



ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
POLÍCIA MILITAR
ASSESSORIA DE COMUNICAÇÃO
“Policial Militar, herói protetor da sociedade”



DIRETRIZ DE SERVIÇO Nº 007/2026

COPA DE FUTEBOL DA ASSOCIAÇÃO DAS PRAÇAS DA POLÍCIA MILITAR E CORPO DE BOMBEIROS MILITAR DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO - 2026

1. FINALIDADE

Definir a participação de policiais militares no evento denominado Copa ASPRA de Futebol 2026, conforme encaminhamento via E-Docs (2026-0Q7WGN e 2026-M35V2N).

2. REFERÊNCIAS

- Lei Estadual nº 3.196/1978 (Estatuto da PMES);
- Portaria Interministerial nº 2, de 15 de dezembro de 2010, da Secretaria de Direitos Humanos da Presidência da República (Diretrizes Nacionais de Promoção e Defesa dos Direitos Humanos dos Profissionais de Segurança Pública), e;
- OFÍCIO/ASPRA-ES/PRESIDÊNCIA/Nº057/2026, versando sobre a edição da Copa ASPRA de 2026.

3. SITUAÇÃO

A Associação das Praças da Polícia Militar e Corpo de Bombeiros Militar está promoverá a Copa ASPRA de Futebol 2026 com jogos no período de 20 de junho a 30 de novembro de 2026, contando com a participação efetiva de policiais militares de diversas Unidades da Corporação.

O evento tem como objetivo promover a melhoria da qualidade de vida e do bem-estar dos militares da Polícia Militar do Espírito Santo (PMES), estimulando o espírito de coletividade, integração e união entre os policiais. Busca, ainda, conscientizar quanto à importância do adequado condicionamento físico e incentivar a prática regular de atividades esportivas, destacando que um bom preparo físico impacta diretamente no desempenho profissional, tanto no serviço quanto nos períodos de folga.

É notório que o sedentarismo e a obesidade configuram problemas relevantes de saúde pública, sendo a prática regular de exercícios físicos essencial para a melhoria da qualidade de vida e o aumento da longevidade. Comprovadamente, a atividade física contínua proporciona benefícios físicos, psicossociais e profissionais, contribuindo para a redução do estresse, dos níveis de colesterol e da pressão arterial, além de prevenir doenças crônicas (cardiocirculatórias, gastrointestinais e

psicossomáticas). Ademais, auxilia na diminuição do absenteísmo laboral.

Considerando as peculiaridades das atividades desempenhadas pela Polícia Militar, especialmente no âmbito do policiamento ostensivo e da defesa social, torna-se imprescindível que seus integrantes mantenham níveis adequados de vigor físico, saúde e resistência para o cumprimento eficiente de suas missões constitucionais.

A Secretaria de Direitos Humanos da Presidência da República, por meio da Portaria Interministerial nº 2, de 15 de dezembro de 2010, que estabelece as Diretrizes Nacionais de Promoção e Defesa dos Direitos Humanos dos Profissionais de Segurança Pública, orienta, entre outros pontos:

[...]

25) *Estimular a prática regular de exercícios físicos...*

[...]

61) *Multiplicar iniciativas para promoção da saúde e da qualidade de vida dos profissionais de segurança pública.*

No mesmo sentido, o Estatuto da PMES (Lei nº 3.196/1978), em seu art. 26, inciso VI, estabelece como dever do policial militar zelar por seu preparo moral, intelectual e físico, bem como pelo de seus subordinados, visando ao cumprimento da missão institucional.

Diante do exposto, a Polícia Militar do Espírito Santo apoiará o evento promovido pela ASPRA/ES, com vistas a permitir e incentivar a participação efetiva dos policiais militares.

3.1 Data dos Jogos

20 de junho a 30 de novembro de 2026.

3.2 Participação

Policiais Militares do Espírito Santo.

4. ATRIBUIÇÃO DOS ELEMENTOS SUBORDINADOS

4.1 Comandantes Regionais

- a. Permitir e fomentar a participação dos policiais militares lotados nas unidades e subunidades sob o seu comando na Copa ASPRA de Futebol 2026.
- b. Adequar as escalas de serviço para os militares participantes de modo a não inviabilizar a participação do servidor nos jogos, priorizando a atividade fim da Corporação;
- c. Apoiar a equipe da respectiva OME no traslado, sendo vedada a utilização de viaturas operacionais.

