

REGULAMENTOCOPAOPM2026

Art. 1º - DOS OBJETIVOS:

A AOPM, Associação dos Oficiais da Polícia Militar, através do Departamento de Esportes, promoverá junto aos associados o Campeonato de Futebol Society para sócios que na data de início deste torneio tem de , a partir de 35anos (Categoria Masters) e a partir de 50 anos (Categoria Sênior)

Art. 2º - DO CAMPEONATO:

O Campeonato será disputado no campo gramado, observando as regras do futebol Society com algumas adaptações feitas pela comissão deste campeonato.

Art. 3º - DOS PARTICIPANTES:

Todos os associados da AOPM que se inscreveram no período das inscrições. Sem computar os que estão na lista de espera. Em função de 2 categorias deve-se observar os seguintes itens:

- a) Os **goleiros** das duas **categorias** podem se substituir por **ausência ao início da partida e somente por contusão grave durante a partida, seu companheiro de equipe somente**. Não haverá goleiro estepe.
- b) **Se ocorre de uma atleta do master para jogar no senior só será liberado pela equipe adversária e o capitão da equipe que poderá escolher o atleta do master para jogar.**
- c) **Existe obrigatoriedade de participação atleta de qualquer categoria sendo a troca aos 12:30 do primeiro tempo.**
- d) **Qualquer outra situação não especificada em relação a esse artigo será resolvida única e exclusivamente pela Comissão organizadora e os representantes das equipes.**

Art. 4º -DA ORGANIZAÇÃO E REALIZAÇÃO:

O Campeonato está sendo organizado pelo Departamento de Futebol da AOPM, através da Coordenação do futebol, junto aos associados e, será realizado aos sábados e domingos com início no dia 26 de setembro de 2026 às 09:00hs.

Art. 5º - SISTEMA DE DISPUTA POR CATEGORIA:

1ª FASE (CLASSIFICATÓRIA – Master, Senior)

O sistema será disputado por 05 equipes, com confronto em turno único entre todas as equipes, conforme tabela divulgada aos capitães e mural do futebol AOPM.

- Classificam-se diretamente para a fase **SEMIFINAL** os 1º, 2º e 3º colocados na classificação geral, além do vencedor da fase **REPESCAGEM** disputada entre o 4º e 5º colocados.

REGULAMENTOCOPAOPM2026

FASE SEMIFINAL

O sistema utilizado para confronto das equipes classificadas por categoria é o seguinte:

- 1º colocado x vencedor da fase **REPESCAGEM**
- 2º colocado x 3º colocado

Nesta fase em caso de empate, teremos prorrogação de 2 tempos de 5 minutos sem intervalo. Persistindo o empate, a decisão será realizada **através de cobrança de penalidades máximas** sendo, série inicial de 5 penalidades e depois cobranças alternadas, até a apuração do vencedor.

FASE FINAL

Definidas as equipes vencedoras dos jogos da semifinal e, portanto, classificadas para a final em cada categoria, disputarão em partida única no **domingo, 29 de novembro de 2026 às 09:00 e 10:00h respectivamente** o título de **CAMPEÃO**.

- **09:00h VENCEDOR JOGO SÊNIOR 12 x VENCEDOR JOGO SÊNIOR 13 (CATEGORIA SÊNIOR)**
- **10:00h VENCEDOR JOGO MASTER 12 x VENCEDOR JOGO MASTER 13 (CATEGORIA MASTER)**

Nesta fase em caso de empate, teremos prorrogação de 2 tempos de 5 minutos sem intervalo. **Persistindo o empate, a decisão será realizada através de cobrança de penalidades máximas sendo, série inicial de 5 penalidades e depois cobranças alternadas, até a apuração do vencedor.**

Parágrafo único: Não haverá disputa nem premiação ao 3º COLOCADO.

Art. 6º - DA PONTUAÇÃO:

Para efeito de classificação, será adotado o seguinte quadro de pontuação, sendo esse usado em todas as fases:

OCORRÊNCIA DE RESULTADOS	TOTAL DE PONTOS OBTIDOS
Vitória	3
Empate	1
Derrota	0
Vitória por W.O.	3
Derrota por W.O.	0

REGULAMENTOCOPAOPM2026

Art. 7º - DECISÃO EM CASO DE EMPATE:

No caso de empate na classificação geral, serão adotados os seguintes critérios de desempate:

- 1º) Não ter W.O.
- 2º) Maior número de vitórias
- 3º) Maior saldo de gols positivos
- 4º) Maior número de gols pró
- 5º) Confronto direto
- 6º) Sorteio

Art.8º -DO NÚMERO DE ATLETAS E INICIO DA PARTIDA:

