



LIGA DE DESPORTOS DE BETIM

Departamento Técnico

REGULAMENTO | CAMPEONATO BETINENSE SÉRIE A – 2026

Art. 1º - Campeonato de Futebol Amador da Série “A”, da cidade de Betim, doravante denominado, **CAMPEONATO BETINENSE SÉRIE A**, é regido por este Regulamento, no qual constam todas as regras próprias ao Campeonato e aplicam-se a esta competição, subsidiariamente, naquilo que não forem colidentes com esta norma o Regulamento Geral da Federação Mineira de Futebol, Regulamento Geral da CBF e leis vigentes inerentes ao futebol amador.

Art. 2º - O Campeonato será disputado conforme normas decididas no Conselho Técnico “Arbitral”, realizado em 30/03/2026, do qual participaram os clubes convocados, e terá seu início no dia 17/05/2026, salvo fatos alheios à vontade da LDB.

Art. 3º - A Liga de Desportos de Betim – LDB, por seus respectivos departamentos, como coordenadora do Campeonato, detém todos os seus direitos, especialmente o de elaborar e dar cumprimento ao regulamento e à tabela de jogos, além de promover pontuais alterações em prol da competição.

CAPÍTULO I – DOS CLUBES INTEGRANTES

Art. 4º – Participação do **CAMPEONATO BETINENSE SÉRIE A**, os clubes listados abaixo, dispostos nos seus respectivos grupos, de conformidade com o sorteio realizado na reunião Arbitral da categoria:

Pos. sorteio	GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D
1	A.E. Novo Cristina	A.D. Leopoldinense	Dom Bosco E.C. (Betim)	Gunners F.C.
2	Gigante União E.C.	Ferrovário E.C.	U. Itabirito F.C.	A.D. Portuguesa B.
3	Oriente F.C.	Industrial A.C.	Renascença F.C. (Betim)	A.A. Teresópolis F.C. (Betim)
4	Grêmio E. 1º de Maio	Marimbá F.C. (Betim)	A. Barça F.C.	Vernópolis F.C.
5	U.R. São Luiz	Vera Cruz F.C.	A. Capelinha E.C. (Betim)	Viracopos E.C.
6	A.E. Granja Verde	Minas E.C.	A. Evolution F.C.	Guarani E.C.

CAPÍTULO II – DISPOSIÇÕES ADMINISTRATIVAS

Art. 5º – Compete ao clube que tiver mando de campo:

- 1) Marcar sua partida de acordo com os dias e horários definidos no Arbitral, conforme abaixo:

Parágrafo primeiro – Os horários oficiais aprovados em arbitral são: 09h00; 10h00; 11h00 e as 15h00, **aos domingos**. Para serem marcados jogos em dia e horário diferentes dos citados, somente com acordo entre os clubes envolvidos.



LIGA DE DESPORTOS DE BETIM

Parágrafo segundo – As equipes cujos jogos da rodada envolva na mesma semana jogos do Campeonato Mineiro Amador, visando o bom andamento do Campeonato Betinense da Série A, poderá a critério da LDB, ter seus jogos marcados no meio de semana a noite, quando for **mandante ou o visitante** da partida, e o jogo da competição da FMF, interfira no andamento do campeonato Betinense da Série A, seja jogos no domingo ou sábado.

Parágrafo terceiro – Na última rodada da primeira fase os jogos serão no mesmo horário, 10h00 (dez horas) e os mandantes serão as equipes de melhor campanha até o momento da competição

Parágrafo Quarto - Os times que utilizam o mesmo campo como seus mando e os times cuja classificação não interfiram na tábua de classificação, pontualmente será analisada a marcação do último jogo da primeira fase, em horário adverso, desde que não interfira em classificação ou descenso, caso em que o time mandante deverá apresentar outro campo para a realização de sua partida.

