



REGULAMENTO XXI TORNEIO NACIONAL DE FUTEBOL SOCIETY DO MINISTÉRIO PÚBLICO

CAPÍTULO I ORGANIZAÇÃO GERAL DO TORNEIO

SEÇÃO I DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º. Este regulamento é o conjunto das disposições que regem o **XXI TORNEIO NACIONAL DE FUTEBOL SOCIETY DO MINISTÉRIO PÚBLICO** e obriga os que com ele tenham relações a sua total obediência.

SEÇÃO II ORGANIZAÇÃO

Art. 2º. O XXI Torneio Nacional de Futebol *Society* do Ministério Público será realizado pela Associação Paranaense do Ministério Público com o apoio da Associação Nacional dos Membros do Ministério Público – CONAMP.

SEÇÃO III OBJETIVO

Art. 3º. O XXI Torneio Nacional de Futebol *Society* do Ministério Público tem por objetivo promover o conagraçamento entre os membros do Ministério Público brasileiro.

SEÇÃO IV PERÍODO DE REALIZAÇÃO

Art. 4º. O XXI Torneio Nacional de Futebol *Society* do Ministério Público será realizado no feriado nacional de “*Corpus Christi*”, **entre os dias 30 de maio e 02 de junho de 2024**, na cidade de Curitiba/PR.

SEÇÃO V PARTICIPANTES

Art. 5º. Poderão participar do Torneio as Associações Estaduais do Ministério Público, bem como as Associações do Ministério Público da União, cujos atletas necessariamente, deverão ser integrantes do Ministério Público, em situação ativo ou inativo (Promotores, Procuradores,



Subprocuradores, em atividade ou aposentados) comprovada mediante apresentação da carteira funcional.

Parágrafo único. As associações participantes do Torneio Nacional de Futebol Society do Ministério Público poderão inscrever atletas que pertençam à carreira da Magistratura, em atividade ou aposentado, desde que tenham ingressado nessa carreira por meio de quinto ou terço constitucional e ainda permaneçam com o vínculo associativo ativo com a Associação de origem.

Art. 6º. O atleta associado à ANPT, ANPR ou ANMPM poderá optar por jogar por sua Associação Nacional ou pela Associação local no respectivo Estado em que atua, ainda que em mais de uma categoria, não podendo jogar em categorias diversas pela Associação Nacional e pela Estadual.

SEÇÃO VI INSCRIÇÃO DAS EQUIPES

Art. 7º. As inscrições definitivas para o XXI Torneio Nacional de Futebol do Ministério Público estarão abertas no período de **04/03/2024 a 05/04/2024**, devendo as entidades interessadas as efetivarem até aquela data limite, com preenchimento do formulário de inscrição e pagamento das taxas respectivas, conforme instruções constantes do site <https://www.apmppr.org.br/torneio2024/>.

Parágrafo único. Cada delegação somente poderá inscrever uma equipe por categoria, limitada ao número máximo de 20 (vinte) atletas por equipe e respeitados os critérios de idade para cada categoria, previstos neste regulamento, devendo cada associação enviar a lista definitiva de atletas ou inscrevê-los em sistema indicado pela entidade organizadora até o **dia 30 de abril de 2024**.

SEÇÃO VII FUSÃO DE EQUIPES

Art. 8º. A fusão consiste na formação de um novo time com atletas de, no máximo, duas entidades vinculadas à CONAMP ou descritas no art. 5º, e se destina, primordialmente, a facilitar a participação de delegações que encontrem dificuldades em formar time para disputar o evento.

§ 1º. Os atletas que formam a equipe decorrente da fusão somente poderão disputar as partidas



pela equipe fundida, não podendo participar do Torneio por nenhuma outra equipe, nem mesmo por sua entidade de origem, ainda que em categoria diversa.

§ 2º. Os atletas que integram a equipe fundida poderão disputar, no máximo, duas categorias do Torneio, desde que pela mesma equipe fundida.

§ 3º. Os atletas com idade para a categoria SÊNIOR ou SUPER SÊNIOR poderão participar do Torneio em, no máximo, duas categorias e, em caso de fusão, poderão jogar numa categoria pela equipe fundida e noutra pela sua equipe originária.