- a) Cada equipe será formada no campo sintético por 08 atletas, sendo obrigatoriamente 1 (um) goleiro e 6(seis) de linha.
- b) É obrigatório para o início da partida que cada equipe tenha no mínimo **4 jogadores**, caso contrário será desclassificada por W.O.
- c) Quando uma ou ambas as equipes ficarem reduzidas a 4 jogadores seja por qual motivo for, a partida deverá ser encerrada e esta equipe perderá os pontos do jogo, seja qual for o placar.
- d) Quando a equipe desclassificada estiver vencendo ou empatando, o placar terminará em 2 X 0 para equipe adversária. Neste caso a equipe vencedora pode escolher o atleta que anotará os gols na súmula
- e) Quando a equipe desclassificada estiver perdendo a partida, permanecerá o placar do jogo.

Art.9º -DA APRESENTAÇÃO DOS ATLETAS E UNIFORMES:

- As equipes deverão apresentar se em campo 5 (cinco) minutos antes do horário determinado pela tabela, devidamente uniformizadas. Haverá tolerância de no máximo 15 (quinze) minutos para o início da primeira partida da rodada.
- A equipe que não comparecer no horário estabelecido pela tabela, será declarada perdedora por W.O.
- O atleta que tiver usando brinco ou piercing deverá retirar ou cobrir com esparadrapo e não será permitido o uso de qualquer material que possa vir a pôr em risco sua integridade física ou a de outros atletas.
- O uniforme dos atletas consistirá de: camisa de meia manga ou manga comprida com números de 01 a 99, não sendo permitida a repetição de números na mesma equipe, calção curto, meias de cano longo, caneleiras e chuteira. O atleta deverá estar sempre muito bem uniformizado, com a camisa dentro do calção e meias levantadas, observando o que determina a regra. Se isto não acontecer ele será advertido e retirado temporariamente do campo e só poderá voltar depois que o árbitro verificar as condições normais do uniforme.
- O goleiro usará uniforme de cor diferente dos demais atletas, sendo permitido, a título de proteção, usar calça de agasalho própria para a prática do esporte.
- O uniforme poderá ser fornecido pelo clube mediante apresentação da carteira social ou do futebol, e neste caso, deverá ser devolvido ao término dos jogos.

REGULAMENTOCOPAOPM2026

Art.10º -DAS REGULAMENTAÇÕES:

As regras serão oficiais da Federação Paulista de Futebol, ressalvas os ajustes constantes deste regulamento.

Art.11º - DO TEMPO DE JOGO:

- a) As partidas terão a duração de 2 (dois) tempos de 25 (vinte e cinco) minutos, com 05 (cinco) minutos de intervalo.
- b) Toda paralisação por motivo de contusão, ou outro motivo qualquer, será acrescida em qualquer dos períodos, sempre a critério dos árbitros.
- c) Será permitido ao treinador ou ao capitão de cada equipe solicitar um pedido de tempo por período de jogo, sendo que o capitão deverá pedir ao árbitro ou ao mesário do jogo, que será concedida na próxima paralisação do jogo.
- d) A paralisação terá 01 minuto, devendo ser acrescida ao término de cada período.

Art.12º - DAS SUBSTITUIÇÕES:

Para a substituição será obrigatório ser efetuada na zona de substituição do campo e sem autorização dos árbitros. **O número de substituições será livre**, sendo admissível o retorno do atleta substituído.

Art.13º - DAS INFRAÇÕES E FALTAS

Ficam estabelecidos os seguintes critérios:

- a) Após a 7ª falta coletiva, a equipe infratora será punida com a cobrança de um **SHOOT OUT** a cada nova infração técnica cometida, até o final do período da partida, exceto a infração cometida dentro da área de meta que caracteriza a penalidade máxima.
 - O atleta da equipe beneficiada deverá posicionar a bola na linha de saída da equipe infratora, e todos os demais atletas posicionam-se na outra linha de saída, distante 10 metros da bola, com exceção do goleiro da equipe infratora que deverá estar com parte dos seus pés em cima da linha do gol.
 - É proibido realizar substituições durante a cobrança do shoot out.
 - Apenas o atleta da equipe beneficiada que irá fazer a cobrança do shoot out poderá ficar perto da bola
 - Após a autorização do árbitro para a cobrança do shoot out, não haverá mais distância exigida da bola
 - Caso o goleiro da equipe infratora seja advertido com Cartão Disciplinar na execução do Shoot Out, este deverá cumprir as determinações da regra
 - Ao término do primeiro período, serão zeradas as infrações coletivas, permanecendo apenas as infrações individuais
- b) A reposição de bola que sair pela linha de fundo poderá ser através de tiro de meta ou com as mãos pelo goleiro.