- 2) Informar ao departamento técnico da LDB, dia e horário do jogo **até às 17h00 (dezesete horas) da terça-feira** que antecede a partida do final de semana e com 5 (cinco) dias de antecedência para as partidas que forem ser realizadas durante a semana a noite, em ambas ocasiões sempre até as 17h00.
- 3) As eventuais mudanças em horário ou local da partida, será permitido somente até as 15h00 (quinze horas) das quartas-feiras, para os jogos dos finais de semana e 4 (quatro) dias antes para os jogos no meio de semana a noite.
- 4) Providenciar com a devida antecedência a marcação do campo de jogo, bem como a colocação das redes das metas;
- 5) Tomar as necessárias providências para que os vestiários dos atletas e da arbitragem estejam em condições normais de uso;
- 6) Liberar o vestiário 1 (uma) hora antes do início da partida. Em caso de rodada dupla, o vestiário deverá ser liberado no intervalo da partida preliminar.
- 7) Zelar pela segurança de atletas e comissões técnicas, árbitros e assistentes;
- 8) Adotar as medidas necessárias para prevenir e reprimir desordens no ambiente da partida, inclusive quanto ao lançamento de objetos no campo de jogo;

Art. 6º – Compete ao árbitro:

- 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 estádio com a antecedência mínima de uma hora para o início da partida;
- 3) Entrar em campo pelo menos 10 (dez) minutos antes do início da partida e três minutos antes do início do 2º tempo;
- 4) Vistoriar todos os equipamentos do campo de jogo, tão logo adentrar ao gramado;
- 5) Providenciar que, aos 15(quinze) minutos de intervalo, os atletas de ambas as equipes se apresentem para o segundo tempo da partida;

CAPÍTULO III – DISPOSIÇÕES TÉCNICAS

Art. 7º – O Campeonato será disputado pelo sistema de pontos, observando-se os seguintes critérios:

- 1) **Três pontos por vitória;**
- 2) **Um ponto por empate.**
- 3) **Zero ponto por derrota**



LIGA DE DESPORTOS DE BETIM

Art. 8º – Antes do início da partida, cada equipe deverá entregar ao árbitro principal duas bolas em condição de uso, sob pena de incidir nas sanções previstas no CBJD.

Art. 9º – Qualquer partida, por motivo de força maior, poderá ser adiada pelo Departamento Técnico da LDB, ou pela Presidência da LDB, sempre visando o bem coletivo e da competição.

Art. 10º – Uma partida só poderá ser adiada, interrompida ou suspensa, antes ou após seu início, 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 as medidas decorrentes.

§ 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 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 o horário do jogo ficarão a critério do Departamento Técnico da LDB, jogos remarcados por quais quer motivos, serão remarcados para o meio de semana.

Art. 11 – Quando a partida for suspensa por quaisquer dos motivos previstos no artigo 7º do presente regulamento, assim se procederá o 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.

Art. 12 – As partidas que forem interrompidas após dois terços jogados do tempo total de jogo, 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.

Art. 13 – Em todas as partidas, salvo acordo entre os clubes disputantes, a troca de uniforme será realizada pelo clube mandante, se necessário.

Parágrafo único – É obrigatório que a equipe utilize o uniforme contendo as cores e o escudo do clube, independentemente de ser visitante ou mandante, SALVO EM COMUM ACORDO E RELATADO NA SÚMULADO JOGO.

Art. 14 – Somente campos com alambrados e com vestiário receberão jogos.



LIGA DE DESPORTOS DE BETIM

Art. 15 – Os jogos terão a duração de 90 (noventa) minutos, divididos em dois tempos de 45 (quarenta e cinco) minutos, com intervalo máximo de 15 (quinze) minutos.

CAPÍTULO IV – INSCRIÇÃO DE ATLETA E DA CONDIÇÃO DE JOGO

Art. 16 – Somente poderão participar do Campeonato os atletas que tenham sido regularmente inscritos na LDB.

