

REGULAMENTO TÉCNICO



COPA ALVORADA



**ORGANIZAÇÃO
DAYA ARTS**



**APLICATIVO
OFICIAL**

REGULAMENTO TÉCNICO

DENOMINAÇÃO E PARTICIPAÇÃO

Artigo 1º

A COPA ALVORADA 2025 será disputada por 16 (Dezesseis) Clubes abaixo listados, obedecendo às normas constantes deste Regulamento Técnico, bem como as disposições específicas que regem a Lei nº 8.474, de 27 de maio de 2008.

Artigo 2º

A ORGANIZAÇÃO DO CAMPEONATO E DA DAYA ARTS , seguindo as medidas aplicadas de acordo com o do Regulamento Geral dos Campeonatos Municipais de Futebol (RGCMF) à competição, bem como elaborar, alterar e dar cumprimento à tabela de jogos composta de locais, datas e horários previamente definidos de acordo com o sorteio dos grupos definidos em Congresso Técnico.

SISTEMA DE DISPUTA

Artigo 3º A COPA ALVORADA SERA DISPUTADA PELA FASSE CLASSIFICATORIA , QUARTAS DE FINAL , SEMIFINAL E FINAL

Artigo 4º

A Competição com 16 (dezesesseis e) equipes, terá início no dia 19 de OUTUBRO e será realizada em 04 (quatro) Fases em que os clubes jogarão no máximo 6 jogos e no mínimo 3 jogos.Os clubes foram divididos em 04 (quatro) grupos com 04 (quatro) equipes, conforme sorteio realizado no Congresso Técnico realizado no dia 27 de setembro de 2025.

REGULAMENTO TÉCNICO

FASE CLASSIFICATÓRIA

Artigo 5º

Na Primeira Fase (Classificatória) os clubes jogarão entre si, no respectivo grupo em turno único, classificando-se para a Fase Quartas de Final os 02 (dois) clubes com o maior número de pontos ganhos, dentro de cada grupo, considerando exclusivamente os resultados obtidos nesta Fase, observando-se caso necessário os critérios de desempate estabelecidos no artigo 12º deste Regulamento Técnico.

Artigo 6º

A Fase de Quartas de Final da Competição será disputada pelos 08 (oito) Clubes classificados na Fase de Classificatória, divididos em 04 (quatro) grupos de 02 (dois), que jogarão contra o outro grupo em jogos únicos classificando-se para a Fase Semifinal os quatro clubes que somarem o maior número de pontos ganhos, considerados exclusivamente os resultados obtidos nesta Fase, observando-se caso necessário o artigo 12º parágrafo 1º deste Regulamento Técnico.

Artigo 7º

A Fase de Quartas de Final será composta da seguinte forma:

JOGO 1	1º Colocado do Grupo A	x	2º Colocado do Grupo B
JOGO 2	1º Colocado do Grupo B	x	2º Colocado do Grupo A
JOGO 3	1º Colocado do Grupo C	x	2º Colocado do Grupo D
JOGO 4	1º Colocado do Grupo D	x	2º Colocado do Grupo C

REGULAMENTO TÉCNICO

SEMIFINAL

Artigo 8º

A Fase Semifinal da Competição será disputada pelos 04 (quatro) clubes classificados na Fase Quartas de Final, divididos em 02 (dois) grupos com 02 (dois), que jogarão dentro dos respectivos grupos em jogos de ida e volta, classificando-se para a Final os dois clubes que somarem o maior número de pontos ganhos, observando-se caso necessário o artigo 12º parágrafo 1º deste Regulamento Técnico.

Artigo 9º A Fase de Semifinal será composta da seguinte forma:

Vencedor do JOGO 1	X	Vencedor do JOGO 3
Vencedor do JOGO 2	X	Vencedor do JOGO 4

FINAL

Artigo 10º

Na Fase Final os 02 (dois) clubes classificados na Fase Semifinal, se enfrentarão em jogo único, sagrando-se Campeão o Clube vencedor da partida, observando-se caso necessário, o parágrafo 2º do artigo 12º deste Regulamento Técnico.

