



FEDERAÇÃO MARANHENSE DE FUTEBOL FMF

CAMPEONATO MARANHENSE DE FUTEBOL PROFISSIONAL

SÉRIE "A" – 2012

REGULAMENTO DA COMPETIÇÃO

CAPÍTULO I

Da Denominação e Participação

Art. 1º - O Campeonato Maranhense de Futebol Profissional Série "A" de 2012 (dois mil e doze), doravante denominado CAMPEONATO será disputado pelos 10 (dez) Clubes, que obtiveram índice técnico para participar da Competição, obedecendo às normas constantes deste Regulamento Específico da Competição (REC), bem como do Regulamento Geral das Competições (RGC) da Federação Maranhense de Futebol (FMF), parte integrante e indissociável deste REC.

Art. 2º - A FMF, na qualidade de Coordenadora da Competição, detém todos os direitos relacionados à mesma e o seu Departamento de Competições (DCO) é o responsável pela aplicação deste REC e do RGC à Competição, bem como por elaborar, alterar e dar cumprimento à tabela de jogos composta de locais, datas e horários previamente definidos.

Art. 3º - O CAMPEONATO terá a participação dos clubes profissionais abaixo relacionados e cada associação é obrigada a participar das partidas nas datas, locais e horários previamente estabelecidos na tabela do CAMPEONATO:

Nº CLUBES		CIDADE
01 Bacabal	Esporte Clube	Bacabal – MA.
02 Cordino	Esporte Clube	Barra do Corda – MA.
03	Esporte Clube Viana	Viana – MA.
04 Maranhão	Atlético Clube	São Luís – MA.
05 Moto Club	de São Luís	São Luís – MA.
06 Sabiá	Futebol Clube	Caxias – MA.
07 Sampaio Corrêa	Futebol Clube	São Luís – MA.
08 Santa Quitéria	Futebol Clube	Santa Quitéria – MA.
09 São José de Ribamar	Esporte Clube	São José de Ribamar - MA.
10	Sociedade Imperatriz de Desportos	Imperatriz – MA.



CAPÍTULO II

Dos Troféus e Títulos

Art. 4º - Ao clube vencedor será atribuído o título de Campeão Maranhense de Futebol Profissional Série 'A' de 2012 (dois mil e doze) e representará o Estado do Maranhão no Campeonato Brasileiro da Série "D" de 2013 (dois mil e treze), bem como terá direito a uma das vagas na Copa do Brasil de 2013 (dois mil e treze) e ao 2º (segundo) colocado, o título de Vice-Campeão Maranhense de Futebol Profissional Série 'A' de 2012 (dois mil e doze). Os dois clubes receberão troféus e medalhas alusivos aos títulos.

CAPÍTULO III

Do Sistema de Disputa

Art. 5º - O CAMPEONATO será disputado em 02 (dois) turnos, sendo o 1º (primeiro) Turno, em jogos só de ida (turno), e o 2º (segundo) Turno, em jogos só de volta (retorno), sendo que ambos terão 03 (três) fases cada e obedecerão a mesma fórmula e os mesmos critérios, conforme resumidamente se segue:

a) Na 1ª (primeira) Fase do 1º (primeiro) Turno (Fase Classificatória), os 10 (dez) clubes jogam entre si, em jogos só de ida, classificando-se para a final do turno os 04 (quatro) clubes que acumularem o maior número de pontos ganhos;

a.1) A 1ª (primeira) Fase (classificatória), por ser disputada por 10 (dez) clubes, terá 45 (quarenta e cinco) jogos, que serão realizados nas datas previstas na Tabela da Competição.

b) Na 2ª (segunda) Fase (Semifinal), os 04 (quatro) clubes classificados na 1ª (primeira) Fase jogam no sistema eliminatório simples, sendo que a ordem dos jogos obedecerá ao seguinte critério de disputa: o 1º (primeiro) colocado jogará contra o 4º (quarto) colocado e o 2º (segundo) colocado jogará contra o 3º (terceiro) colocado. Os jogos serão de ida e volta, classificando-se apenas 02 (dois) clubes para a fase seguinte.

b.1) A 2ª (segunda) Fase do 1º (primeiro) Turno, de acordo com a fórmula de disputa acima já definida, terá 04 (quatro) jogos.