§ 4º. A fusão de duas entidades em uma categoria as vincula nas demais categorias, sendo-lhes permitida a participação noutras categorias do Torneio, desde que sozinhas ou fundidas entre si.

§ 5º. Uma vez admitida a fusão entre duas entidades numa categoria, estas não poderão participar de novas fusões com outras entidades no Torneio, ainda que em categorias distintas.

Art. 9º. A fusão de, no máximo, 02 (duas) entidades somente será permitida se forem atendidas as seguintes condições pelas pretendentes:

I – não ocuparem as 05 (cinco) primeiras colocações no ranking nacional da respectiva categoria;

II – terem, respectivamente, um limite máximo de até 10 (dez) atletas por uma entidade e de até 07 (sete) atletas pela outra pretendente;

III – formalizarem requerimento assinado pelos presidentes das entidades pretendentes.

§ 1º. O pedido ordinário de fusão de equipes deverá ser apresentado, com a devida justificativa, à Comissão de Esportes da CONAMP até o dia **01 de abril de 2024**. A aprovação ou não será decidida no prazo máximo de 10 dias, contados da apresentação do pedido.

§ 2º. O pedido extraordinário de fusão de equipes poderá ser feito até 10 (dez) dias antes do início do torneio e deverá preencher os requisitos previstos nos incisos I, II e III do art. 9º deste Regulamento além do pagamento da eventual diferença de valor da inscrição decorrente da fusão, que deverá ser efetuado antes do início do torneio.



§ 3º. Em nenhuma hipótese será admitido o pedido de fusão de equipes após o prazo previsto no parágrafo anterior ou após o início do Torneio.

§ 4º. O pedido de fusão deferido forma uma nova equipe e, em razão disso, mesmo que uma das entidades já esteja inscrita em alguma outra categoria sozinha, o valor da inscrição na categoria da fusão será o correspondente ao de uma categoria.

§ 5º. A fusão de duas entidades em mais de uma categoria seguirá o valor previsto para a quantidade de categorias inscritas.

SEÇÃO VIII LOCAL

Art. 10. O XXI Torneio Nacional de Futebol Society do Ministério Público será realizado em local com instalações adequadas, que apresentem campos e vestiários compatíveis com o número de equipes participantes.

§ 1º. Os campos deverão apresentar, preferencialmente, grama natural própria para a prática do futebol, utilizando-se quadras de grama sintética de modo excepcional, cujas dimensões mínimas e máximas serão definidas pela Comissão de Esportes da CONAMP.

§ 2º. O campo de jogo deve ser de grama natural ou sintética, tendo sua forma retangular, não podendo seu comprimento exceder a 60m nem ser inferior a 45m e a sua largura máxima de 35m e a mínima 25m. Devendo o comprimento ser sempre superior à largura.

§ 3º. A critério da Comissão Organizadora do Torneio, poderão ser utilizados locais diferentes para a realização da fase de grupos, dos confrontos eliminatórios e das disputas de 3ºs lugares e finais.

SEÇÃO IX DAS INSCRIÇÕES DOS ATLETAS

Art. 11. As Associações confirmadas no Torneio inscreverão os seus atletas, em sistema a ser disponibilizado pela comissão organizadora, informando os seguintes dados por categoria:

- a) nome completo do atleta;
- b) data de nascimento;



- c) CPF;
- d) Matrícula funcional;
- e) Plano de saúde, se tiver;
- f) Tipo sanguíneo;
- g) Posição; e
- h) Numeração da camisa.

SEÇÃO X DAS TAXAS DE INSCRIÇÃO

Art. 12. A taxa de inscrição será cobrada da seguinte forma:

- I** - uma categoria R\$ 10.000,00 (dez mil reais);
- II** - duas categorias R\$ 16.000,00 (dezesesseis mil reais);
- III** - três categorias R\$ 18.000,00 (dezoito mil reais);
- IV** - quatro categorias R\$ 20.000,00 (vinte mil reais); e
- V** - cinco categorias R\$ 22.000,00 (vinte e dois mil reais).

§ **1º**. A associação que desistir ou pedir o cancelamento da inscrição até o dia **05 de abril de 2024** não sofrerá nenhuma cobrança.

§ **2º**. O pedido de cancelamento ou de *downgrade* feito após o dia **05 de abril de 2024** gera o dever de pagar 10% (dez por cento) do valor da atual taxa de inscrição da(s) categoria(s) pretendida(s) pela associação.

