



LIGA DE DESPORTOS DE BETIM

REGULAMENTO | SÉRIE B DO CAMPEONATO BETINENSE

CAPÍTULO I Dos clubes integrantes

Art. 1º – Participação da SÉRIE B DO CAMPEONATO BETINENSE, doravante denominado Campeonato, os 40 (quarenta) clubes inscritos e divididos em 08 (oito) chaves, conforme abaixo descritas:

1º FASE

CHAVE A
GALERA F.C
JUVENTUS F.C
MARIMBÁ F.C
TRIANGULO F.C
VALE VERDE E.C

CHAVE B
A.A PONTE PRETA
VERNOPOLIS F.C
SÃO CRISTOVÃO F.C
FERROVIÁRIO E.C
GERAÇÃO FORTE F.C

CHAVE C
OLIMPIQUE E.C
A. BOA ESPERANÇA F.C
BOQUIRA F.C
INTERNACIONAL F.C
VILA BEMGE

CHAVE D
BORUSSIA F.C
PITANGUI F.C
A.E GRANJA VERDE
CANA VELHA F.C
ZAMIGOS E.C

CHAVE E
BEIJA FLOR F.C
SETE DE SETEMBRO F.C
BARÇA F.C
FANTASMA E.C
RECREIO F.C

CHAVE F
A.D PORTUGUESA BETINENSE
UNIDOS PRIMAVERA F.C
A.VILA RICA E.C
INDUSTRIAL A.C
NOVO UNIÃO F.C

CHAVE G
A.E NOVO CAXIAS
CAVALEIRO NEGRO F.C
CLUBE ATLETICO PORTO - CAP
MONTE VERDE F.C
VIRA COPO E.C

CHAVE H
A.R UNIDOS DO SUL F.C
A.D DALLAS F.C
A.A TERESOPOLIS F.C
OESTE E.C
VILA NOVA A.E.C



LIGA DE DESPORTOS DE BETIM

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 Arbitro:

- 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;
- 3) 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.
- 4) Realizar a conferência de toda documentação exigida pelo regulamento esteja em ordem para dar condições de jogo para cada atleta.
- 5) Cuidar para que, o documento de penalidade chegue nas mãos do responsável de cada equipe.

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.



LIGA DE DESPORTOS DE BETIM

Art. 6º – 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 vez que haja risco iminente à sua integridade, 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 horário do jogo será meio de semana e ficará 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.



LIGA DE DESPORTOS DE BETIM

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, caso em que dependerá de decisão da LDB.

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 – A partir da Segunda fase, somente campos alambrados e com vestiário receberão jogos e as equipes que não possuírem campos que atendam a esta necessidade, obrigatoriamente, ficará a cargo do Departamento Técnico da LDB indicar o local da partida.

Art. 12 – Os clubes deverão mandar as informações de local e horário até terça feira antes da partida as 19:00, poderão alterar o horário e o dia de seus jogos, exceto na última rodada da primeira fase, sendo que para isto ocorrer deverá ser protocolado em formulário fornecido pelo Departamento até quarta feira antes da partida, tendo ainda que constar a assinatura dos dois presidente dos clubes envolvidos na partida.

CAPÍTULO IV Da Condição de Jogo dos Atletas

Art. 13 – 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 ou carteira de habilitação do jogador e 1 foto 3x4.

§ 2º – As fichas de inscrição geradas pelo Departamento Técnico e as fichas de transferência deverão ser entregues até o dia 14 de junho no Departamento Técnico da LDB.

§ 3º – Cada clube poderá inscrever no máximo trinta atletas para a disputa do Campeonato.

§ 4º – Após o dia 14 de Junho não será mais aceita inscrição de novos atletas.

Art. 14 – Será livre a quantidade de atletas das categorias de Juvenil e juniores.

Parágrafo Único – Os atletas menores de 18 anos deverão ter a assinatura do responsável legal na ficha de inscrição entregue à LDB.

Art. 15 – Serão permitidas no máximo sete substituições, em quatro paradas (excetuando o intervalo) durante a 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 em qualquer momento que o mesmo compareça ao campo de jogo.



LIGA DE DESPORTOS DE BETIM

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

§ 3º – Todos os atletas e suplentes que estiverem no campo devem assinar a súmula antes do início da partida, excetuando quem chegar após o início da mesma.

