



REGULAMENTO

1- DA PROMOÇÃO E OBJETIVO

ARTº 1º - A 1ª Copa Society Sintético Alta Mogiana produtos Agropecuários 2025, visa o conagraçamento dos associados durante a realização da competição procurando desenvolver um maior intercâmbio esportivo entre os participantes, bem como contribuir para evolução técnica e tática do futebol society praticado no clube.

ARTº 2º - As competições do Futebol Society obedecerão às disposições deste regulamento e das demais regras oficiais da modalidade em vigor.

2- DA ORGANIZAÇÃO

ARTº 3º - A organização e direção geral da Competição caberá ao Presidente, ao diretor de Esportes Especializados e ao Coordenador da modalidade do Clube, que farão cumprir este regulamento.

ARTº 4º - Ao Presidente, ao Diretor e Coordenador compete:

- A) Interpretar este regulamento e zelar pela sua execução;
- B) Elaborar, observar e fazer cumprir a tabela dos jogos;
- C) Aprovar ou impugnar os resultados dos jogos;
- D) Determinar as punições para as equipes e atletas que infringirem o regulamento da competição;
- E) Elaborar com base nos resultados dos jogos aprovados a classificação final nas respectivas fases do campeonato;
- F) Resolver os casos omissos do regulamento;
- G) As decisões tomadas pelo Diretor de Esportes Especializado serão irrecoráveis.

3- DOS PARTICIPANTES

ARTº 5º - Participarão da competição equipes que representarão empresas convidadas pelo Diretor, nas seguintes categorias oferecidas: Principal, Intermediária, Aspirante, Sub Aspirante A1 e Sub Aspirante A2, pelo naípe masculino, de acordo com as composições abaixo:

PRINCIPAL – A PARTIR DE 14 ANOS (6 EQUIPES)	
UNICA	
RÁDIO INTERATIVA/ LAVA JATO PREMIUM	
CAFÉ TIJUCANO	
AGRONATA	
MASTER MOTOS	
IMPÉRIO SOLUÇÕES ELETRONICAS	
WORLD ELETRÔNICOS	

CATEGORIA INTERMEDIÁRIA – A PARTIR DE 14 ANOS (14 EQUIPES)	
CHAVE A	CHAVE B
MOBILIDADE TOP 10/ IÉ IÉ MARMITEX	MF MÓVEIS PLANEJADO/ ELETRO SOL
JT HIDRAULICA/ SERRALHERIA BRASIL	SERRALHERIA CARDOSO/ ALOISIO E SILVA
CONVENIÊNCIA ICEBEER/ DBG DISTRIBUIDORA	FAZENDA SOLEDADE
H3 CONSÓRCIOS E VEÍCULOS	AUTO PEÇAS MUNDIAL
VIVA ESQUADRIAS	ALTOS CONSTRUTORA E INCORPORADORA
CHAVE C	
SACOLÃO BELA VISTA	
PRIME ASSESSORIA IMOBILIÁRIA	
OURO BET/ OURO POKER	
RÁDIO INTERATIVA/DELGADO ADVOGADOS	

CATEGORIA ASPIRANTE – 40 A 50 ANOS (10 EQUIPES)	
CHAVE A	CHAVE B
PANIFICADORA NUNES ANDRADE	RECICLAGEM TRIANGULO
MINAS ELETRIC	BONANÇA MATERIAL HIDRAULICO E RODANTE
POSTO VITORIA	LABORATORIO DNASE
NS CONSTRUTORA	PRIME DELIVERY BRASIL
IDEAL IMÓVEIS	BRUNO CAR/ DENTIL

CATEGORIA SUB ASPIRANTE A1 – A PARTIR DE 51 ANOS (06 EQUIPES)	
UNICA	
CHAVES VEICULOS	
MASTER MOTOS/ GLC	
FARMACIA CRUZEIRO	

VIVA MOTORS
AUTO ESCOLA FERRARI
CLÍNICA PRODENTE/ COTECTTRANS

CATEGORIA SUB ASPIRANTE A2 – A PARTIR DE 51 ANOS (04 EQUIPES)
CLÍNICA DR. JOSE ANTÔNIO PACÍFICO/ SAPATARIA DO PRIMO
FLAPONTAL
CLUBE DOS 50/ RICARDO EVENTOS
BAGUETE PÃES E CONFEITARIA
ESTIVA NUTRIÇÃO ANIMAL/ LILIA LEMOS PSICOLOGA

ARTº 6º - As equipes participantes e os atletas inscritos nesta Competição serão considerados conhecedores das regras, bem como as normas deste regulamento e assim se submeterão sem reserva a todas as consequências que dele possam emanar.