§ **3º**. O pedido de cancelamento ou de *downgrade* feito a partir do dia **15 de abril de 2024** gera a obrigação de pagamento do valor total da taxa de inscrição da(s) categoria(s) inscrita(s), salvo apresentação de justificativa de força maior dirigida à Comissão de Esportes da CONAMP que poderá readequar ou isentar a cláusula penal.

§ **5º**. A fusão de duas entidades em mais de uma categoria seguirá o valor previsto para a quantidade de categorias inscritas.



Art. 13. O pagamento das taxas de inscrição pode ser realizado em duas modalidades:
I - à vista; ou

II - parcelado em até 3 (três) vezes.

§ 1º. As associações que pretendam parcelar o valor das inscrições devem fazer a opção por esta modalidade de pagamento até dia **20 de março de 2024**, por meio de ofício dirigido à entidade organizadora do torneio indicando a quantidade de parcelas que deseja, até o limite de 3 (três), para adimplir os valores da taxa inscrição.

§ 2º. A associação que não realizar a opção de parcelamento até o dia indicado no § 1º deste art. 13 será considerada como entidade que optou pelo pagamento à vista da inscrição.

§ 3º. Na hipótese de pagamento parcelado da taxa de inscrição, a primeira parcela deverá ser paga até dia **29 março de 2024**, a segunda até dia **30 de abril de 2024** e a última até **24 de maio de 2024**.

Art. 14. Os valores deverão ser pagos por depósito, TED ou PIX na **conta corrente nº 2600-0, agência 0749, do Banco Sicredi** (Chave pix E-mail **torneio2024@apmppr.org.br**).

§ 1º. A associação que optar pelo pagamento da taxa de inscrição à vista e não realizar o pagamento até o dia **10 de abril de 2024** terá a sua inscrição cancelada e, acaso formule pedido para não haver o cancelamento da inscrição, deverá pagar o valor de à vista, além da multa e juros previstos no § 2º deste art. 14.

§ 2º. A associação que optar pelo pagamento da taxa de inscrição parcelado e não quitar as parcelas nas datas previstas no § 3º do art. 13, fica sujeita à multa de 1% (um por cento) ao mês e juros de 1% (um por cento) ao dia **24 de maio de 2024**.

§ 3º. A associação que optar pelo pagamento da taxa de inscrição parcelado e não adimplir com o valor total até **24 de maio de 2024**, terá a inscrição cancelada e os valores eventualmente já pagos serão retidos a título de cláusula penal.

SEÇÃO XI DA PREMIAÇÃO

Art. 15. A Associação organizadora premiará as equipes vencedoras com troféus e medalhas,



da seguinte forma:

I – Categoria SUPERSÊNIOR, equipes:

- a) campeã;
- b) vice-campeã;
- c) terceira classificada;
- d) artilheiro;
- e) goleiro menos vazado; e
- f) melhor jogador.

II – Categoria SÊNIOR, equipes:

- a) campeã;
- b) vice-campeã;
- c) terceira classificada;
- d) artilheiro;
- e) goleiro menos vazado; e
- f) melhor jogador.

III – Categoria SUPERMASTER, equipes:

- a) campeã;
- b) vice-campeã;
- c) terceira classificada;
- d) artilheiro;
- e) goleiro menos vazado; e
- f) melhor jogador.

IV – Categoria MASTER, equipes:

- a) campeã;
- b) vice-campeã;
- c) terceira classificada;
- d) artilheiro;
- e) goleiro menos vazado; e
- f) melhor jogador.



V – Categoria FORÇA LIVRE, equipes:

- a) campeã;
- b) vice-campeã;
- c) terceira classificada;
- d) artilheiro;
- e) goleiro menos vazado; e
- f) melhor jogador.

Parágrafo único. Ao final de cada partida a equipe de arbitragem elegerá o melhor jogador da partida, fazendo constar na respectiva súmula e, ao final do torneio, o atleta que tiver somado o maior número de indicações será escolhido o melhor jogador da competição na sua respectiva categoria.