- 1) A ficha de inscrição será entregue pelo Departamento técnico personalizada para cada clube;
- 2) As fichas de inscrição do clube e todos os documentos inerentes aos seus atletas, deverão ser enviados via whatsApp até o dia 28/04/2026;
- 3) As inscrições iniciam-se no dia 31 de março de 2026 (data seguinte ao Arbitral) e encerram-se do dia 28/04/2026;
- 4) Os dias 29/04/2026 e 30/04/2026, serão reservados para sanar as pendências de inscrição de atleta previamente inscrito para a competição;
- 5) O último dia para emissão de boleto junto ao sistema E-súmula da FMF, será o dia 07 de maio de 2026, e BOLETOS VENCIDOS APÓS o dia 11 de maio de 2026, por falta de pagamento, NÃO SERÃO EMITIDOS NOVAMENTE, ficando ao atleta sem condições de jogo;
- 6) Cada clube poderá inscrever no máximo 25 (vinte e cinco) atletas para a disputa do Campeonato;
- 7) A ficha de inscrição entregue pelo Departamento Técnico deve ser devolvida, toda preenchida corretamente, até o dia 28 de abril de 2026 no Departamento Técnico da LDB;
- 8) Os atletas menores de idade deverão apresentar junto à documentação enviada pelo whatsapp, a autorização dos pais ou responsáveis assinada e enviar também foto da identidade do mesmo;
- 9) A relação de jogadores enviada juntamente da 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 controle da condição de jogo de seus atletas. Esta relação de atletas serve apenas para controle administrativo da LDB;
- 10) Atletas inscritos no Campeonato Betinense Série A 2026 que tenham punições pendentes de cumprimento em competições Oficiais, com suspensão por dias ou por jogos, cujas penas ainda não foram integralmente cumpridas, não poderão participar da atual edição, até que cumpram a pena em sua totalidade;
- 11) É expressamente proibido a participação de atletas profissionais na competição, e os atletas profissionais deverão realizar a devida reversão junto a Federação Mineira de Futebol e CBF;
- 12) Somente o pagamento do boleto emitido pelo E-sumula **NÃO** dá a condição de jogo para o atleta e sim a publicação de sua regularidade no BID e que o Atleta esteja regularmente inscrito na sua respectiva equipe e tenha cumprido todos os requisitos para sua inscrição na competição.

Art. 17 – O atleta que realizar a inscrição para dois ou mais clubes na mesma competição, serão adotados os critérios relacionados.

1. Acordo entre os clubes envolvidos, pela desistência da inscrição do atleta;
2. Encaminhamento para o TJD, para julgamento por dupla inscrição, ficando o atleta sem condições de jogo até a decisão final da Justiça Desportiva.

Art. 18 – O número de atletas inscritos das categorias Juvenil e/ou Juniores, com idade igual ou superior a 16 anos (completos) será ilimitado, sendo permitida somente a participação de no máximo de 6 (seis) atletas por partida.

Art. 19 – Serão permitidas no máximo 7 (sete) substituições durante a partida, sendo que o atleta substituído não poderá voltar ao campo de jogo; cada equipe somente poderá parar o jogo 04 (quatro) vezes para ser feito as substituições, sendo que o intervalo não conta.



LIGA DE DESPORTOS DE BETIM

- 1) O clube que informar o número da camisa do atleta ao árbitro, antes do início da partida, poderá utilizá-lo como reserva em qualquer momento que o mesmo compareça ao campo de jogo.
- 2) Obrigatoriamente o dirigente responsável pela equipe deverá assinar e informar o número da carteira de identidade na relação entregue ao árbitro.
- 3) Todos os atletas e suplentes que estiverem no campo deverão assinar a súmula antes do início da partida, excetuando quem chegar após o início da mesma, que deverão assinar ao final da partida.

Art. 20 – Nos casos em que um atleta seja transferido de um clube para outro, de séries/ categorias diferentes, oficiais ou oficiosos, serão levadas pelo atleta as punições aplicadas pelo TJD, pendentes de cumprimento.

Art. 21 – O atleta deverá fornecer ao árbitro e/ou seus assistentes seu documento de identificação com foto (carteira de identidade, carteira de trabalho física, passaporte e CHN física ou digital) para assinar a súmula e ter condição de jogo.

