

LIGA DE DESPORTOS DE BETIM



Nota Oficial: N° 0020/2023
Departamento Técnico

REGULAMENTO | CAMPEONATO VETERANOS 40

CAPÍTULO I

Dos clubes integrantes

Art. 1º – Participarão do CAMPEONATO VETERANOS, doravante denominado Campeonato, os 25 (VINTE E CINCO) clubes inscritos e divididos em 05 (CINCO) chaves com 05 (CINCO) equipes cada, conforme abaixo descritas:

CHAVE A	CHAVE B	CHAVE C	CHAVE D
CAPELINHA	UNIÃO COLORADO	ALTEROSA	CINCO ESTRELAS
OLIMPIQUE	SÃO LUIZ	SANTA ISABEL	BEIJA FLOR
BORUSSIA	DALLAS	PORTUGUESA B.	EVOLUTION
PITANGUI	UNIÃO ITABIRITO	UNIDOS DO SUL	RIVER
U. PETROX	RENASCKER	PONTE PRETA	SETE DE SETEMBRO
CHAVE E			
CRUZEIRINHO			
PETRÓPOLIS			
IMPERIAL			
PAULO CAMILO			
AMERICA			

CAPÍTULO II

Disposições Administrativas

Art. 2º – Compete ao clube que tiver mando de campo:

- 1) Providenciar com a devida antecedência a marcação do campo de jogo, bem como a colocação das redes das metas;
- 2) Tomar as necessárias providências para que os vestiários dos atletas e da arbitragem estejam em condições normais de uso;
- 3) Zelar pela segurança de atletas e comissões técnicas, árbitros e assistentes;
- 4) Adotar as medidas necessárias para prevenir e reprimir desordens no ambiente da partida, inclusive quanto ao lançamento de objetos no campo de jogo;

Art. 3º – Compete ao árbitro:

- 1) Apresentar-se regulamente uniformizado, como também os seus auxiliares, para o exercício de suas funções, nos padrões de trabalho exigidos pelo Departamento de Arbitragem;
- 2) Chegar ao estádio com a antecedência mínima de uma hora para o início da partida;
- 3) Entrar em campo pelo menos 10 minutos antes do início da partida e três minutos antes do início do 2º tempo;
- 4) Vistoriar todos os equipamentos do campo de jogo, tão logo adentrar ao gramado;
- 5) Providenciar que, aos 15 minutos de intervalo, os atletas de ambas as equipes se apresentem para o segundo tempo da partida.

CAPÍTULO III



Disposições Técnicas

Art. 4º – O Campeonato será regido pelo sistema de pontos ganhos, observando-se os seguintes critérios:

- 1) Três pontos por vitória;
- 2) Um ponto por empate.

Art. 5º – Antes do início da partida, cada equipe deverá entregar ao árbitro principal duas bolas em condição de uso, sob pena de não o fazer e ser denunciado nas cominações legais do CBJD.

Art. 6º – A duração dos jogos será de 90 (noventa minutos), divididos em duas etapas de quarenta e cinco minutos. Qualquer partida, por motivo de força maior, poderá ser adiada pelo Departamento Técnico da LDB.

Art. 7º – Uma partida só poderá ser adiada, interrompida ou suspensa quando ocorrerem pelo menos um dos seguintes motivos:

- 1) Falta de segurança;
- 2) Mau estado do campo, que torne a partida impraticável ou perigosa;
- 3) Falta de iluminação adequada;
- 4) Conflitos ou distúrbios graves, no campo ou no estádio;
- 5) Procedimentos contrários à disciplina por parte dos componentes dos clubes ou de suas torcidas.
- 6) Ocorrência extraordinária que represente uma situação de comoção incompatível com a realização ou continuidade da partida.

§ 1º – Nos casos previstos no presente artigo, a partida interrompida poderá ser suspensa se não cessarem os motivos que deram causa à interrupção, no prazo de 30 minutos, prorrogável para mais 30 minutos, se o árbitro entender que o motivo que deu origem à paralisação da partida poderá ser sanado.