b.2) Na 2ª (segunda) Fase de cada turno (Semifinal), os clubes que obtiverem os melhores índices técnicos na soma dos pontos ganhos na fase anterior do turno (1ª Fase), jogam a 2ª (segunda) partida como mandante, com a vantagem de jogar por 02 (dois) empates ou caso haja uma vitória para cada equipe, terá a vantagem de jogar pelo mesmo saldo de gols.

c) Na 3ª (terceira) Fase (Final) os 02 (dois) clubes classificados na 2ª (segunda) Fase jogam entre si, em jogos de (ida e volta), decidindo o título do turno.

c.1) A 3ª (terceira) Fase do 1º (primeiro) Turno, por ser disputada por 02 (dois) clubes, no sistema de ida e volta, terá 02 (dois) jogos.

c.2) Na 3ª (terceira) Fase de cada turno (Final), o clube que obtiver o melhor índice técnico na soma dos pontos ganhos nas fases anteriores do turno (1ª e 2ª) Fases, jogará a 2ª (segunda) partida como mandante, com a vantagem de jogar por 02 (dois) empates ou caso haja uma vitória para cada equipe, terá a vantagem de jogar pelo mesmo saldo de gols.

Art. 6º – O 2º (segundo) Turno terá a mesma forma de disputa do 1º (primeiro) Turno, sendo apenas invertido o mando de campo no que tange à 1ª (primeira) Fase (Classificatória).

Art. 7º – Caso o campeão do 1º (primeiro) turno for o mesmo do 2º (segundo) turno, o clube será declarado Campeão Maranhense de Futebol Profissional Série "A" de 2012 (dois mil e doze).

Parágrafo Único - Caso o campeão do 1º (primeiro) turno for o mesmo do 2º (segundo) turno, para fins de classificação, será declarado Vice-Campeão aquele clube, dentro os demais, que acumular o maior número de pontos ganhos em toda a competição, incluindo os jogos semifinais e finais de cada turno.

Art. 8º - Caso o campeão do 1º (primeiro) Turno não seja o mesmo do 2º (segundo) Turno, haverá uma decisão entre os campeões de cada turno, em 02 (dois) jogos em sistema de ida e volta, com o clube de maior número de pontos ganhos em toda competição jogando a segunda partida como mandante, com a



vantagem de jogar por 02 (dois) empates ou caso haja uma vitória para cada equipe, terá a vantagem de jogar pelo mesmo saldo de gols.



Art. 9º – Ocorrendo empate em pontos ganhos entre 02 (dois) ou mais clubes em cada fase, serão aplicados, sucessivamente, os seguintes critérios de desempate:



- I** - maior número de vitória na fase onde aconteceu o empate;
- II** - maior saldo de gols na fase onde aconteceu o empate;
- III** - maior número de gols feitos na fase onde aconteceu o empate;
- IV** - confronto direto entre as associações;
- V** - menor número de cartões vermelhos;
- VI** - menor número de cartões amarelos;
- VII** - sorteio a ser realizado pelo DCO/FMF.



CAPÍTULO IV **Da Classificação Geral**



Art. 10 - A classificação das associações no **CAMPEONATO** será feita da seguinte forma:



I - O 1º (primeiro) e 2º (segundo) lugares serão, respectivamente, o campeão e o vice-campeão;

II - Do 3º (terceiro) ao último lugar será observada a classificação obtida pelas associações em razão do somatório dos pontos ganhos nos 02 (dois) turnos, incluindo os jogos semifinais e finais de cada turno.



Parágrafo Único - Concluída a competição, os 02 (dois) clubes que obtiverem o menor número de pontos ganhos e permanecem em 9º (nono) e 10º (décimo) lugares, respectivamente, serão rebaixados para disputarem a Série "B" de 2013 (dois mil e treze).



CAPÍTULO V **Da Condição de Jogo dos Atletas**

Art. 11 - Somente poderão participar do **CAMPEONATO** os atletas profissionais que tenham seus contratos registrados no Departamento de Registro e



Transferência (DRT) da Federação Maranhense de Futebol (FMF), cujos nomes constem do Boletim Informativo Diário Eletrônico (BID-e) da Confederação Brasileira de Futebol (CBF) publicado pela DRT.



§ 1º - Todo e qualquer documento utilizado para fins de inscrição e registro de atletas é de integral responsabilidade das equipes e de seus dirigentes, os quais, se requisitados, deverão comprovar sua legalidade, não cabendo à FMF qualquer responsabilidade quanto à eventual sonegação e/ou falsificação de dados existentes nos originais ou cópias, de carteiras, certidões e declarações.