REGULAMENTOCOPAOPM2026

Art.14º - DAS ADVERTÊNCIAS:

Ficam estabelecidos os seguintes cartões:

- a) O **CARTÃO AMARELO**– O jogador **ficara campo** . No 2º cartão amarelo o cartão vermelho é automático
- b) O **CARTÃO VERMELHO** - O atleta **EXPULSO** deve deixar o campo pela zona de substituição, devendo ser substituído após 02 minutos cronometrados de bola em jogo, quando for informado e receber autorização do mesário.
- c) Aos componentes do banco de reservas devem ser aplicados os seguintes cartões disciplinares: **AMARELO** para advertência e **VERMELHO** para expulsão.
- d) Aos cartões disciplinares aplicados no **INTERVALO** da partida deve ser utilizado o mesmo critério daqueles aplicados ao banco de reservas.
- e) Todo cartão disciplinar deve constar em súmula como individual e coletiva até a 7ª infração. Quando da aplicação de outros cartões provenientes da mesma infração, prevalece a marcação do primeiro cartão.
- f) **SUSPENSÃO AUTOMÁTICA** - O atleta que for penalizado com o 3º (terceiro) cartão Amarelo ou com 1 (um) cartão vermelho, cumprirá suspensão automática na partida seguinte.

Obs.: O cartão vermelho não anula o amarelo.

Parágrafo PRIMEIRO – Os cartões amarelos serão zerados para a fase **SEMIFINAL**, porém, se o atleta for punido com o 3º cartão amarelo no jogo anterior a estas fases, ele estará impedido de jogar amesma.

Parágrafo SEGUNDO – O atleta também **não terá condições de jogar a semifinal se tiver tomado cartão vermelho**, lembrando que os cartões vermelhos das semifinais não serão zerados para a próxima partida.

Parágrafo TERCEIRO – O atleta da **categoria Master ou Sênior** que for suspenso do **campeonato livre ou master respectivamente poderá jogar normalmente no jogo de outra categoria**. Neste caso ele está suspenso da categoria na qual foi suspenso.

Parágrafo QUARTO – O atleta da **categoria Master ou Sênior** for suspenso por **agressão e relatado pela arbitragem** ficará suspenso em todas as categorias.

Art.15º - DOS PROBLEMAS DISCIPLINARES:

- a) Serão aplicadas penas disciplinares, classificadas em advertência, suspensão de uma ou mais partidas, eliminação do Campeonato, além de outras sanções da AOPM.
- b) Todos os problemas relacionados às regras do jogo serão resolvidos pela arbitragem. Os árbitros e o anotador preencherão relatórios descritivos caso entendam necessário.
- c) As punições serão feitas através de análise dos organizadores com base nos relatórios apresentados pela arbitragem, por fato presenciado ou por recursos entregues aos organizadores.
- d) Após parecer dos Organizadores, os casos disciplinares graves serão levados á Comissão Disciplinar da Diretoria de Assuntos Internos da AOPM e, o atleta infrator sofrerá as penalidades previstas no estatuto da AOPM.

REGULAMENTOCOPAOPM2026

e) São considerados problemas disciplinares, passíveis de punições:

- Todo participante do jogo que for relatado por agressão a adversário, árbitros, membros da organização, legais ou nomeados por ela.
- Prejudicar o bom andamento da competição. Estimular os atletas a prática de violência.
- Atirar objetos dentro do campo. Depredar as instalações do local do jogo.
- Desrespeitar e reclamar por gestos ou palavras, ofender moralmente oficiais de arbitragem, durante ou depois de seu jogo ou competição. Praticar atos de violência contra oficiais de arbitragem, antes, durante e depois do jogo ou competição.
- Assumir nas praças de desporto, atitude inconveniente ou contrária a moral desportiva, em relação a entidade organizadora e seus dirigentes, antes, durante ou depois do jogo e competição.
- Praticar atos de violência contra companheiros de sua equipe ou componente de equipe contrária, antes, durante ou depois do jogo e competição. Participar de rixa, conflito ou tumulto, antes, durante ou depois do jogo e competição
- Invadir o Campo com o objetivo de ofender, discutir, tirar satisfações com oficiais de arbitragem, antes, durante ou depois do jogo e competição
- Tentar agredir oficiais da arbitragem e mesários antes, durante ou depois do jogo e competição.
- Atitudes inconvenientes ou contrárias a moral desportiva por parte da torcida, em relação aos atletas e Comissão Técnica da equipe adversária, antes, durante ou depois do jogo e competição
- Praticar ato de hostilidade contra adversário, antes, durante ou depois do jogo e competição
- Dirigir-se aos oficiais de arbitragem incluindo os mesários e os membros da comissão durante ou após o jogo terminado para reclamações, satisfações ou atitudes antidesportivas.