Parágrafo único – documento digital, somente a CNH servirá para ser apresentada no ato de identificação do atleta.

Art. 22 – Será obrigatório a inscrição da comissão técnica e cada equipe poderá inscrever até 2 representantes para cada função relacionada abaixo, SENDO PERMITIDO somente a permanência em campo, durante o jogo de no máximo 5 (cinco) pessoas da comissão, devidamente inscritas na competição (independente da função) e mais o médico que se apresentar para atuar no jogo.

- Técnico
- Auxiliar Técnico
- Preparador Físico (Apresentar CREF)
- Preparador de goleiros
- Massagista

Obs. Médico apresentando o CRM não precisa de cadastro

Parágrafo único – O membro que fizer parte de uma Comissão técnica, em uma Competição, **NÃO** estará impedido de ser inscrito como ATLETA, em outra competição e quaisquer punições imposta a ele, pela Justiça Desportiva – CD, como Membro de comissão, será levada com ele, caso venha ser inscrito como atleta ou membro de comissão em outra competição, tendo que cumprir a punição imposta, para ganhar condições de atuação como atleta ou membro de comissão.

CAPÍTULO V – DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 23 – O Campeonato será disputado em 5 (cinco) fases distintas;

- 1) **Primeira fase:** Serão 4 (quatro) grupos de seis equipes cada, onde as equipes jogarão entre si dentro de cada grupo, em sistema de turno único, e ao final da Primeira Fase, classificar-se-ão para próxima fase, os quatro melhores em cada grupo;
- 2) A partir dos jogos da Segunda fase, os clubes se enfrentarão no sistema de eliminatória simples (mata), até ser conhecido o campeão, observada a seguinte sequência de fases:
- 3) **Segunda fase (oitavas de final):** Eliminatória simples, os 4(quatro) primeiros colocados e os 4(quatro) segundos colocados ranqueados do 1º ao 8º, os 4(quatro) terceiros colocados e os 4(quatro) quartos



LIGA DE DESPORTOS DE BETIM

colocados ranqueados do 9º ao 16º, os confrontos serão formados pelo melhor colocado contra o pior colocado, a equipe de melhor campanha (sendo observado a primeira fase) terá direito ao mando de campo, a saber:

OITAVAS DE FINAL				
Nº	CONFRONTOS	DATA	LOCAL/ ESTÁDIO	HORA
Jogo 1	1º X 16º	DEFINIR	DEFINIR	DEFINIR
Jogo 2	2º X 15º	DEFINIR	DEFINIR	DEFINIR
Jogo 3	3º X 14º	DEFINIR	DEFINIR	DEFINIR
Jogo 4	4º X 13º	DEFINIR	DEFINIR	DEFINIR
Jogo 5	5º X 12º	DEFINIR	DEFINIR	DEFINIR
Jogo 6	6º X 11º	DEFINIR	DEFINIR	DEFINIR
Jogo 7	7º X 10º	DEFINIR	DEFINIR	DEFINIR
Jogo 8	8º X 9º	DEFINIR	DEFINIR	DEFINIR

- 4) **Terceira fase (quartas de final):** 8(oito) equipes ranqueadas do 1º ao 4º e do 5º ao 8º, (**sendo observado a primeira fase**), os confrontos serão formados pelo melhor colocado contra o pior colocado, a equipe de melhor campanha (sendo observado a primeira fase) terá direito ao mando de campo, sendo essa fase em jogo único (vantagem é o mando de campo), a saber:

QUARTAS DE FINAL				
Nº	CONFRONTOS	DATA	LOCAL/ ESTÁDIO	HORA
Jogo 1	1º X 8º	DEFINIR	DEFINIR	DEFINIR
Jogo 2	2º X 7º	DEFINIR	DEFINIR	DEFINIR
Jogo 3	3º X 6º	DEFINIR	DEFINIR	DEFINIR
Jogo 4	4º X 5º	DEFINIR	DEFINIR	DEFINIR