Parágrafo Primeiro – Cada partida será disputada por 02 (duas) equipes, cada uma composta por 07(sete) atletas, onde um dos quais obrigatoriamente será o goleiro.

Parágrafo Segundo - Cada partida não poderá ser iniciada com o número inferior de 05 (cinco) atletas.

Parágrafo Terceiro – Cada partida não poderá ser reiniciada ou ter a sua continuidade com o número inferior de 03 (três) atletas de linha mais goleiro.

4- DAS INSCRIÇÕES

ARTº 7º - Todas as Inscrições de atletas foram efetivadas antes da realização do sorteio dos mesmos na categoria oferecida.

ARTº 8º - Os critérios adotados para separação dos atletas para formação das equipes foram os mesmos dos campeonatos realizados no Clube anteriormente, com reunião convocada pelo diretor de Esportes Especializados.

5- DA FORMA DAS DISPUTAS

ARTº 9º - A 1ª Fase será disputada por 42 equipes, divididas em 05 categorias distintas (Principal, Intermediária, Aspirante, Sub Aspirante A1 e Sub Aspirante A2) no naipe masculino.

ARTº 10º - FASE CLASSIFICATÓRIA: Serão disputadas pelas equipes participantes do certame, apenas em confrontos de “ida” obedecendo aos seguintes critérios:

I – Naipe Masculino categoria Principal: disputadas por 06 equipes, em grupo único que jogarão entre si. Classificando-se as 1ª, 2ª, 3ª e 4ª colocadas para a fase semifinal, conforme tabela.

II – Naipe Masculino na categoria Intermediária: disputadas por 14 equipes, divididas em três chaves: “Chave A” com 05 equipes, “Chave B” com 05 equipes e “Chave C” com 04 equipes, jogando entre si em cada uma das chaves. Classificando-se

1ª, 2ª e 3ª colocadas das chaves A e B, e 1ª e 2ª colocadas da chave C para a fase semifinal, conforme tabela.

III – Naípe Masculino na categoria Aspirante: disputadas por 10 equipes, divididas em duas chaves: “Chave A” com 05 equipes e “Chave B” com 05 equipes, jogando entre si em cada uma das chaves. Classificando-se 1ª, 2ª, 3ª e 4ª equipe de cada chave, conforme tabela.

IV – Naípe Masculino na categoria Sub Aspirante A1: disputadas por 06 equipes, em grupo único que jogarão entre si. Classificando-se as 1ª, 2ª, 3ª e 4ª colocadas para a fase semifinal, conforme tabela.

V – Naípe Masculino na categoria Sub Aspirante A2: participarão da primeira fase 5 (cinco) equipes em grupo único que jogarão entre si. Classificando-se as 1ª, 2ª, 3ª e 4ª colocadas para a fase semifinal, conforme tabela.

ARTº 11º - 2ª FASE: Serão disputadas pelas equipes classificadas da fase anterior pelo naípe masculino, conforme composição no quadro abaixo:

CATEGORIA	CONFRONTOS			Nº JOGO	FASE
PRINCIPAL	JOGO 1 - 2º COLOC.-1ª FASE	X	3º COLOC.- 1ª FASE	1	Semifinal
	JOGO 2 - 1º COLOC.- 1ª FASE	X	4º COLOC.- 1ª FASE	2	Semifinal
	Vencedor JOGO 1	X	Vencedor JOGO 2	3	Final
INTERMEDIÁRIA	JOGO 1 - 2º COLOC.-GRUPO B	X	2º COLOC.- GRUPO C	1	
	JOGO 2 - 1º COLOC.- GRUPO A	X	3º COLOC.- GRUPO B	2	
	JOGO 3 - 1º COLOC.- GRUPO C	X	2º COLOC.- GRUPO A	3	
	JOGO 4 - 1º COLOC.- GRUPO B	X	3º COLOC.- GRUPO A	4	
	JOGO 1 - VENC. JOGO 1- 2º FASE	X	VENC. JOGO 2- 2º FASE	5	semifinal
	JOGO 2 - VENC. JOGO 3- 2º FASE	X	VENC. JOGO 4- 2º FASE	6	Semifinal
	Vencedor JOGO 5	X	Vencedor JOGO 6	7	Final
ASPIRANTE	JOGO 1 - 2º COLOC.-GRUPO A	X	3º COLOC.- GRUPO B	1	
	JOGO 2 - 1º COLOC.- GRUPO B	X	4º COLOC. – GRUPO A	2	
	JOGO 3 - 2º COLOC.- GRUPO B	X	3º COLOC.- GRUPO A	3	
	JOGO 4 - 1º COLOC.- GRUPO A	X	4º COLOC.- GRUPO B	4	
	JOGO 1 - VENC. JOGO 1- 2º FASE	X	VENC. JOGO 2- 2º FASE	5	Semifinal
	JOGO 2 - VENC. JOGO 3- 2º FASE	X	VENC. JOGO 4- 2º FASE	6	Semifinal
	Vencedor JOGO 5	X	Vencedor JOGO 6	7	Final
SUB ASPIRANTE A2	JOGO 1 - 2º COLOC.-1ª FASE	X	3º COLOC.- 1ª FASE	1	Semifinal
	JOGO 2 - 1º COLOC.- 1ª FASE	X	4º COLOC.- 1ª FASE	2	Semifinal
	Vencedor JOGO 1	X	Vencedor JOGO 2	3	Final
SUB ASPIRANTE A2	JOGO 1 - 2º COLOC.-1ª FASE	X	3º COLOC.- 1ª FASE	1	Semifinal
	JOGO 2 - 1º COLOC.- 1ª FASE	X	4º COLOC.- 1ª FASE	2	Semifinal
	Vencedor JOGO 1	X	Vencedor JOGO 2	3	Final

6- DA CLASSIFICAÇÃO

ARTº 12º - Serão adotados **na primeira fase** os seguintes critérios de desempate para se conhecer a ordem dos classificados dentro das respectivas chaves:

- A) - Maior nº de vitórias;
- B) - Confronto Direto (Entre duas Equipes);
- C) - Gols sofridos
- D) - Saldo de Gols;
- E) - Cartão Disciplinar (Pela Ordem: Vermelho e Amarelo);
- F) - Gols Marcados;
- G) - Sorteio.

ARTº 13º - Nas demais fases de confronto direto (Mata): em caso de uma partida terminarem empatadas, será desempatada através de cobranças de penalidades máxima, 05 (cinco) para cada equipe, com cobranças alternadas, se permanecer o empate, segue cobranças “uma a uma” até o desempate.

ARTº 14º - Será adotado o seguinte sistema de pontuação:

- A) - Vitória.....: 03 PONTOS
- B) - Empate.....: 01 PONTO
- C) - Derrota.....: 00 PONTO

7- DAS PENALIZAÇÕES

ARTº 15º - Todas as equipes deverão comparecer no horário previsto da tabela da competição em condições de jogos.

Parágrafo Primeiro – Caso a equipe compareça 10 (dez) minutos após esse horário, (tolerância permitida apenas no primeiro jogo do dia) será penalizada de acordo com os seguintes critérios punitivos:

- a) - Na fase classificatória, perda automática de 01 (um) ponto por cada jogo atrasado.
- b) - Na fase de confronto “mata”, vantagem de empate para a equipe confrontante;
- I – Caso, ambas as equipes no primeiro jogo não compareçam até os 10 (dez) minutos serão desclassificadas automaticamente (nos jogos seguintes não haverá tolerância).
- c) - Deverá prevalecer como parâmetro de tempo, o cronometro/relógio do árbitro da partida.

II – Na segunda fase caso ambas as equipes não obtenham vantagens, o atraso terá como punição duas faltas penalizadas na sumula.

Parágrafo Primeiro - Caso a equipe ou equipes compareçam 10 (dez) minutos após esse horário, será penalizada como perdedora do jogo por “WxO” para as equipes confrontantes.

Parágrafo Segundo - Na hipótese de uma equipe for à vencedora pôr W X O (não comparecimento do adversário), somará a seu favor os 03(três) pontos da partida.

ARTº 16º - A equipe que se ver na impossibilidade de comparecer para realização da partida, por motivo de dificuldade de atingir o numero suficiente de atletas para o inicio da mesma deverá antes de sua realização através de seu capitão apresentar justificativa antecipada por escrito de no mínimo 24 horas. Para que seja avaliada pelo diretor de futebol, se deferido o pedido, a equipe poderá continuar na competição. No caso da não realização da partida por falta de atletas aplica-se o W x O e a equipe infratora será

eliminado da competição. Para os atletas, mesmo que tenha cumprido seus 70% de participação na competição e não comparecerem para jogar qualquer partida de sua equipe na competição, (a menos que o mesmo seja justificado de sua ausência) serão punidos com suspensão de 30(trinta) dias do clube conforme decisão da diretoria.