§ 2º – O árbitro poderá, a seu critério, suspender a partida mesmo que o chefe do policiamento ofereça garantias, nas situações previstas nos itens 1, 4 e 5 do presente artigo.

§ 3º – Nas situações previstas nos itens 2, 3 e 6 do presente artigo, caberá ao Departamento Técnico a aplicação dos itens do presente artigo.

§ 4º – Nos casos em que o árbitro do jogo não queira dar início a partida por falta de policiamento presente no campo de jogo, uma nova partida será marcada sem prejuízo às equipes disputantes e poderá participar da mesma os atletas que possuírem condição de jogo na data da partida. A nova data e o horário do jogo ficarão a critério do Departamento Técnico da LDB.

Art. 8º – Quando a partida for suspensa por quaisquer dos motivos previstos no artigo 7º do presente regulamento, assim se procederá após julgamento do processo correspondente pelo TJD:

- 1) Se um clube houver dado causa à suspensão e era vencedor da partida será ele declarado perdedor pelo placar de três a zero.
- 2) Se um clube houver dado causa à suspensão e era perdedor, o adversário será declarado vencedor pelo placar de três a zero ou pelo placar do momento da suspensão, prevalecendo o correspondente à maior diferença de gols.
- 3) Se a partida estiver empatada, o clube que houver dado causa à suspensão será declarado perdedor, pelo placar de três a zero.



Art. 9º – As partidas que forem interrompidas após os 30 minutos do segundo tempo pelos motivos relacionados no artigo 7º do presente regulamento, serão consideradas encerradas, prevalecendo o placar daquele momento, desde que nenhum dos clubes tenha dado causa ao encerramento.

Art. 10 – Em todas as partidas, salvo acordo entre os clubes disputantes, a troca de uniforme será realizada pelo clube mandante, se necessário.

Art. 11 – Somente campos alambrados e com vestiário receberão jogos e as equipes que não possuem campos que atendam a esta necessidade, obrigatoriamente, ficará a cargo do Departamento Técnico da LDB indicar o local da partida.

Parágrafo único – Salvo a primeira fase em que os clubes poderão indicar campos sem alambrados e vestiário.

CAPÍTULO IV

Da Inscrição e Condição de Jogo dos Atletas

Art. 12 – Somente poderão participar do Campeonato os atletas que tenham sido regularmente registrados na LDB.

§ 1º – Para realizar a inscrição do atleta é necessário o xérox, legível, da identidade, carteira de habilitação do jogador (CNH deve estar dentro do prazo de validade) ou carteira de trabalho.

§ 2º – Cada clube poderá inscrever no máximo vinte e cinco atletas para a disputa do Campeonato.

§ 3º – Após o dia 02 de MARÇO não será mais aceita inscrição de novos atletas.

Art. 13 – Somente poderão ser inscritos no torneio atletas nascidos até o ano de 1983, inclusive.

§ 1º – CADA CLUBE PODERÁ INSCREVER ATÉ 02 (DOIS) ATLETAS NASCIDOS EM 1984.

Art. 14 – Não haverá limite de substituições por partida e o atleta substituído não poderá voltar ao campo de jogo.

§ 1º – O clube que informar o número da camisa do atleta ao árbitro, antes do início da partida, poderá utilizá-lo como reserva em qualquer momento que o mesmo compareça ao campo de jogo.

§ 2º – Obrigatoriamente o dirigente responsável pela equipe deverá assinar e informar o número da carteira de identidade na relação entregue ao árbitro.

§ 3º – O atleta somente irá assinar a súmula de jogo no momento em que ele for entrar na partida.

§ 4º – A responsabilidade pela utilização de qualquer atleta no Campeonato é do clube pelo qual o mesmo está inscrito na competição. Sendo assim a relação enviada pelo Departamento Técnico juntamente a súmula serve apenas para controle interno, não dando condição de jogo ao mesmo.

