãs de cada região da Capital vão atuar fora da capital nas Quartas de Finais da LIGA TERRÃO ESTADUAL 2023, a equipe anfitriã deverá disponibilizar as refeições para os membros (atletas e representantes) das equipes, totalizando 28 refeições, caso ambas as equipes queiram sediar os jogos da fase estadual será realizado um sorteio para definir quem sediará esse jogo específico da fase em disputa. A FINAL GERAL DA LIGA TERRÃO ESTADUAL SERÁ **OBRIGATORIAMENTE EM CAMPO GRANDE.**

§5 – SEMI FINAL E FINAL DA CIDADE SEDE (06 ou 08 EQUIPES)

Segue o chaveamento já pré estipulado:

1º(A) enfrenta o vencedor do 2ª (B) X 3ª(A)

1º(B) enfrenta o vencedor do 2ª (A) X 3ª(B)

Os vencedores dos confrontos acima fazem a final da cidade sede.