- 5) **Quarta fase (semifinal):** 4(quatro) equipes ranqueadas 1º, 2º, 3º e 4º, sendo observado a primeira fase, os confrontos serão formados pelo melhor colocado contra o pior colocado, a equipe de melhor campanha (sendo observado a primeira fase) terá direito ao mando de campo, sendo essa fase em jogo único (vantagem é o mando de campo), a saber:



LIGA DE DESPORTOS DE BETIM

OITAVAS DE FINAL				
Nº	CONFRONTOS	DATA	LOCAL/ ESTÁDIO	HORA
Jogo 1	1º X 4º	DEFINIR	DEFINIR	DEFINIR
Jogo 2	2º X 3º	DEFINIR	DEFINIR	DEFINIR

6) Quinta fase – final

Art. 24 – Ao final da primeira fase, os 4(quatro) clubes que tiverem as piores campanhas, independentemente de chaveamento, estarão rebaixados para a Série B em 2027, podendo assim haver mais de um clube rebaixado na mesma chave ao fim da primeira fase.

Art. 25 – Em todas as fases os clubes as começarão com zero ponto.

§ 1º – Na partida Final o mando de campo é exclusivo da LDB.

§ 2º – A partir da segunda fase, depois de disputado jogo único, em caso de empate o vencedor será conhecido através da cobrança de penalidades, conforme normas FIFA.

§ 3º – O mando de campo a partir dos jogos da Segunda fase, levará em conta a melhor campanha alcançada pela equipe ao final da PRIMEIRA FASE, de conformidade com o ranqueamento previsto item 3 do Art. 23, deste regulamento.

Art. 26 – Em caso de empate em pontos ganhos entre dois ou mais clubes ao final da primeira fase, em cada grupo, o desempate para efeito de classificação será definido observando-se os critérios abaixo, aplicados à fase:

- 1) Maior número de vitórias;
- 2) Maior saldo de gols;
- 3) Maior número de gols pró;
- 4) Confronto direto (quando o empate ocorrer entre dois clubes);
- 5) Menor número de cartões vermelhos recebidos;
- 6) Menor número de cartões amarelos recebidos;
- 7) Sorteio;

Art. 27 – O mando de campo de todas as partidas pertencerá ao clube colocado à esquerda da tabela elaborada pelo Departamento Técnico.

Art. 28 – O clube que for excluído ou abandonar o Campeonato será suspenso por um ano de todas as atividades da LDB, na respectiva categoria.

Art. 29 – 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, salvo se o fato acontecer nas duas últimas rodadas, quando neste caso os resultados anteriores não se tornarão nulos, e nos próximos jogos da equipe infratora, após o abandono, serão considerado vencidos por seus adversários, pelo placar de 3x0, e a equipe infratora será denunciada à Justiça Desportiva, se adequando assim, ao que prevê os regulamento geral da FMF e CBF.



LIGA DE DESPORTOS DE BETIM

CAPÍTULO VI - DISPOSIÇÕES DISCIPLINARES

Art. 30 – O procedimento de impugnação da validade da partida ou de seu resultado será processado na Justiça Desportiva, na forma das disposições do CBJD, e deverá ser protocolado perante a Secretaria da Comissão Disciplinar no prazo de 48 horas após a protocolização da sumula da partida na LDB, considerando-se como data do protocolo, o primeiro dia útil após a realização da partida.

Parágrafo primeiro – Todo procedimento referente ao TJD deverá ser encaminhado direto ao referido órgão, no e-mail abaixo, com a comprovação do devido preparo judicial.

- Email – tjdligadebetim@gmail.com;

Parágrafo segundo – O clube que denunciar irregularidades, em outras equipes, ou requerer a impugnação da partida deverá indicar o atleta, ou fato específico, para que o Departamento Técnico faça a triagem do atleta, ou do fato, para instruir o processo junto à Justiça Desportiva – CD, protocolando o documento para formalizar a impugnação ou denúncia no prazo máximo previsto neste artigo.