CAPÍTULO II

DAS DISPOSIÇÕES REGULAMENTARES DA EXECUÇÃO DAS PARTIDAS E DO TORNEIO

SEÇÃO I

DAS EQUIPES E DAS CATEGORIAS

Art. 16. As equipes serão constituídas observando-se as seguintes categorias:

I – SUPERSÊNIOR, formada por atletas com idade a partir de 58 anos completos até 31/12/2024;

I – SÊNIOR, formada por atletas com idade a partir de 52 anos completos até 31/12/2024;

II – SUPERMASTER, formada por atletas com idade a partir de 45 anos completos até 31/12/2024;

III. – MASTER, formada por atletas com idade a partir de 37 anos completos até 31/12/2024;

IV - FORÇA LIVRE, formada por atletas de qualquer idade.

Art. 17. As categorias serão definidas por ano de nascimento, o que deverá ser rigorosamente



observado.

§ 1º. Os atletas poderão inscrever-se livremente em até duas categorias, desde que respeitado o requisito relativo ao ano de nascimento, exceto os goleiros.

§ 2º. É permitida a inscrição de até 03 (três) atletas com idades inferiores à respectiva categoria em até 02 (dois) anos, desde que preenchidas as seguintes condições:

I - A associação deve contar com até 100 membros *e não estar em fusão com outra associação, mesmo que em categoria diversa*;

II - O(s) atleta(s) inscrito(s) deve(m) ser identificados à arbitragem e mesa de arbitragem *e utilizar uma braçadeira específica*;

III - Não é permitida a participação simultânea em campo de jogo de mais de um atleta inscrito nessa condição especial.

Art. 18. No caso da inscrição de atleta em mais de uma categoria e havendo coincidência nos horários de realização de jogos de categorias nas quais o atleta esteja inscrito, o mesmo deverá ser substituído por um reserva.

Parágrafo único. Os horários dos jogos não serão alterados em decorrência dessas coincidências.

Art. 19. Os goleiros estão excluídos dos limites de idade fixados nos incisos do art. 16, à exceção dos inscritos para as categorias SÊNIOR e SUPERSÊNIOR, que deverão ter idade limite prevista para os atletas de linha da categoria MASTER.

Art. 20. Aos goleiros com idade inferior a das categorias “MASTER”, “SUPERMASTER”, “SÊNIOR” e “SUPERSÊNIOR”, isto é, com idade menor que 37, 45, 52 e 58 anos, respectivamente, não serão permitidas as seguintes condutas durante as partidas:

I - avançar além da linha do meio de campo;

II - ações ofensivas ou de ataques em direção ao gol, como, por exemplo:

a) cobrança de tiros livres;



- b) arremesso lateral;
- c) escanteio;
- d) finalizações ao gol;
- e) reposição com o pé que ultrapasse o meio do campo; e
- f) cabeceios, dentre outras.

SEÇÃO II

DOS GRUPOS E DA FORMA DE DISPUTA

Art. 21. A forma de disputa de cada categoria será definida pela organização, conforme o número de equipes inscritas em cada categoria.

Art. 22. Na composição dos grupos será observada, preferencialmente, a divisão em chaves, de modo a limitar o número de jogos, em razão do curto espaço de tempo, observando-se as respectivas categorias.

Art. 23. Na composição dos grupos será observada, preferencialmente, a posição de cabeças-de-chave, as quais serão formadas pela Associação organizadora do evento, pelos últimos campeões, vice-campeões e terceiros colocados das competições anteriores, bem como pelos melhores colocados em ranking a ser elaborado com base nos resultados dos torneios anteriores.

Art. 24. Visando à formação de chaves equilibradas e de nível semelhante, poderá haver sorteio dirigido, com base no ranking acima referido.

Art. 25. Caso haja desistência de equipe após a formação da tabela, e por essa razão ocorra discrepância de mais de uma equipe por chave, deverá ser realizado novo sorteio.

SEÇÃO III

REGRAS GERAIS E ADAPTAÇÕES ÀS REGRAS OFICIAIS

Art. 26. Serão utilizadas subsidiariamente as regras oficiais da “Confederação de Futebol Sete do Brasil” em vigor, próprias do Futebol Society, com as alterações previstas neste regulamento.