Art. 16 – Nos casos em que um atleta seja transferido de um clube para outro, de município diferentes, serão levadas pelo atleta as punições aplicadas pelo TJD, pendentes de cumprimento.

Art. 17 – O atleta que realizar a inscrição para dois ou mais clubes na mesma competição será cortado das duas equipes e denunciado ao TJD e aguardará decisão final da Justiça Desportiva.

Art. 18 – O atleta deverá fornecer ao árbitro e/ou seus assistentes seu documento de identificação, sendo estes somente Documentos de fé pública, documento físico, carteira de identidade, carteira de trabalho nova, passaporte, cédulas de identificação profissional e outros que tenham fé pública, para assim assinar a súmula e ter condição de jogo.

§ 1º – Para a identificação o atleta/ dirigente poderá apresentar documento digital, sendo admitidos somente a Carteira de Identidade ou Carteira de Habilitação - CNH.

Art. 19 – Os atletas inscrito não poderão assinar em outra competição oficial promovida pela Liga de Desportos de Betim.

§ 1º – Nenhum atleta poderá atuar para outra equipe neste ano de 2023 em competição oficial.

CAPÍTULO V Do Sistema de Disputa

Art. 20 – O Campeonato será disputado em seis 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. 21 – Ao término dos jogos previstos para a primeira fase ficarão classificados para a segunda fase os 04 (quatro) melhores colocados em cada chave formando o primeiro Mata com 32 equipes e a equipe que tiver a melhor campanha joga em casa, os confrontos será formado por melhor classificação Geral dentro de cada grupo, sendo quatro 1º de cada Grupo, quatro 2º colocado de cada Grupo, quatro 3º colocado de cada grupo e quatro 4º colocado de cada Grupo, confrontos formado por Melhor colocado contra o pior colocado, haverá uma convocação para uma reunião para tratar de assuntos pertinentes as próximas fases.



LIGA DE DESPORTOS DE BETIM

§ 1º – A ordem de classificação, para a segunda fase, obedecer-se-á o seguinte critério, observando a classificação de cada Chave e o artigo 23º:

- Os Primeiros colocados (Campeões) de cada Chave – estarão classificados de 1º à 4º lugar.
- Os Segundos colocados (Vice campeões) de cada Chave – estarão classificados de 5º à 8º lugar.
- Os Terceiros colocados de cada Chave – estarão classificados de 9º à 12º lugar.

Os quartos colocados de cada Chave – estarão classificados de 13º à 16º lugar.

2º FASE MATA - 32 EQUIPES

<u>A</u>	1º	X	32º
<u>B</u>	2º	X	31º
<u>C</u>	3º	X	30º
<u>D</u>	4º	X	29º
<u>E</u>	5º	X	28º
<u>F</u>	6º	X	27º
<u>G</u>	7º	X	26º
<u>H</u>	8º	X	25º
<u>I</u>	9º	X	24º
<u>J</u>	10º	X	23º
<u>K</u>	11º	X	22º
<u>L</u>	12º	X	21º
<u>M</u>	13º	X	20º
<u>N</u>	14º	X	19º
<u>O</u>	15º	X	18º
<u>P</u>	16º	X	17º

§ 2º – Nas oitavas de finais a equipe que tiver a melhor campanha, SENDO OBSERVADO A PRIMEIRA FASE, terá direito ao mando de campo, sendo estas fases em jogo único e tendo como única vantagem o próprio mando de campo.



3° FASE - OITAVAS DE FINAL

<u>A</u>	1°	X	16°
<u>B</u>	2°	X	15°
<u>C</u>	3°	X	14°
<u>D</u>	4°	X	13°
<u>E</u>	5°	X	12°
<u>F</u>	6°	X	11°
<u>G</u>	7°	X	10°
<u>H</u>	8°	X	9°

§ 3º – Nas quartas de finais a equipe que tiver a melhor campanha, SENDO OBSERVADO A PRIMEIRA FASE, terá direito ao mando de campo para jogo de volta, sendo esta fase em jogos de ida e volta e tendo como única vantagem o próprio mando de campo.

- 1) Na fase das quartas de finais em caso de empate por pontos ganhos e saldo de gols, após as duas partidas, o desempate para efeito de classificação será definido observando-se o critério abaixo, aplicados à fase:

1º) cobrança de penalidades, conforme dispõe a circular 170 da FIFA.