Parágrafo único O local do(s) jogo(s) da Final será(ão) escolhido(s) exclusivamente pela ORGANIZAÇÃO, com direito a filmagem da Final , também com os custos arcado pelo mesmo.

REGULAMENTO TÉCNICO

CRITÉRIOS DE DESEMPATE

ARTIGO 11º

Ocorrendo igualdade de pontos ganhos entre 02 (dois) ou mais clubes, aplicam-se na Fase Classificatória, sucessivamente, os seguintes critérios técnicos de desempate:

- a. Maior Número de Vitórias;**
- b. Maior Saldo de Gols;**
- c. Maior Número de Gols marcados;**
- d. Vantagem no Confronto Direto (somente no empate entre dois clubes);**
- e. Menor número de Cartões Vermelhos recebidos pelo clube;**
- f. Menor número de Cartões Amarelos recebidos pelo clube;**
- g. Sorteio público realizado pela organização.**

§ 2º No caso de haver empate no jogo único da Final da Competição, a partida será decidida através de disputa de penalidades desde a marca do ponto penal, conforme a International Football Association Board – IFAB e praticadas pela FIFA.

REGULAMENTO TÉCNICO

CONDIÇÕES DE JOGO

Artigo 12º

De acordo com o estabelecido pelo Regulamento Geral dos Campeonatos Municipais de Futebol (RGCMF) em seu artigo 28º, no Campeonato da categoria ‘adulto’, o limite de idade mínimo será de 16(dezesseis) anos, completados no ano da competição.

Conforme o Artigo 22º da Lei Ordinária 8.474/2008, os Clubes poderão completar o limite máximo de 30 (trinta) atletas em seus respectivos elencos, até 03 (três) dias antes do jogo de sua equipe válida pela Fase Quartas de Final.

Artigo 13º Antes do início da partida, os atletas de cada equipe deverão assinar a Relação de Atletas após se identificarem perante o anotador e ao arbitro, mediante a exibição de documento oficial com foto expedido por Órgão público (RG, CNH, passaporte) ou entidade de classe, com no máximo dez anos da data de expedição do documento. [\(Lei nº 11.649/2017\)](#)

Artigo 14º

Conforme destacado em Congresso Técnico, os documentos Digitais com FOTO serão aceitos (arquivo pdf com o QR Code online) e desde que cumpram as exigências do caput do artigo.

§ 2º A Cópia e foto de documentos NÃO serão aceitos;

Conforme determina o Anexo II (Regulamento Geral dos Campeonatos Municipais de Futebol (RGCMF) da Lei nº 8.474, de 27 de maio de 2008 em seu artigo 17; letra “e” cabe ao Clube que tiver o mando de campo da partida: “trocar o uniforme por determinação do árbitro em caso de haver confusão com o da equipe adversária”.

REGULAMENTO TÉCNICO

Artigo 15º

A equipe que tiver o mando da partida deverá entregar ao árbitro, 02 (duas) de futebol, em perfeitas condições de uso, conforme o artigo 17º do Anexo II da Lei nº 8.474, de 27 de maio de 2008.

Artigo 16º Conforme definido em Congresso Técnico, as equipes poderão compor o banco de reservas de cada partida com até 14 (quatorze) atletas devidamente inscritos em súmula e/ou Ficha de inscrição.

O Banco de Reservas poderá ainda ser composto por até 04 (quatro) integrantes da Comissão Técnica, que deverão estar inscritos previamente em súmula e/ou Ficha de Inscrição.

Serão permitidas até 08 (oito) substituições durante o jogo, desde que respeite o máximo de 03 (três) atos de substituição no decorrer da partida, não sendo considerado o intervalo da partida na contagem destes atos.