SUBSEÇÃO I

DA DURAÇÃO E EXECUÇÃO DAS PARTIDAS



Art. 27. As partidas terão duração de acordo com as categorias:

I - FORÇA LIVRE e MASTER terão a duração de dois tempos de 25 minutos, com 5 minutos de intervalo entre cada tempo;

II – SUPERMASTER, SÊNIOR e SUPERSÊNIOR as partidas terão a duração de dois tempos de 20 minutos, com intervalo de 10 minutos entre cada tempo de jogo.

Art. 28. Depois de iniciada uma partida, caso venha a ser suspensa, será levada em consideração somente o relatório do primeiro árbitro e delegado. A decisão será tomada pelo conselho arbitral.

Art. 29. O cumprimento de suspensão automática é de responsabilidade exclusiva de cada equipe, independente de comunicação oficial.

Art. 30. Somente poderão permanecer no banco de reservas os atletas que estiverem inscritos na súmula, o técnico e seu auxiliar, além de dois dirigentes e um funcionário para suporte. Estes também deverão apresentar sua carteira de identificação para permanecer no banco de reservas.

Art. 31. A responsabilidade pela troca de uniformes, no caso de choque de cores e modelos, é da equipe situada à esquerda da tabela.

SUBSEÇÃO II

SISTEMA DE PONTUAÇÃO PARA CLASSIFICAÇÃO GERAL DAS EQUIPES DURANTE A FASE DE CLASSIFICAÇÃO (PRIMEIRA FASE)

Art. 32. A pontuação das partidas seguirá os seguintes critérios:

I - Vitória – 3 pontos;

II - Empate – 1 ponto; e

III - Derrota – 0 ponto.

Art. 33. Em caso de empate na classificação da primeira fase serão adotados os seguintes critérios:



I - Confronto direto;

II - Número de vitórias;

III - Maior saldo de gols;

IV - Maior número de gols marcados;

V - Menor pontuação no número de cartões disciplinares, considerando a pontuação dos cartões:

- a) vermelho – 03 pontos;
- b) azul – 02 pontos; e
- c) amarelo – 01 ponto.

VI - Sorteio.

SUBSEÇÃO III

MODELO DE DISPUTA A PARTIR DA SEGUNDA FASE

Art. 34. A partir da segunda fase a forma de disputa será confronto direto eliminatório.

Parágrafo único. Em caso de empate serão cobradas 03 (três) penalidades máximas alternadas, e após uma a uma até que haja um vencedor.

Art. 35. Em caso de decisão por pênaltis, só poderão participar da disputa os jogadores, inclusive o goleiro, que estiverem em campo ao término da partida, não havendo possibilidade de substituições.

SUBSEÇÃO IV

TIROS E ARREMESSOS

Art. 36. O reinício de jogo pelo goleiro será com arremesso manual de dentro de sua área.

Art. 37. A reposição de bola lateral será com arremesso manual.

Art. 38. O tiro de canto será realizado com os pés a partir da área de escanteio. Será considerado gol na cobrança diretamente ao gol no tiro de canto.



Art. 39. Não serão validados gols com as mãos por arremesso de qualquer espécie.

Art. 40. A distância a ser respeitada em todos os tiros é de 5 metros.

Art. 41. Toda cobrança deve ser executada em no máximo 5 segundos, caso ultrapasse esse tempo, a bola será revertida ao seu adversário.

Art. 42. As últimas partidas de cada grupo na fase classificatória devem ser realizadas no mesmo horário, exceto se o grupo tiver número ímpar de equipes ou impossibilidade material por ausência de campo.

SUBSEÇÃO V OUTRAS REGULAMENTAÇÕES

Art. 43. É vedado o uso de chuteiras com travas, permitindo-se tão somente a utilização de tênis específico para a prática de futebol society.

Art. 44. As delegações poderão inscrever um técnico, um auxiliar e até 20 (vinte) jogadores por categoria, incluídos o(s) goleiro(s).

Art. 45. Cada equipe poderá utilizar no campo de jogo o número de 08 (oito) atletas, um dos quais será o goleiro. Para início ou continuação da partida, o número mínimo de atletas é de 04 (quatro) atletas.

Art. 46. Em caso de decisão por pênaltis, só poderão participar da disputa os jogadores, inclusive o goleiro, que estiverem em campo ao término da partida, não havendo possibilidade de substituições.