4° FASE – QUARTAS DE FINAL

<u>A</u>	1°	X	8°
<u>B</u>	2°	X	7°
<u>C</u>	3°	X	6°
<u>D</u>	4°	X	5°

§ 4º – Nas SEMIFINAIS a equipe que tiver a melhor campanha, SENDO OBSERVADO A PRIMEIRA FASE, terá direito ao mando de campo, sendo estas fases em jogo único e tendo como única vantagem o próprio mando de campo.



5° FASE – SEMI FINAL

A	1°	X	4°
B	2°	X	3°

§ 5º – Na sexta fase (Final) o mando de campo é exclusivo da LDB. A final do Campeonato será disputa em jogo único.

6° FASE - FINAL

A	1°	X	2°
----------	-----------	----------	-----------

§ 6º – Na segunda, terceira, quarta e quinta fase a equipe que tiver melhor campanha, na primeira fase, terá direito ao mando de campo, sendo esta fase em jogo único e tendo como única vantagem o próprio mando de campo.

Art. 23 – 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 abaixo, 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. 24 – O mando de campo de todas as partidas pertencerá ao clube colocado à esquerda da tabela elaborada pelo Departamento T



LIGA DE DESPORTOS DE BETIM

Art.

Art. 25 – O clube que for excluído ou abandonar o Campeonato será rebaixado para divisão inferior do Campeonato Betinense na temporada seguinte.

Parágrafo único – 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. 26 – O procedimento de impugnação da validade da partida ou de seu resultado será processado na Justiça Desportiva, na forma das disposições do CBJD.

Art. 27 – 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 da taxa de R\$ 1000,00.

§2º – Ficará a cargo do 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. 28 – O Departamento Técnico, verificando que um clube incluiu na partida atleta sem condição legal, encaminhará, a notícia da infração ao TJD, ao qual competirá tomar as medidas cabíveis, nos termos do que dispõe o CBJD.

Art. 29 – Independentemente das sanções de natureza regulamentar, expressamente estabelecidas neste regulamento, as infrações disciplinares serão processadas e julgadas na forma prevista no CBJD.

Art. 30 – 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 – Ao término da primeira fase a contagem de cartões amarelos será zerada, sendo observado Art. 30.

§ 2º – O controle da contagem do número de cartões amarelos e vermelhos recebidos pelo atleta é da exclusiva responsabilidade dos clubes disputantes da competição.

§ 3º – A relação de jogadores enviada juntamente com a súmula ao campo de jogo pelo Departamento Técnico não representa a condição de jogo atual do atleta. Fica a partir de então o clube responsável pelo



LIGA DE DESPORTOS DE BETIM

Art.

controle da condição de jogo de seus atletas. Esta relação de atletas serve apenas para controle administrativo da LDB.

31 – 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. 32 – 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. 33 – 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 suspensa, procedendo-se na forma prevista nos parágrafos 2º e 3º do Artigo 32 do presente regulamento.

Art. 34 – 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. 35 – 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. 36 – 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. § 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.



LIGA DE DESPORTOS DE BETIM

Art.

Art. 37 – 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. 38 – 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. 39 – 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. 40 – Em caso de perturbação da ordem desportiva com lançamento de artefatos, inclusive bombas, o clube responsável será denunciado no art. 213 do CBJD.

Art. 41 – Em casos de graves tumultos e/ou agressão grave, assim compreendido pelo Departamento Técnico, o agressor será excluído da competição e o clube perderá o mando de campo por até três partidas, ambos preventivamente, até decisão final do TJD.

CAPÍTULO VII Acesso, Descenso e Critérios de Vagas

Art. 42 – Ao primeiro colocado do campeonato 2023 (campeão) será facultada uma vaga no para o XXXIII Campeonato Classista de Futebol Amador.

Art. 43 – Aos quatro semifinalistas serão destinadas vagas no Campeonato da Série A de 2023.

Art. 44 – Os quatro clubes que tiverem piores campanhas, SENDO OBSERVADO OS 08 (OITO) QUINTO COLOCADOS ao final da primeira fase, independentemente de chaveamento, estarão rebaixados para a Série C, em 2023, sendo observado o critério de desempate observado no art 23.





LIGA DE DESPORTOS DE BETIM

Art.

CAPÍTULO VIII Das Disposições Finais

Art. 46 – 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. 47 – 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, 30 de Junho de 2023.

Felipe Duarte Teofilo
Diretor Técnico da LDB