Art. 16º - DOS RECURSOS:

Todo recurso deverá ser encaminhado por escrito à comissão, até 3 (três) dias após a data da realização do jogo em questão, caso contrário o recurso não será considerado. Os recursos serão julgados pela Comissão ou encaminhados a Comissão Disciplinar da Diretoria de Assuntos Internos da AOPM, como descrito no Artigo 15º, item c. **Não caberão recursos contra decisões da arbitragem, no qual se referir as interpretações das regras nas partidas em disputa.**

Caberá à comissão organizadora após decisão final dos processos e recursos, dar ciência ao atleta e/ou equipe das decisões da mesma por escrito ou **através de WhatsApp**.

Os casos omissos a esse regulamento serão resolvidos única e exclusivamente pela Comissão organizadora do evento.

Art. 17º - INCLUSÃO OU SUBSTITUIÇÃO DE ATLETAS:

• Substituição:

Em caso comprovado de contusão ou a pedido do próprio atleta por escrito, a equipe poderá solicitar à comissão, a eventual substituição dele somente utilizando O atleta da própria equipe.

. O critério de substituição da será: os atleta da categoria .Exemplo o atleta da categoria sênior não irá mais continua no campeonato e será substituído por um atleta da categoria master

A substituição será por conta da comissão de futebol e o grupo dos capitães.

REGULAMENTOCOPAOPM2026

OBS: Não haverá devolução da taxa de inscrição e o atleta substituído terá direito a participar da festa de encerramento. O valor da taxa de inscrição a ser pago pelo atleta substituto é integral (R\$240,00 – DUZENTOS E QUARENTA REAIS) na fase inicial do campeonato, podendo ser cobrada de forma proporcional após a semana 04 conforme critério da comissão. Qualquer pedido de ressarcimento de valor será avaliado pela comissão.

Art. 18º - VOTAÇÃO E DECISÃO DE RECURSOS, ADVERTÊNCIAS E DEMAIS CASOS:

Se necessária votação para definição de questões relativas ao campeonato será realizada da seguinte forma:

- Resultado da votação entre os representantes de equipe.
- Em caso de empate deverá ser definido pela comissão onde votam somente membros que não estão jogando (João Nascimento, Eduardo Caraça e Armando Trevisan Jr.) e Marcelo Cabral (APEFI) responsável pela arbitragem do campeonato.

Art. 19º - DOS HORARIOS:

Os jogos serão realizados nos seguintes dias e horários:

● Rodadas com 04 jogos por Categorias (Master e Sênior) aos sábados e domingo.

- 1º jogo às 08h00min (tolerância de 15 minutos)
- 2º jogo às 09h00min
- 3º jogo às 10h00min
- 4º jogo às 11h00min

Parágrafo único: a entrada dos atletas deverá ser feita pelo portão na lateral do campo. Não será permitida a entrada de outro time em campo no decorrer de outra partida. Não será permitida a presença de atletas ou familiares ou amigos na área do mesário. Só será permitida a presença dos times que estarão participando da partida, seu técnico se houver e o pessoal que vai realizar a cobertura do campeonato com filmagens e entrevistas e pessoas autorizadas pela comissão do Campeonato.

Art. 21º - EQUIPES DO CAMPEONATO E REPRESENTANTES:

- **ARGENTINA** (Sênior – / Masters –)
- **CAMARÕES** (Sênior – / Masters –)
- **ESPANHA** (Sênior –/ Masters –)
- **FRANÇA** (Sênior – / Masters –)
- **INGLATERRA** (Sênior- / Masters –)

Art. 22º - UNIFORMES:

O uniforme é de responsabilidade do ATLETA. Caso este seja cedido pela AOPM, a responsabilidade será de cada representante, e deve ser entregue assim que terminar a partida, ressaltando que o seu número de camisa vai ser o mesmo até o final do campeonato, para maior agilidade nas sumulas e na organização.

REGULAMENTOCOPAOPM2026

Art. 23º - ORGANIZAÇÃO:

A Comissão organizadora da COPA AOPM 2026 – é formada pelos membros da Comissão de futebol e os sócios representantes das equipes conforme citado acima tornando assim todas as dúvidas e decisões referentes ao campeonato discutidas entre eles. Apoio da Diretoria e Departamento de Esportes AOPM.

- **Diretor de esportes:** Cel.
- **Departamento de esportes:**
- **Comissão de futebol:**