§ 2º - A eventual inscrição de atletas com documentação incorreta e/ou falsificada acarretará aos envolvidos às penalidades previstas na Legislação Brasileira.



§ 3º - Novos contratos de atletas para utilização no CAMPEONATO poderão ser registrados até o último dia útil, anterior a 2ª (segunda) rodada do 2º (segundo) Turno do certame.



§ 4º - Cada clube poderá utilizar até 03 (três) atletas amadores em cada jogo, desde que tenham no máximo 18 (dezoito) anos, e estejam registrados pelo clube perante a FMF.



§ 5º - O atleta que estiver inscrito por um clube e desejar se transferir para outro, será autorizado desde que, tenha participado de, no máximo, 03 (três) partidas pelo clube de origem, até a data do encerramento das inscrições.



§ 6º - Não serão computadas, para fins do parágrafo anterior, às partidas em que o atleta não for utilizado, mesmo tendo sido relacionado para o jogo.



§ 7º - O atleta transferido durante a Competição a outro Clube participante da mesma Competição levará consigo as punições decorrentes da aplicação de cartões vermelho e amarelo, bem como eventuais punições aplicadas pela JD pendentes de cumprimento.



CAPÍTULO VI

Da Organização, Tabela, Locais das Partidas e Impugnação de Jogos



Art. 12 - Será de responsabilidade do DCO da FMF, inspecionar tempestivamente e aprovar previamente os estádios, próprios ou conveniados, a serem utilizados no CAMPEONATO, podendo, a seu critério, solicitar expedição de Laudos Técnicos e Habilitação junto a órgãos técnicos, bem como: Polícia Militar, Corpo de Bombeiros, Defesa Civil, Vigilância Sanitária, IPEMAR, CREA-MA, órgãos municipais dentre outros, na eventual necessidade de dirimir questões de segurança, estrutura, meteorologia, salubridade, habilitação legal e outros itens essenciais.

§ 1º - O DCO da FMF poderá vetar os estádios por um ou mais jogos ou por tempo indeterminado, caso estes não atendam às normas especiais deste CAMPEONATO, às normas gerais da FMF, à legislação federal, estadual e municipal em vigor e aos órgãos públicos pertinentes.

§ 2º - Na tabela do CAMPEONATO será fixado o calendário das datas, horários e locais de todos os jogos.

Art. 13 - Quaisquer modificações na tabela da competição somente poderão ocorrer se publicadas pelo DCO da FMF em um prazo mínimo de 10 (dez) dias antes da data da programação da partida em foco ou por determinação do DCO da FMF, em casos fortuitos de motivos emergenciais e de força maior.

§ 1º - Na ocorrência de casos fortuitos de motivos emergenciais e de força maior, a partida deverá ser realizada após decorridas no máximo 24 (vinte e quatro) horas, sendo mantidos hora e local, exceto se permanecer a calamidade, se houver decisão por conveniência das equipes disputantes e/ou deliberação do DCO da FMF.

§ 2º - Os eventuais pedidos de alteração de data, local ou horário de partidas deverão ser encaminhados através de ofício dirigido ao DCO da FMF, para a sua análise e avaliação, nele constando as razões pertinentes para a modificação, devendo, pois, ser protocolados com a antecedência mínima de 03 (três) dias úteis em relação à data limite da publicação.

Art. 14 - Caso a suspensão da partida seja efetuada após, decorridos 30 (trinta) minutos do segundo tempo, por quaisquer das situações previstas no Artigo 13, será mantido o resultado do momento da paralisação.



Art. 15 - Em caso de suspensão do jogo até os 30 (trinta) minutos do segundo tempo, a partida terá continuidade no máximo em 24 (vinte e quatro) horas após, sendo reiniciada com o mesmo resultado do momento em que houve a interrupção, somente podendo participar os atletas que já estavam relacionados na súmula.



Art. 16 - Não haverá inversão de mando de campo, exceto nos casos previstos neste Regulamento e demais Normas Gerais da FMF e da CBF.



Art. 17 - Compete ao Departamento de Competições (DCO) da FMF:

a) Elaborar a Tabela do CAMPEONATO, designando as datas, horários e locais das partidas;



b) Adotar todas as providências necessárias e suficientes, de ordem técnica, necessárias ao planejamento e organização do CAMPEONATO, visando à melhor segurança e conforto dos atletas, comissões técnicas e árbitros;



c) Aprovar ou não solicitações das equipes para realizar jogos amistosos;

d) Determinar a perda de mando de campo nos casos das eventualidades previstas no Regulamento das Normas Gerais da FMF.