Parágrafo terceiro – Para a apresentação de Impugnação ou denúncia à validade da partida ou de seu resultado junto à Comissão Disciplinar, o clube Impugnante/denunciante deverá efetuar o preparo, com o pagamento de 15 (quinze) cestas básicas no valor de R\$ 200,00 (duzentos reais) cada uma, devendo o pagamento ser realizado no ato do protocolo da Impugnação ou denuncia, sob pena de não recebimento da mesma.

Art. 31 – Caberá Recurso Voluntário ao Pleno do TJD das decisões tomadas pelas Comissões Disciplinares, no prazo de 03(três) dias, na forma como previsto no art. 138 do CBJ.

Parágrafo único – Para a interposição do Recurso Voluntário contra as decisões tomadas pela Comissão Disciplinar, as despesas com as demais custas dos recursos são de responsabilidade do Impetrante”.

Art. 32 – O Departamento Técnico, verificando que um clube incluiu na partida atleta sem condição legal **de jogo**, encaminhará necessária e obrigatoriamente a notícia da infração ao TJD, ao qual competirá tomar as medidas cabíveis, nos termos do que dispõe o CBJD.

Art. 33 – Independentemente das sanções de natureza regulamentar, expressamente estabelecidas neste regulamento, às infrações disciplinares serão processadas e julgadas na forma prevista no CBJD.

Art. 34 – Perde-se a condição de jogo para a partida subsequente do Campeonato o atleta que for advertido pelo árbitro a cada série de 03 (três) cartões amarelos, ou aquele que for expulso de campo ou do banco de reservas, sendo atleta ou membro da comissão técnica independentemente da sequência de partidas previstas na tabela da competição, independentemente de decisão da Justiça Desportiva no julgamento da infração disciplinar, caso o mesmo aconteça antes do próximo jogo.

§ 1º – Considera-se partida subsequente, a primeira partida oficial a ser jogada, após a expulsão, conclusão da série de 3ª advertência por cartão amarelo, ou após a data da aplicação da pena pela Justiça Desportiva.

§ 2º – O controle da contagem do número de cartões amarelos e vermelhos recebidos pelo atleta é da exclusiva responsabilidade dos clubes disputantes, bem como a ciência das penas impostas pela Justiça Desportiva.

§ 3º – A contagem de cartões amarelos será zerada ao término da primeira fase. Porém, caso o atleta tenha tomado o terceiro cartão no último jogo da fase classificatória, o mesmo estará suspenso no próximo jogo da equipe.



LIGA DE DESPORTOS DE BETIM

Art. 35 – 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. 36 – 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 encerrada, procedendo-se na forma prevista nos parágrafos 2º e 3º do Artigo 33 do presente regulamento.

Art. 37 – 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. 38 – 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. 39 – 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.

Art. 40 – 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. 41 – 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. 42 – 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. 43 – Em casos de graves tumultos e/ou agressões graves, assim compreendidas pelo Departamento Técnico, o agressor será suspenso por até três partidas consecutivas e o clube perderá o mando de campo por até três partidas, ambos preventivamente, sanções estas, aplicadas administrativamente, até decisão final do TJD.

Parágrafo único – caso em julgamento, seja aplicado um número superior às perdas de 03 (três) mandos, os já cumpridos preventivamente, serão deduzidos da pena imposta pela Justiça Desportiva.

CAPÍTULO VIII – DAS PREMIAÇÕES DA COMPETIÇÃO E CRITÉRIOS DE VAGAS



LIGA DE DESPORTOS DE BETIM

Art. 44 – O primeiro colocado do **Campeonato Betinense Série A – 2026**, será premiado com Troféu de Campeão, 35 medalhas de Campeão, a ser adquirido conforme Plano de Trabalho vigente, e programação oficial do evento, e serão apresentados pela Liga de Desportos de Betim ao término da competição.

Art. 45 – O segundo colocado do **Campeonato Betinense Série A – 2026**, será premiado com Troféu de Vice Campeão, 30 medalhas de Vice Campeão, a ser adquirido conforme Plano de Trabalho vigente, e programação oficial do evento, e serão apresentados pela Liga de Desportos de Betim ao término da competição.