§ 1º Caso o goleiro se machuque ou se for expulso, a equipe poderá realizar a 4ª parada;

Art. 17º

Nenhuma partida terá início sem a presença em campo de pelo menos 07 (sete) atletas de cada equipe em condições de atuar, sendo que o goleiro já é contabilizado dentro dos 07 atletas.

Na hipótese do não atendimento no previsto no caput, o árbitro aguardará até 20 (vinte) minutos após a hora marcada para o início da partida, e permanecendo a situação, o clube que não apresentar em campo, pelo menos 07 (sete) atletas, será considerado ausente (Wx0), caracterizando o abandono e desistência do Campeonato, conforme dispõe os Arts. 43 e 44 e seus parágrafos do Regulamento Geral dos Campeonatos Municipais de Futebol (RGCMF) da [Lei nº 8.474, de 27 de maio de 2008](#).

REGULAMENTO TÉCNICO

Sempre que uma equipe, atuando apenas com 07 (sete) atletas tiver um ou mais contundidos, conceder-lhe(s)-á o árbitro, o prazo de 15 (quinze) minutos para tratamento ou recuperação.

Esgotado o prazo referido no parágrafo anterior sem que tenha havido a reincorporação do(s) atleta(s) à sua equipe, dará o árbitro por encerrada a partida.

a) se apenas uma das associações teve sua equipe reduzida a menos de 07 (sete) atletas, perderá os pontos para sua adversária e será considerada perdedora pelo escore de 3 x 0 (três a zero) em favor da associação adversária, que passará a ser considerada a vencedora do jogo por aquele placar, salvo se esta era a vencedora da partida por placar mais favorável quando da suspensão, onde permanecerá o resultado daquele momento;

b) se as duas equipes foram reduzidas a menos de 07 (sete) atletas, ambas as associações serão consideradas perdedoras pelo escore de 3 x 0 (três a zero).

Art. 18º

A equipe que estiver presente, no vestiário, mas não se apresentar com seus atletas em campo para início da partida, será considerada ausente por atraso, e perderá os pontos do jogo, pelo placar mínimo da modalidade, mas não será rebaixada, mantendo-se na disputa do Campeonato, conforme dispõe o artigo 34-A do Regulamento Geral dos Campeonatos Municipais de Futebol (RGCMF) da [Lei nº 8.474, de 27 de maio de 2008](#).

Parágrafo único. Em caso de reincidência quanto ao disposto no caput, aplicar-se-á a pena prevista no § 1º, art. 34, do Regulamento Geral dos Campeonatos Municipais de Futebol (RGCMF). ([Redação acrescida pela Lei nº 12.717/2023](#))

REGULAMENTO TÉCNICO

Artigo 19º

A equipe que iniciar a partida com menos de 11 (onze) jogadores, respeitados os critérios fixados para que isso ocorra, poderá completá-la durante todo o seu transcorrer, desde que o(s) atleta(s) atenda(m) todas as exigências legais para participação, devendo seu nome estar incluído na súmula e dada ciência ao árbitro, que fará a identificação.

Parágrafo único

Visando o andamento dos Campeonatos Varzeanos organizados pela SEQUAV, os atletas que chegarem atrasados ao campo e que estejam relacionados em súmula ou Ficha de inscrição, poderão participar a qualquer momento do jogo tanto no 1º tempo quanto no 2º tempo.

Artigo 20º

Fica impedido de participar da partida oficial subsequente, o atleta advertido pelo árbitro por infração de natureza disciplinar, a cada série de três advertências (3º cartão amarelo).

Parágrafo único

Para efeitos do caput, serão adotadas as normas da FIFA, praticadas pela Confederação Brasileira de Futebol (CBF) para contagem dos cartões.

PREMIAÇÃO

Artigo 21º

Ao final do Campeonato serão oferecidos troféus e medalhas personalizadas às equipes Campeã e Vice-campeã, e também troféus de “Artilheiro”, “Defesa menos vazada”.