5. PRESCRIÇÕES DIVERSAS

5.1 O número de atletas inscritos, no site da organizadora do evento, por equipe é

de 30 (trinta) atletas, sendo escalados no máximo 20 (vinte) atletas por jogo, para evitar transtornos ao serviço.

5.2 A participação dos policiais militares na Copa de Futebol será considerada ato de serviço computado como Treinamento Físico Militar (TFM).

6. ANEXOS

Anexo A – Regulamento Copa ASPRA de Futebol 2026.

Vitória, 09 de junho de 2026.

RÍODO LOPES RUBIM - Cel QOC PM
Comandante-Geral da PMES

ANEXO A

REGULAMENTO COPA ASPRA DE FUTEBOL 2026

INÍCIO 20/06/2026 – TÉRMINO 30/11/2026

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º - A Copa ASPRA 2026 que acontecerá em todo estado do Espírito Santo, será regida pelas regras Oficiais de Futebol, adotadas pela Confederação Brasileira de Futebol – CBF e pelo que dispuser este regulamento.

Art. 2º - A Copa ASPRA tem como objetivo promover a união, a integração e o lazer entre os militares associados e não associados da ASPRA-ES, os integrantes das forças de Segurança Pública e Defesa Civil do Estado e Municípios do Espírito Santo e os integrantes das Forças Armadas, contribuindo para o desenvolvimento e aperfeiçoamento do esporte no estado.

Art. 3º - A copa ASPRA será organizado pela Associação das praças da Polícia Militar e Corpo de Bombeiros Militar do Estado do Espírito Santo, cabendo à organizadora providenciar os canais de inscrição para as equipes participantes.

Art. 4º - Este regulamento com todas suas disposições, depois de aprovado, somente poderá ser alterado por decisão da organização do campeonato.

Art. 5º - As equipes inscritas na copa ASPRA são obrigadas a disputá-la até o final, sob pena de exclusão dos campeonatos subsequentes, bem como a suspensão aos jogadores que não comparecerem ao jogo, exceto aqueles que estiverem suspensos no dia do jogo, machucados com comprovação através de um atestado médico.

§ 1º - Poderão inscrever equipes as Unidades Militares da Polícia Militar do Espírito Santo e do Corpo de Bombeiros Militar do Espírito Santo, os integrantes das forças de Segurança Pública e Defesa Civil do Estado e Municípios do Espírito Santo e os integrantes das Forças Armadas.

DA ORGANIZAÇÃO DA TABELA DE JOGO

Art. 6º - Sempre que houver necessidade em trocar o uniforme por decisão da arbitragem, esta troca caberá ao clube mandatário. Para prevenir qualquer transtorno a organização orienta que as equipes façam um contato prévio, para combinarem as cores das vestimentas dos atletas.

Art. 7º - A Classificação das equipes na primeira fase será regida pelo sistema de

pontos ganhos, observando os seguintes critérios:

- a. Por vitória 3 (três) pontos;
- b. Por empate 1 (um) ponto;
- c. Derrota 0 (zero) ponto.

Art. 8º - Caberá a organização da copa ASPRA, ainda:

- a. Elaborar a tabela com datas e horários dos jogos;
- b. Escalar árbitros;
- c. Homologar ou não o resultado dos jogos, levando em conta as súmulas e o relatório do árbitro;
- d. Convocar representantes das equipes e demais pessoas ligadas à Copa ASPRA, para reuniões e esclarecimentos;
- e. Julgar os recursos apresentados pelas equipes sobre assuntos pertinentes à Copa ASPRA;
- f. Excluir atletas da Copa ASPRA por conduta antiesportiva praticada antes, durante ou após as partidas, que tenham sido relatadas em súmula pelo árbitro da referida partida.

DAS OBRIGAÇÕES, DA ORDEM E DA SEGURANÇA DAS PARTIDAS

Art. 9º - As equipes que couberem o mando da partida ou o responsável pelo campo, além de todas as medidas administrativas e técnicas indispensáveis à segurança no campo de jogo, à normalidade do trabalho dos profissionais, autoridades e demais envolvidos na realização da competição, compete:

§ 1º - A escolha do campo, que deverá ser de gramado natural e possuir condições para que os atletas possam trocar roupas, acessórios e se higienizar.