Art. 46 – Serão ainda premiados os seguintes destaques, com troféus de homenagens e a arbitragem com medalhas douradas a serem adquiridos conforme plano de trabalho vigente, cujas premiações das como homenagens, obedecendo exclusivamente os critérios técnicos das partidas, disponibilizados no site e também, avaliação da Diretoria e do Departamento técnico da LDB.

05 medalhas douradas – Arbitragem

01 troféu – Técnico Campeão

01 troféu – Melhor jogador da partida.

01 troféu – Artilheiro da competição

01 troféu – Defesa menos vazada

Art. 47 – Vagas para 2026/2027: As competições intermunicipais, organizadas e coordenadas pela Federação Mineira de Futebol, LDB e/ou outras entidades, como a “Copa Itatiaia – Campeonato Mineiro das Ligas e Classista de Betim”, caso exista Convite desses organizadores, para times representantes de Betim, as vagas serão assim distribuídas:

§1º - Ao **Campeão Série A**, será garantido a vaga para Copa Itatiaia 2026/2027, a vaga do Campeonato Mineiro Amador 2027;

- Para a Copa Itatiaia 2026/2027 - custos de uniformes e materiais esportivos garantidos pela LDB, no valor de R\$ 30.000,00 (trinta mil reais).

- Para o Campeonato Mineiro Amador 2027 - custos de uniformes e materiais esportivos garantidos pela LDB, no valor de R\$ 15.000,00 (quinze mil reais);

§2º - Ao **Vice Campeão Série A** – Vaga para a Copa Itatiaia 2026/2027 (Obs.: depende da disponibilização da segunda vaga para a cidade de Betim pela coordenação da copa Itatiaia), e uma vaga no Campeonato Classista/2027;

- Para a Copa Itatiaia 2026/2027 - custos de uniformes e materiais esportivos garantidos pela LDB, no valor de R\$ 30.000,00 (trinta mil reais).

§3º – Aos Terceiro e Quarto colocados – e uma vaga para cada um, no Campeonato Classista 2027, com os custos de arbitragem e inscrição garantidos pela LDB;

§4º – Copa Vagalume – serão disponibilizadas 10 (dez) vagas, reservadas para os times da Série A, definidos por índice técnico na classificação final da competição.

§5º – Caso alguma equipe desista da disputa de qualquer vaga mencionada neste artigo, o critério para indicar uma próxima equipe será o índice técnico em cada fase, o mesmo será adotado também para as vagas da Copa Vagalume.



LIGA DE DESPORTOS DE BETIM

CAPÍTULO VIII – DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 48 – Os clubes que tenham concordado em participar desta competição, reconhecem a Justiça Desportiva como instância própria para resolver as questões envolvendo disciplina e competições desportivas, nos termos dos parágrafos 1º e 2º do artigo 217 da Constituição Federal, vedados os recursos e medidas cautelares nos tribunais ordinários previstos no parágrafo 2º do artigo 68 dos Estatutos da FIFA.

Art. 49 – Os prazos mencionados neste regulamento, cujo vencimento se dê em dia não útil, deverão ser cumpridos no dia útil anterior.

Art. 50 – 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.

Art. 51 – Definido em Arbitral que, a Arena Urbsan (antigo Vera Cruz) será o campo da final do Campeonato Betinense SériA A 2026, independentemente dos clubes que chegarem nessa fase.

Art. 52 – Após a publicação deste regulamento, as associações terão o prazo comum e fatídico de 02 (dois) dias úteis, para interposição de recurso ou solicitar alguma revisão. Após o aludido prazo, o presente regulamento será automático e definitivamente homologado;

Betim, 16 de abril de 2026.

Luís Alberto Aparecido Santana

Presidente da Liga de Desportos de Betim

Almir Evaristo Vitorino

Diretor do Depto. Técnico da Liga de Desportos de Betim