Art. 18 - Se no curso da disputa, um clube provocar a paralisação de um jogo visando ser beneficiado, ocorrerá o que se segue:



a) À equipe em vantagem no marcador, que não tenha causado o encerramento antecipado da partida, ficará mantido o resultado constante no momento da interrupção;



b) A equipe que der causa ao encerramento será considerada perdedora para sua adversária pela contagem de 1 x 0 (um a zero), mesmo que se encontre em vantagem ou empatada, e ficará sujeita, às penalidades previstas na legislação desportiva.



Art. 19 - Caso uma equipe não comparece na data, local e horário previstos para a realização do jogo, será considerada perdedora para sua adversária pela contagem de 1 x 0 (um a zero).



§ 1º – Nos casos deste artigo deverá a equipe que não compareceu a respectiva disputa justificar sua ausência, com razões e fundamentos concisos, dirigidos por escrito à DCO da FMF, sob pena de ser eliminada da competição.

§ 2º - Depois de iniciado o CAMPEONATO, caso um clube abandone a competição ou sofra eliminação com base neste artigo, por ordem judicial ou ato administrativo, os resultados dos jogos já disputados serão mantidos, e dos jogos ainda não disputados, no turno ou fase em que ocorrer o abandono ou eliminação, serão considerados com placar de 1 x 0 em favor dos adversários.

Art. 20 - A equipe que se julgar prejudicada poderá requerer a impugnação de partida e/ou decisão do DCO da FMF na forma do CBJD.

Art. 21 - O mando de campo de todas as partidas pertencerá ao clube colocado à esquerda da tabela elaborada pelo DCO da FMF.

CAPÍTULO VII

Dos Uniformes e Bolas

SEÇÃO I

Dos Uniformes

Art. 22 - As equipes deverão utilizar os uniformes previstos em seus respectivos estatutos, ressalvadas as disposições pertinentes ao uso de publicidade.

Parágrafo Único - As equipes ainda não devidamente cadastradas e/ou que promoveram alterações em seus uniformes, deverão indicar, formalmente, à FMF as cores e as formas de seus uniformes números 1 (um), 2 (dois) e 3 (três).

Art. 23 - Nas partidas do CAMPEONATO, o clube mandante, que figura à esquerda da tabela, sempre jogará com seu uniforme principal (nº 1), exceto em situações excepcionais, à critério do DCO da FMF ou em caso de acordo entre os disputantes.

Parágrafo único - Quando houver coincidência de uniforme, a equipe visitante será obrigada a trocá-lo, sob pena do árbitro não realizar a partida,



considerando-se vencedora a associação mandante, aplicando-se as penas previstas no Artigo 19 e seus parágrafos.



SEÇÃO II

Das Bolas



Art. 24 - A bola oficial do CAMPEONATO será de marca a ser definida pela FMF.

§ 1º - A equipe mandante terá que apresentar ao árbitro da partida no mínimo 06 (seis) bolas em condições de uso da marca oficial do CAMPEONATO.



§ 2º - A equipe que não apresentar as bolas definidas para a competição pela FMF pagará uma multa de R\$ 1.000,00 (hum mil reais), para a entidade organizadora.



CAPÍTULO VIII

Da Ordem, da Segurança das Partidas, do Controle Antidoping e das Penalidades



Art. 25 - Em todos os jogos do CAMPEONATO, os atletas poderão ser submetidos aos procedimentos de repressão à dopagem, mediante adoção de exames antidoping na forma estabelecida pela CBF.



Art. 26 - As despesas do exame antidoping serão descontadas da renda das partidas, quando determinado pela FMF.



Parágrafo Único – Caso uma equipe requisite o exame antidoping, será de sua responsabilidade arcar integralmente com as despesas do referido exame.



Art. 27 - As infrações e penalidades, atribuídas aos clubes durante o CAMPEONATO, obedecerão ao disposto nos artigos que tratam do assunto no Regulamento das Normas Gerais da FMF, da CBF e do CBJD.



CAPÍTULO IX

Da Transmissão Via Televisão e Internet

Art. 28 - Não será permitida transmissão ao vivo de jogos do CAMPEONATO através de canal de Televisão e Internet ou outro artifício com exceção das rádios.