Art. 47. Os horários de jogos devem ser rigorosamente observados, com tolerância de 15 (quinze) minutos, sob pena de a equipe que não cumprir o horário ser considerada perdedora por W.O.

§ 1º. O placar da partida levará em consideração todos os jogos da equipe que deu causa ao W.O. e considerará o maior placar de derrota anterior da equipe causadora do W.O..

§ 2º. Acaso o W.O. ocorra no primeiro jogo das equipes envolvidas, será atribuído o placar de



3 x 0 em favor da equipe presente no campo.

§ 3º. Se o W.O. não for justificado pela equipe causadora à Comissão Julgadora do Torneio, por escrito em até 24 horas após o ocorrido, a mesma será eliminada do torneio e todos os seus jogos remanescentes anotarão o placar previsto no § 1º do art. 46 deste regulamento.

§ 4º. A justificativa deve ser fundamentada e assinada pelo responsável pela delegação.

§ 5º. A ausência de justificativa pela equipe causadora à Comissão Julgadora do Torneio poderá levar à punição de participar do torneio seguinte, a critério da Comissão de Esportes da CONAMP.

§ 6º. Se a justificativa apresentada pela equipe causadora do W.O. for aceita pela Comissão Julgadora do Torneio, ela ainda poderá jogar as partidas eventualmente remanescentes.

§ 7º. As situações que gerarem prejuízo a qualquer equipe, em decorrência do W.O., serão resolvidas pela Comissão Julgadora do Torneio, de ofício ou mediante requerimento da equipe interessada, inclusive com a hipótese de aplicação de sanção pecuniária à Associação que, sem motivo relevante, der causa a ocorrência de W.O.

§ 8º. O valor máximo da sanção pecuniária será correspondente ao valor da inscrição efetuado pela Associação infratora e levará em consideração as circunstâncias do caso e o histórico da entidade nos torneios anteriormente realizados.

Art. 48. Caso uma equipe, em qualquer categoria, no decorrer do Torneio, fique reduzida a número de atletas inferior a 4 (quatro) jogadores, incluindo o goleiro, será eliminada do torneio, considerando-se todos os seus jogos, inclusive os já realizados com o placar de Equivalência dos resultados, conforme a regra do § 1º do art. 46 deste regulamento, evitando prejuízos aos demais competidores.

Parágrafo único. Na hipótese do *caput*, apesar de se aplicar a regra de placar do W.O., a equipe não ficará sujeita à punição prevista no § 4º do art. 46 deste regulamento.

Art. 49. Os atletas poderão participar até de duas categorias, desde que respeitado o requisito do ano de nascimento, à exceção do goleiro (que poderá participar de todas as categorias).

Art. 50. Serão utilizados os seguintes cartões disciplinares:



I - **CARTÃO AMARELO** – O atleta advertido deve deixar o campo de jogo pela zona de substituição, podendo ser imediatamente substituído por outro jogador, permanecendo no banco de reservas, podendo retornar após 02 minutos cronometrados de bola em jogo, quando for informado e receber autorização do árbitro. (três cartões amarelos suspendem da partida seguinte);

II - **CARTÃO AZUL** – O atleta é excluído do campo de jogo, devendo deixar o campo de jogo pela zona de substituição, não podendo retornar nem permanecer no banco de reservas, e seu substituto deve aguardar por 02 minutos cronometrados de bola em jogo, até receber autorização do árbitro para recompor sua equipe. (dois cartões azuis suspendem da partida seguinte);

III - **CARTÃO VERMELHO** – O atleta é expulso do campo, devendo deixar o campo de jogo, não podendo retornar nem permanecer no banco de reservas, e a equipe ficará o restante da partida com um jogador a menos, não sendo permitida a substituição do expulso. O atleta ficará suspenso automaticamente do jogo seguinte de sua equipe e poderá sofrer outras sanções disciplinares, conforme deliberação do Conselho Arbitral.

Parágrafo único. Acaso alguma equipe entenda que a aplicação de cartão vermelho foi injusta ou inadequada, poderá apresentar recurso ao Conselho Arbitral e este avaliará a manutenção da punição ou o seu agravamento.

Art. 51. A partir da sétima falta coletiva (inclusive) cometida em cada período será anotada uma penalidade máxima, a favor da equipe adversária.

Art. 52. Cada equipe terá direito a 1 (um) tempo técnico de um minuto em cada tempo de jogo.