§ 5º – Cada equipe poderá realizar apenas 04 (QUATRO) paradas para substituição, podendo substituir quantos atletas achar necessário nessas paradas. No intervalo poderão ser feitas substituições, não contando como parada para substituição.

Art. 15 – Nos casos em que um atleta seja transferido de um clube para outro, de séries diferentes, serão levadas pelo atleta as punições aplicadas pelo TJD, pendentes de cumprimento.

Art. 16 – O atleta que realizar a inscrição para dois ou mais clubes na mesma competição será denunciado ao TJD e ficará suspenso até a decisão final da Justiça Desportiva.

Art. 17 – O atleta deverá fornecer ao árbitro e/ou seus assistentes seu documento de identificação, sendo estes documentos de fé pública com foto, como por exemplo, Carteira de Conselhos e Ordens, Carteiras de

LIGA DE DESPORTOS DE BETIM



Habilitação (não vencida), Identidade ou Trabalho (todos originais) para assim assinar a súmula e ter condição de jogo.

Parágrafo único – Em caso de roubo ou perda dos documentos citados no presente artigo, no período máximo de 30 dias, o atleta poderá apresentar o boletim de ocorrência e qualquer documento com foto para assinar a súmula e ter condição de jogo.

CAPÍTULO V

Do Sistema de Disputa

Art. 18 – O Campeonato será disputado em CINCO fases distintas, sendo que a primeira fase será disputada pelas equipes descritas no artigo 1º deste regulamento, obedecendo ao mando de campo previsto na tabela de jogos.

Art. 19 – Nas chaves A, B, C, D, E as equipes jogarão contra as equipes da própria chave. Classificam-se para a fase posterior os 03 TRÊS melhores classificados de cada chave e o melhor 4º colocado geral, observando-se as chaves A, B, C, D, E.

Art. 20 – Em todas as fases os clubes as começarão com zero ponto (ganhos e perdidos). E a partir da segunda fase a disputa será realizada em jogo único, inclusive a final da competição, sendo esta a única vantagem e em caso de empate o vencedor será conhecido através de cobranças de penalidades máximas

1º) cobrança de penalidades, conforme dispões circular 170 da Fifa

Art. 21 – Em caso de empate em pontos ganhos entre dois ou mais clubes ao final da primeira fase, em cada chave, o desempate para efeito de classificação será definido observando-se os critérios a seguir, aplicados à fase:

- 1º) maior número de vitórias;
- 2º) maior saldo de gols;
- 3º) maior número de gols pró;
- 4º) confronto direto (quando o empate ocorrer entre dois clubes);
- 5º) menor número de cartões vermelhos recebidos;
- 6º) menor número de cartões amarelos recebidos;
- 7º) sorteio.

Art. 22 – Os confrontos da segunda, terceira, quarta fase será por critério de classificação geral, respeitando a colocação dentro do grupo, serão 5 (cinco) primeiros colocados, 5 (cinco) segundo colocados, 5 (cinco) terceiros colocados e 1 (um) quarto colocado, os 8 melhores colocados enfrentam os 8 piores colocado na segunda fase e assim seguindo até a quarta fase, final campo dirigido pela LDB:

2ª FASE - OITAVAS DE FINAL		
Nº JOGO	CHAVE	EQUIPES/ JOGO
51	F	1º GERAL x 16º GERAL
52	G	2º GERAL x 15º GERAL

LIGA DE DESPORTOS DE BETIM



53	H	3º GERAL x 14º GERAL
54	I	4º GERAL x 13º GERAL
55	J	5º GERAL x 12º GERAL
56	K	6º GERAL x 11º GERAL
57	L	7º GERAL x 10º GERAL
58	M	8º GERAL x 9º GERAL
3ª FASE - QUARTAS DE FINAL		
Nº JOGO	CHAVE	EQUIPES/ JOGO
59	N	1º GERAL x 8º GERAL
60	O	2º GERAL x 7º GERAL
61	P	3º GERAL x 6º GERAL
62	Q	4º GERAL x 5º GERAL
4ª FASE - SEMIFINAL		
Nº JOGO	CHAVE	EQUIPES/ JOGO
63	R	1º GERAL x 4º GERAL
64	S	2º GERAL x 3º GERAL
5ª FASE - FINAL		
Nº JOGO	CHAVE	EQUIPES/ JOGO
65	T	1º GERAL x 2º GERAL