ARTº 17º - O árbitro encerrará a partida se no decorrer da mesma uma equipe for reduzida a três atletas (expulsão ou contusão de atletas) e o placar será revertido em “1 x 0” para a outra equipe confrontante, agregando-se ao placar no momento da paralisação em favor do adversário.

Parágrafo Primeiro - Se a partida estiver empatada, em “0x0”, será “1x0”, se “1x1”, será “2x1”, computados assim por diante para o confrontante.

Parágrafo Segundo - Se estiver ganhando por “1x0”, passará para “1x2”, se ganhando por “2x1” passará para “2x3”, computados assim por diante para o confrontante.

Parágrafo Terceiro - Se estiver perdendo, será mantido o placar do momento.

Parágrafo Quarto - Computa-se o placar real (anterior, sem agregação) apenas para artilharia e o agregado para a tabela e seus efeitos para os índices técnicos.

ARTº 18º - Para os atletas, mesmo que tenha cumprido seus 70% de participação na competição e não comparecerem para jogar a partida última de sua equipe na competição, (a menos que o mesmo seja justificado de sua ausência) serão punidos com suspensão de 30(trinta) dias.

ARTº 19º – O atleta que abandonar sua equipe ao termino da partida e que for decidido em penalidades, sem motivos legais e sem justificativas, será punido pela comissão de julgamento podendo ser suspenso nas próximas competições.

Parágrafo Primeiro - Nas cobranças alternadas os goleiros serão obrigados a cobrarem as penalidades caso não tenha cobrado. Quando todos já estiverem cobrados ou a critério da equipe.

Parágrafo Segundo - As equipes terão que estar em números iguais para decisões de penalidades. Caso uma equipe estiver em maior numero terá que escolher a se retirar os que estiverem passando para se igualar.

8- DOS JOGOS

ARTº 20º - Para todas as partidas o tempo de jogo terá a duração de 40 minutos com troca dos lados aos 20 minutos de jogo, com intervalo de 5 minutos de um tempo para outro.

ARTº 21º – As datas e horários dos jogos serão fixados na tabela da competição, sendo admitida uma tolerância de no máximo 10 (dez) minutos, somente para primeira partida na rodada ou jogos isolados.

ARTº 22º - O mando de jogo pertencerá à equipe descrita em primeiro lugar na tabela (lado esquerdo), cabendo a responsabilidade pela troca de camisas a equipe visitante (lado direito), em caso de coincidências de cores a critério do árbitro da partida.

9- DOS ATLETAS

ARTº 23º – Fica determinado a obrigatoriedade da assinatura do atleta capitão da equipe e técnico na súmula do jogo antes do início da partida o capitão deverá estar devidamente uniformizado para poder assinar a súmula. Só será permitido o uso de chuteiras society e tênis, fica proibido o uso de outro tipo de chuteiras com cravo, calção com bolso, bermudas, meias soquetes (por cima do meio) ou similares.

Parágrafo Primeiro - E obrigatório que o atleta se apresente ao mesário nome e numero. O atleta que não se apresentar número ao mesário e iniciar a partida como titular será anotado como uma falta na sumula, pois o mesmo está irregular.

Parágrafo Segundo - O atleta em que se apresentar na sumula e abandonar sua equipe sem jogar os 7 (sete) minutos, será suspenso da competição e será julgado pela comissão organizadora. A equipe terá que apresentar sua justificativa junto ao mesário ao termino da partida e caberá a comissão julgar.

Parágrafo Terceiro - As justificativas terão que ter valores legais e será assinado pelo próprio ou representante de sua equipe diante ao mesário, caso seja sem valor ira a julgamento.

ARTº 24º – Todos os atletas reservas ou os que iniciarem jogando terá obrigatoriamente que jogar no mínimo 7 (sete) minutos, podendo os atletas substituídos voltar à partida desde que jogue o tempo obrigatório. O não cumprimento deste artigo implicará na perda de 03 pontos da partida para equipe infratora e os pontos perdidos não serão computados para o adversário. No caso do resultado da partida ao final for empate a equipe infratora perderá 01 (um) ponto e 01 (um) ponto será computado para equipe adversária. Só será aceita justificativa para o atleta não participar caso haja contusão durante a partida.