Parágrafo Único - Caso algum veículo de comunicação tenha interesse em transmitir ao vivo os jogos do CAMPEONATO, via canal aberto ou internet, terá de procurar com antecedência a FMF, que convocará o Conselho Arbitral para discutir o aspecto financeiro da transmissão. Se o interesse for por um determinado jogo, a FMF convocará os clubes envolvidos para discutirem o valor financeiro da transmissão.

CAPÍTULO X

Das Disposições Financeiras

Art. 29 - Nas partidas disputadas na cidade de São Luís, capital do Estado do Maranhão, a FMF será responsável pela confecção e venda dos ingressos, bem como pela arrecadação das rendas dos jogos. Nos jogos disputados no interior do Estado, tais encargos ficarão sob a responsabilidade do clube mandante, com fiscalização direta e recebimento dos valores por representante legal da FMF, salvo casos excepcionais, assim definidos pelo DCO da FMF.

§ 1º - O valor dos ingressos será definido por Portaria da Diretoria da FMF, a ser publicada em até 10 (dez) dias antes do início do CAMPEONATO. O percentual de administração da FMF será de 5% (cinco por cento) sobre o valor da renda bruta.

§ 2º - Deverão ser deduzidas da renda das partidas, as importâncias relativas às despesas de ingressos e do pessoal responsável pelo controle da venda e recebimento dos ingressos, porteiros, maqueiros, gandulas, ambulância, aluguel de campo, INSS, etc.

§ 3º - A abertura dos portões dos estádios, antes do término da partida, dependerá de autorização do representante, formalmente, autorizado pela FMF.

§ 4º - A abertura dos portões dos estádios, antes do término da partida, sem autorização do representante, formalmente, autorizado pela FMF, implicará ao



clube mandante multa de R\$ 100,00 (cem reais) à R\$ 5.000,00 (cinco mil reais) pela FMF.

§ 5º - Em caso de jogos entre clubes da mesma cidade ou na decisão extra, após serem descontadas as despesas legais, técnicas e operacionais da renda bruta dos jogos, a divisão da renda líquida será efetuada conforme se segue:

- a) 60% (sessenta por cento) para o vencedor;
- b) 40% (quarenta por cento) para o perdedor do jogo;
- c) 50% (cinquenta por cento) para cada clube (em caso de empate);

d) em caso de rodada dupla, entre 02 (duas) equipes de São Luís se confrontando com 02 (duas) equipes do interior após serem deduzidas as despesas legais, técnicas e operacionais da renda dos jogos, a divisão da renda líquida dar-se-á com 50% (cinquenta por cento) para cada clube de São Luís;

e) em caso de rodada dubla, entre 03 (três) equipes de São Luís e 01 (uma) equipe do interior, as 02 (duas) equipes locais que se enfrentarem receberão 70% (setenta por cento) da renda líquida e a equipe local que enfrentar a do interior receberá 30% (trinta por cento) da renda líquida.

§ 6º - Na realização dos demais jogos, a renda será da equipe que tiver o mando de campo.

§ 7º - A FMF mandará um representante aos jogos no interior, com transporte e diárias deduzidas da renda do jogo.

§ 8º - O clube que deixar de pagar as taxas em favor do INSS, da arbitragem, do seguro, da FMF e de outros, até 24 (vinte e quatro) horas após a realização do jogo, perderá o mando de campo de 01 (uma) a 03 (três) partidas e será denunciado ao Tribunal de Justiça Desportiva do Maranhão (TJD/MA).

§ 9º - Ocorrendo o fato previsto no parágrafo anterior a cidade que for escolhida para a realização da partida terá uma distância mínima de 100 (cem) quilômetros (km) da cidade do clube punido.



CAPÍTULO XI

Da Arbitragem

Art. 30 – A arbitragem das partidas ficará a cargo dos árbitros que integram a relação anual da Comissão de Árbitros da FMF (CEAF-MA.).

Parágrafo único – Os árbitros e seus assistentes escalados para o jogo deverão assim como o Delegado da FMF, se apresentarem, no local da partida com 02 (duas) horas de antecedência para o início desta.

Art. 31 – Os árbitros deverão estar regularmente uniformizados e conduzindo o seu equipamento na forma estabelecida pela Comissão de Árbitros da FMF (CEAF-MA.).

Art. 32 – A indicação do árbitro, dos árbitros assistentes e do quarto árbitro é de competência exclusiva da Comissão de Árbitros da FMF (CEAF-MA), na forma que a legislação federal assim dispuser.