Art. 23 – O mando de campo de todas as partidas pertencerá ao clube colocado à esquerda da tabela elaborada pelo Departamento Técnico.

Art. 24 – O clube que for excluído ou abandonar o Campeonato será suspenso por uma temporada da disputa do CAMPEONATO VETERANO. Ressalta-se que a punição se aplicará somente quando este clube punido tiver o direito de disputar a competição.

§ 1º – Ficam sem nenhum efeito todos os resultados obtidos, positivos ou negativos, conquistados pela associação excluída ou que abandonar a disputa do Campeonato, sem prejuízo das cominações previstas no CBJD.

CAPÍTULO VI DISPOSIÇÕES DISCIPLINARES

Art. 25 – O procedimento de impugnação da validade da partida ou de seu resultado será processado na Justiça Desportiva, na forma das disposições do CBJD.

Art. 26 – O procedimento objetivando a anulação da partida ou do seu resultado, seja o de impugnação, queixa, ou outro qualquer, será encaminhado ao presidente do TJD.

§1º – Qualquer clube poderá entrar com recurso mediante o pagamento de 10 cesta básica.

LIGA DE DESPORTOS DE BETIM



§2º – Ficará a cargo de o TJD acatar ou não a denúncia do clube e realizar o julgamento do caso.

§3º – Caso o TJD não acate o recurso, o valor pago pela equipe será devolvido em sua totalidade.

Art. 27 – O Departamento Técnico, verificando que um clube incluiu na partida atleta sem condição legal, encaminhará necessária e obrigatoriamente a notícia da infração ao TJD, ao qual competirá tomar as medidas cabíveis, nos termos do que dispõe o CBJD.

Art. 28 – Independentemente das sanções de natureza regulamentar, expressamente estabelecidas neste regulamento, as infrações disciplinares serão processadas e julgadas na forma prevista no CBJD.

Art. 29 – Perde a condição de jogo para a partida oficial subsequente da mesma competição, o atleta advertido pelo árbitro a cada série de três advertências com cartões amarelos, independentemente da sequência das partidas previstas na tabela da competição.

§1º – O controle da contagem do número de cartões amarelos e vermelhos recebidos pelo atleta é da exclusiva responsabilidade dos clubes disputantes da competição.

Art. 30 – O atleta que for expulso de campo ou do banco de reservas ficará automaticamente impedido de participar da partida subsequente, independentemente de decisão da Justiça Desportiva no julgamento da infração disciplinar.

Art. 31 – Nenhuma partida poderá ser disputada com menos de sete atletas, por quaisquer dos clubes disputantes.

§ 1º – Se o fato previsto no presente artigo ocorrer com ambos os clubes, os dois serão declarados perdedores pelo placar de três a zero.

§ 2º – Após o início da partida, se uma das equipes ficar reduzida a menos de sete atletas, dando causa a essa situação, tal equipe perderá os pontos em disputa após decisão do TJD.

§ 3º – O resultado da partida será mantido, na aplicação do § 1º do presente artigo, se no momento do seu encerramento a equipe adversária estiver vencendo a partida, por um placar igual ou superior a três a zero; tal não ocorrendo, o resultado considerado será de três a zero para a equipe adversária;

Art. 32 – Sempre que uma equipe, atuando apenas com sete atletas, tiver um ou mais atletas contundidos, deverá o árbitro conceder um prazo de 30 minutos para a recuperação do(s) atleta(s).