Parágrafo Único – O atleta que comparecer após o tempo permitido para substituição, ou seja, 7 minutos do segundo tempo, a equipe não terá obrigação de colocá-lo para jogar.

ARTº 25º – Os atletas inscritos terão que jogar 70% dos jogos de sua equipe, se não jogar estará eliminado do próximo campeonato promovido no clube. Poderá o capitão de a equipe justificar a ausência do atleta antes ou durante a realização da partida junto à mesa com o anotador ou representante.

ARTº 26º – Para todas as categorias as equipes poderão utilizar de acordo com as suas necessidades o goleiro reserva, desde que o mesmo esteja na relação da equipe, sendo que o goleiro inscrito como titular, terá obrigatoriamente que jogar seus 10 minutos. O goleiro inscrito sendo sócio do clube poderá iniciar a partida jogando na linha, desde que sua equipe não tenha atletas suficientes para iniciar a partida, (ou seja, não tenha jogadores de sua equipe no banco de reservas), já o jogador inscrito em qualquer categoria que não seja a principal que já tenha jogado como goleiro ou tenha nível técnico da categoria principal não poderá jogar na equipe em que estiver inscrito como jogador de linha em qualquer das outras categorias, quanto a expulsão e contusão do goleiro que estiver jogando será observado o estipulado no art. 17.

PARÁGRAFO ÚNICO – Será observado pelo diretor e coordenador de futebol a qualidade técnica e experiência do goleiro sócio inscrito, para que sua inscrição possa ser efetivada, sendo a mesma transferida para qualquer uma das categorias, o goleiro sócio atleta não poderá de forma alguma ser jogador de linha.

10 - DA DISCIPLINA e REGRAS

ARTº 27º – O atleta que durante a competição acumular 03 (três) cartões amarelos estará automaticamente suspenso por 01 (uma) partida. Caso o Atleta tome o 3º Cartão amarelo na fase Semifinal, não será necessário o cumprimento da suspensão de uma partida, podendo assim, o mesmo jogar na Final.

Parágrafo Primeiro - O atleta que for expulso pôr qualquer tipo de infração cometida estará suspenso 01 (uma) partida automática, na reincidência de expulsão, suspensão de 02 (duas) partidas.

Parágrafo Segundo - No caso de expulsão ou citação pôr agressão física praticada pôr atleta e/ou dirigente integrante de qualquer equipe durante a realização de partida, o agressor será eliminado automaticamente da competição.

Parágrafo Terceiro - **No caso de expulsão de um atleta integrante de qualquer equipe durante a realização da partida, a equipe obrigatoriamente precisará ficar sem um atleta por 2 dois minutos , após poderá substituir o mesmo.**

ARTº 28º - O atleta expulso estará automaticamente suspenso para a próxima partida da competição, inclusive poderá ser ampliada devido a gravidade da infração pela Comissão Organizadora.

ARTº 29 – Estará Cometendo infração pessoal o atleta que: sendo o goleiro, após a defesa, jogar a bola no chão ou para cima e tocá-la novamente sem que tenha sido tocada por qualquer outro atleta.

ARTº 30 – As equipes que cometerem 05 (cinco) infrações técnicas por período, sofrerão a partir da 6º falta o shoot out: a) No shoot out a bola deve ser colocada em qualquer lugar da linha de shoot out e o goleiro adversário postar-se-á sobre a linha de fundo, entre os postes de meta.

ARTº 31º – Não será permitido o uso de instrumentos de percussão, buzinas, cornetas ou similares do lado da linha lateral da mesa do representante (arquibancada) e nas linhas de fundo atrás dos goleiros.

ARTº 32º - Assim como o árbitro. A mesa terá plenas decisões para relatar e levar em julgamentos atos indisciplinares, jogadas violentas e agressões verbais, tanto para atletas quanto para torcedores.

OBS: 1.1 A lei da vantagem sobre faltas cometidas fica a critério da arbitragem aplicar a vantagem e logo após aplicar a falta na mesa por ser acumulativa.

1.2 - A equipe que fizer um gol e seus atletas ficarem comemorando e retardando o reinício da partida no campo de ataque , os árbitros poderão reiniciar a partida desde que a equipe esteja com o mínimo de 4 atletas no campo de defesa de acordo com a arbitragem.