Art. 33 – A Comissão de Árbitros da FMF dará ciência da designação do árbitro, dos árbitros assistentes e do quarto árbitro, após sorteio realizado na CEAF/MA, aos clubes onde eles exerçam suas funções, comunicando, ainda, a data, local, horário e clubes participantes de cada partida, através de ofício, telegrama, telefone, fax ou e-mail, no prazo de até 48 (quarenta e oito) horas antes dos jogos em questão, bem como será divulgado no mural e no site da FMF.

Art. 34 – O árbitro só dará início à partida após certificar-se de que todos os atletas foram identificados, bem como a presença do policiamento e da ambulância.

§ 1º - O árbitro deverá anexar à súmula as relações apresentadas pelos clubes (necessariamente na forma digitalizada, datilografada ou em letra de imprensa) contendo as escalações das equipes e correspondentes reservas.

§ 2º - Nas relações dos clubes entregues ao árbitro deverão constar respectivamente, os números do documento de identificação e de inscrição na FMF.

Art. 35 – Logo após a realização da partida, o árbitro deverá redigir a súmula e os relatórios técnicos e disciplinares correspondentes, em modelos e padrões



disponibilizados pela FMF, elaborando-os em 03 (três) vias devidamente assinadas pelo próprio árbitro e seus auxiliares.

§ 1º - A 1ª (primeira) via da súmula e seus anexos serão acondicionados em envelope lacrado e será entregue pelo árbitro, até as 13 (treze) horas do 1º (primeiro) dia útil subsequente a partida, ao Delegado do jogo, o qual providenciará a sua remessa ao Departamento de Competições (DCO) da FMF em 24 (vinte e quatro) horas através de serviço de remessa rápida.

§ 2º - A 2ª (segunda) via ficará de posse do árbitro, servindo-lhe como recibo.

§ 3º - A 3ª (terceira) via ficará de posse do Delegado do jogo, o qual a encaminhará diretamente ao Ouvidor da Competição, até as 13 (treze) horas do 1º (primeiro) dia útil subsequente a partida, também através do serviço de remessa rápida.

§ 4º - Não serão considerados o envio ou a entrega de relatórios extras após as súmulas terem sido encaminhadas à FMF, salvo se disserem respeito a fatos ocorridos após a saída do árbitro de seu vestiário ou se solicitado pela Comissão de Árbitros da FMF, pelo Departamento de Competições (DCO) da FMF, ou por órgão da Justiça Desportiva.

§ 5º - O árbitro ou quem por ele for designado entregará, após o término da partida, ao capitão de cada equipe, colhendo as suas assinaturas, a relação dos atletas que tenham cometido falta disciplinar.

CAPÍTULO XII

Das Disposições Finais

Art. 36 – A publicidade estática (placas e tapetes em volta do gramado de jogo) é exclusiva e restrita à FMF em toda a competição, de acordo com os termos dos contratos comerciais por ela firmados.

Parágrafo Único – Na hipótese do não atendimento do que dispõe o caput deste artigo, o Departamento de Competições (DCO) poderá transferir os jogos seguintes do clube mandante até a regularização da situação.



Art. 37 – Será de exclusiva responsabilidade da associação que atuar como visitante, arcar integralmente com todas as despesas de transporte, hospedagem, equipagem e alimentação, necessárias para a disputa de seus jogos.

Art. 38 - Os clubes poderão requisitar árbitros de outra Federação ou até mesmo de outro país, desde que tenha a concordância do(s) outro(s) clube(s) disputante(s) da(s) partida(s), assim como, assumam o custeio da diferença de custo entre essa opção e a indicada pela FMF.

Parágrafo Único - As solicitações deverão ser protocoladas na FMF e encaminhadas através de ofício dirigido ao DCO da FMF para a sua aprovação, nele constando as razões alegadas para a modificação, no prazo de até 08 (oito) dias úteis antes da partida, sendo obrigatória igual comunicação à equipe adversária, no mesmo prazo, pelo solicitante.

Art. 39 - Os casos omissos serão resolvidos em primeira instância pelo DCO da FMF e em segunda pela Presidência da FMF.

São Luís (MA), 18 de novembro de 2011.

Francisco Evandro Marques Costa
Diretor Técnico da FMF

Homologação:

Antonio Américo Lobato Gonçalves
Interventor Judicial no
Exercício da Presidência da FMF