Parágrafo único – Esgotado o prazo previsto neste artigo, sem que o atleta tenha sido reincorporado à sua equipe, o árbitro dará a partida como encerrada, procedendo-se na forma prevista nos parágrafos 2º e 3º do Artigo 30 do presente regulamento.

Art. 33 – Nos casos em que uma equipe se apresentar com menos de sete atletas, ou ficar reduzida a menos de sete após iniciada a partida, o árbitro deverá informar o ocorrido em seu relatório e encaminhá-lo para o Departamento Técnico que posteriormente enviará para o TJD.

Art. 34 – Para efeito de possíveis penalidades por atraso da partida, a serem aplicadas pelo TJD, caberá ao árbitro da partida, em seu relatório, identificar os responsáveis pelo atraso no início e/ou reinício das partidas, bem como informar o tempo e as causas correspondentes a tais atrasos.

Art. 35 – No caso de uma equipe não se apresentar em campo para uma partida previamente programada, o seu adversário será declarado vencedor pelo placar de três a zero, após julgamento do TJD.

LIGA DE DESPORTOS DE BETIM



§ 1º – A tolerância para a equipe se apresentar em campo, uniformizada e com a súmula assinada, é de 15 minutos após o horário marcado para o início da partida.

Art. 36 – O clube que estiver disputando uma competição e for suspenso pela Justiça Desportiva, perderá os pontos das partidas que deveriam ser disputadas durante o período da suspensão e, decorrido o período, disputará normalmente as demais partidas.

Art. 37 – Quando um clube for declarado vencedor da partida por decisão da Justiça Desportiva, a definição do placar corresponderá ao que dispõe o artigo 8º, do presente regulamento.

Art. 38 – Nos casos em que um clube for punido com perda de mando de campo, caberá exclusivamente ao Departamento Técnico determinar o local onde a partida deverá ser disputada.

Parágrafo único – O Departamento Técnico deverá comunicar formalmente o novo local da partida resultante do cumprimento da pena da perda do mando de campo.

Art. 39 – Em casos de graves tumultos e/ou agressão graves, assim compreendidas pelo Departamento Técnico, o agressor será excluído da competição e será julgado pela Comissão Disciplinar e o clube perderá os 3 pontos da partida, caso a partida não tenha sido concluída.

CAPÍTULO VII

Das Disposições Finais

Art. 40 – Ressalvado o disposto no artigo 99, nos termos do artigo 90–C da lei nº 9615/98 e do artigo 1º da Lei nº 9307/96, bem como de acordo com os artigos 73 e 74 do Estatuto da CBF, federações, clubes, atletas e árbitros que tenham concordado em participar de quaisquer das competições, obrigam–se a valer apenas da arbitragem para dirimir quaisquer questões, litígios ou controvérsias que possam resultar de quaisquer das competições, sendo proibido postular ou recorrer ao Poder Judiciário.

Art. 41 – O Departamento Técnico expedirá normas e instruções complementares que se fizerem necessárias à execução do presente regulamento e os casos omissos serão resolvidos pelo Departamento Técnico.

Betim, 13 de janeiro de 2023.

Felipe Duarte Teófilo
Diretor Técnico da LDB



CLUBES PARTICIPANTES

1. EVOLUTION
2. SANTA ISABEL
3. UNIDOS DO PETROX
4. PETROPOLIS
5. UNIÃO ITABIRITO
6. SÃO LUIZ
7. IMPERIAL
8. DALLAS
9. ALTEROSA
10. CRUZERINHO
11. AMERICA
12. PITANGUI
13. UNIÃO COLORADO
14. RENASCER
15. SETE DE SETEMBRO
16. PORTUGUESA BETINENSE
17. BEIJA FLOR
18. CAPELINHA
19. UNIDOS DO SUL
20. OLIMPIQUE
21. A.E RIVER
22. PONTE PRETA
23. BORUSSIA
24. PETROPOLIS
25. PAULO CAMILO

L.D.B.

Liga de Desportos de Betim