1.3 - Das cobranças de lateral e escanteio serão todas cobradas com as mãos.

1.4 - Não será permitido o uso de meias em jogos, e de meias coloridas por cima de meiões desconfigurando o uniforme.

11- DA ARBITRAGEM

ARTº 33º – A responsabilidade pela arbitragem da competição será do Sr. Muriel José Rinald e Equipe.

ARTº 34º – Serão adotadas as seguintes advertências e penalizações:

Parágrafo Primeiro - CARTÃO VERMELHO: o atleta EXPULSO deverá deixar o campo, próximo à linha lateral ou linha de fundo de qualquer parte do campo e não pode permanecer no banco de reservas, nem dentro das limitações do campo (recinto).

I - O atleta que for expulso durante a partida, poderá ser substituído 2 minutos corridos marcados pelo mesário.

II - Aos componentes do banco de reservas serão aplicados os seguintes cartões disciplinares: AMARELO para advertência e VERMELHO para expulsão. Todos os cartões deverão constar na súmula.

III – Serão punidos atletas em que esteja participando da copa Society, que por não estarem jogando agridem verbalmente o arbitro, por estar torcendo contra o A ou B. Colocar outros demais contra o arbitro visando resultados sendo o mesmo relatado.

IV – Os relatórios terão como responsáveis o arbitro da partida e o mesário.

V – As folhas de relatório serão entregues na parte da manhã, após as rodadas e todos julgados terão o direito de defesa caso for a julgamento.

12- DA PREMIAÇÃO

ARTº 35º – Serão oferecidos troféus para os melhores classificados, na seguinte classificação: Campeão, Vice-campeão, artilheiro e goleiro menos vazado.

13- DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

ARTº. 36º - Serão obedecidas as seguintes particularidades para as equipes disputantes da competição pelo naipe masculino:

Serão suspensos da próxima edição desta competição os atletas que não participarem pelo menos 70% desta copa.

Parágrafo único – As demais disposições deste regulamento fazem parte do mesmo e serão mantidas na íntegra.

ART. 37º - A tabela de jogos será pré-estabelecida, bem como alterações de data, horário e/ou local pela Comissão Organizadora.

ART. 38º – A Comissão Organizadora através de sua equipe terá o direito de adiar, antecipar e fazer qualquer modificação ou esclarecimento da tabela dos jogos como também deste regulamento, quando julgar necessário, para o bom andamento da competição.

ART.39º - Os participantes ao se inscreverem para esta competição estarão automaticamente cedendo sem ônus o direito de uso de sua imagem e voz, bem como os direitos a exposição, publicação, reprodução, inclusive podendo ser armazenados e/ou de qualquer outra forma delas se utilizarem como peças promocionais em televisão,

rádio, jornal, cartazes, faixas, outdoors, mala-direta, internet, mídias digitais e redes sociais para a ampla divulgação da mesma e/ ou de seu desenvolvimento posterior, com exclusividade.

14 - Da Devolução de Uniformes

§ 1º - Todos os atletas que participarem do campeonato de futebol do Clube de Campo Beira Rio, organizados pelo clube, são obrigados a devolver os uniformes fornecidos após o término da competição ou eliminação de sua equipe.

§ 2º - O não cumprimento da devolução do uniforme no prazo estabelecido pelo responsável pela distribuição implicará na imposição de uma sanção, que consistirá no bloqueio de entrada do atleta nas dependências do clube até que a devolução do uniforme seja realizada.

§ 3º - O responsável pela distribuição do uniforme deverá comunicar aos atletas, por meio de aviso prévio, a data limite para a devolução, a qual não deverá ser superior a 7 (sete) dias após o término da competição ou eliminação.

§ 4º - A devolução do uniforme deverá ser feita diretamente ao responsável designado pelo clube/equipe, que emitirá um recibo de devolução como comprovante.

§ 5º - Esta cláusula visa garantir a organização e a conservação dos materiais utilizados durante o campeonato, promovendo a responsabilidade entre os atletas.

Ituiutaba (MG), 07 de Agosto de 2025.

COMISSÃO DISCIPLINAR

Hermano Freitas
Everton Martins Ferreira Camargos
Elissandro Laurindo Dos Santos
Jefferson Rodrigo Dantas
Eraldo Alves De Lima
Leonardo Aloisio
Tiago Oliveira
Divino Carlos
Airton Junior