CAPÍTULO III

DO CONSELHO ARBITRAL, DA ARBITRAGEM, DA COMISSÃO JULGADORA E DO CONSELHO DE ESPORTES DA CONAMP

SEÇÃO I

DO CONSELHO ARBITRAL

Art. 53. O Conselho Arbitral será composto por 7 (sete) membros, sendo um Associado da Associação responsável pela organização do Torneio, escolhido pelo Presidente da entidade,



um coordenador técnico e cinco representantes de associações diferentes, sendo uma de cada região do Brasil, indicados e definidos no dia do Congresso Técnico, os quais necessariamente deverão ser membros do Ministério Público.

Parágrafo único. O representante da parte envolvida em qualquer um dos processos ou recursos não terá direito a voto, embora tenha direito a manifestação.

Art. 54. Art. 54. O Conselho Arbitral será responsável, durante a competição, pela solução das questões omissas de natureza disciplinar, pelo julgamento dos recursos das equipes e pela aplicação de outras punições disciplinares não previstas no art. 50 deste regulamento.

Art. 55. O Conselho Arbitral não poderá alterar as normas contidas no presente regulamento.

SEÇÃO II ARBITRAGEM

Art. 56. A Organização do Torneio se encarregará de contratar os árbitros capacitados para dirigir as partidas.

SEÇÃO III DA COMISSÃO JULGADORA

Art. 57. A Comissão Julgadora do Torneio Nacional de Futebol Society do Ministério Público é composta por cinco membros das associações participantes do campeonato, cabendo a presidência à associação organizadora que sediará o evento e convidará os demais membros participantes.

Art. 58. O quórum mínimo para instalação e deliberação da Comissão Julgadora do Torneio Nacional de Futebol Society do Ministério Público é de 3 (três) membros.

Art. 59. Caberá à Comissão Julgadora do Torneio Nacional de Futebol Society do Ministério Público analisar e julgar todos os assuntos relativos ao evento não previstos neste regulamento, ressalvadas as questões disciplinares que serão julgadas pelo Conselho Arbitral, cabendo ao presidente o voto de desempate.

Art. 60. Caso haja na causa interesse da associação organizadora, a presidência da Comissão Julgadora do Torneio Nacional de Futebol Society do Ministério Público ficará a cargo da



presidência da CONAMP ou membro por ela indicado.

Art. 61. No impedimento ou na impossibilidade de formação quórum mínimo da Comissão Julgadora do Torneio Nacional de Futebol Society do Ministério Público por haver interesses das associações cujos representantes convidados a integram, as decisões serão tomadas pela Comissão de Esportes da CONAMP, ouvido o Presidente da associação organizadora, bem como o Representante da Associação interessada na questão a ser decidida.

SEÇÃO IV **DA COMISSÃO DE ESPORTES DA CONAMP**

Art. 62. A Comissão de Esportes da CONAMP será composta por até 7 (sete) membros, dentre os Presidentes das Associações conveniadas, escolhidos logo após a eleição geral da CONAMP, para o biênio respectivo.

Art. 63. O presente regulamento somente poderá ser alterado por voto da maioria simples dos membros da presente Comissão, ou por voto da maioria simples do Conselho Deliberativo da CONAMP.

Art. 64. Compete à Comissão de Esporte da CONAMP zelar pela melhor execução dos torneios de futebol realizados pela CONAMP em parceria com a afiliada sediadora do evento e, também:

- I – aprovar as alterações do regulamento do Torneio Nacional de Futebol Society do Ministério Público;
- II – julgar o pedido de revisão da cláusula penal decorrente de cancelamento da inscrição formulado após a data fixada no § 6º do art. 12 deste regulamento;
- III – aplicar a punição prevista no § 5º do art. 46 deste regulamento, no caso de W.O. injustificado;
- IV – decidir os casos omissos de natureza esportiva e de interesse do Torneio Nacional de Futebol Society do Ministério Público;
- V – deliberar sobre outras as questões não submetidas à competência do Conselho Arbitral e à Comissão Julgadora do Torneio.



CAPÍTULO IV DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

SEÇÃO I DO TORNEIO SEGUINTE

Art. 64. Até o encerramento do Torneio deverá ser definida a Associação organizadora do próximo evento.