§ 2º - Zelar pelos campos, bem como pela integridade física dos espectadores e de pessoas que neles compareçam, ainda, por eventuais danos de qualquer natureza de forma a isentar de responsabilidade à organização da Copa ASPRA.

§ 3º - Providenciar para que, até 1 (uma) hora antes do início da partida, o campo de jogo esteja devidamente marcado, conforme Regra 1 da International Football Association Board (IFAB). Caso haja a realização de preliminares a equipe mandante deverá ter material e pessoal disponível para fazer as marcações ou reparar as redes, e ainda outras providências segundo determinar o árbitro da partida principal;

DO ADIAMENTO, DA SUSPENSÃO, DA IMPUGNAÇÃO, AUSÊNCIA E DA VALIDADE DA PARTIDA

Art. 10º - Qualquer partida, em virtude de mau tempo ou por motivo de força maior devidamente comprovada, poderá ser adiada, pela organização do campeonato ou pelo árbitro da partida, caso o árbitro verifique que o campo não terá condições de jogo, devendo assim informar aos organizadores imediatamente.

§ 1º – No caso da organização do campeonato adiar a partida, serão observadas questões de empenho do efetivo de uma ou ambas as equipes que impossibilite a presença de pelo menos 11 jogadores na partida; fato de grande comoção dentro da unidade/corporação em que a equipe faz parte; mau tempo que impossibilite a

realização da partida ou coloque em risco o deslocamento das equipes.

§ 2º – Nos casos do parágrafo anterior, a equipe que estiver com impedimento deverá comunicar à organização 72 horas antes da partida com comprovação do impedimento, exceto nos casos que houver motivo de força maior que tenha surgido próximo à realização da partida.

Art. 11 - O Árbitro é a única autoridade para decidir, a partir de 1 (uma) hora antes do horário previsto para o início da partida, acerca do adiamento, bem como para decidir no campo, a respeito da interrupção ou suspensão da mesma, ressalvada a causa de mau estado do gramado, a qual poderá ser objeto de decisão anterior ao período de 1 (uma) hora. Em tais casos o Árbitro fará chegar à organização do campeonato, um relatório minucioso dos fatos, na forma do Artigo 42 do Código Brasileiro de Justiça Desportiva (CBJD).

§ 1º - Uma partida só poderá ser adiada, interrompida ou suspensa quando ocorrerem os seguintes motivos, que impeçam a sua realização ou continuação:

- a. Falta de segurança;
- b. Mau estado do campo, que torne a partida impraticável ou perigosa;
- c. Falta de iluminação adequada;
- d. Falta de marcação do campo, ou marcação deficiente;
- e. Conflitos ou tumultos graves no campo de jogo ou no entorno;
- f. Invasão generalizada do campo de jogo.

§ 2º - Ocorrendo o previsto no parágrafo anterior com a partida já iniciada, o árbitro aguardará 20 (vinte) minutos para que cessem os motivos que deram causa a interrupção. Se não cessarem suspenderá a partida, encaminhando relatório minucioso à organização da Copa ASPRA que assim procederá:

- a. Se a equipe que houver dado causa à suspensão, estiver vencendo a partida, será declarada perdedora, pelo score de 3 a 0 (três a zero), se for perdedora sua adversária será declarada vencedora prevalecendo o resultado constante no placar, no momento da suspensão.
- b. Se a partida estiver empatada a equipe que houver dado causa a suspensão, será declarada perdedora, pelo score de 3 a 0 (três a zero).
- c. Nos casos dos incisos anteriores os pontos serão revertidos à equipe adversária.

Art. 12 - Se a suspensão da partida ocorrer sem que qualquer uma das equipes disputante der causa aos fatos, a organização adotará as seguintes decisões:

- a. Se a suspensão da partida ocorrer até o momento em que seja decorrido 30 (trinta) minutos do segundo tempo, a partida será remarcada pra uma próxima data, para o término do jogo.
- b. Se a suspensão ocorrer depois de decorridos 30 (trinta) minutos do segundo tempo, a partida será considerada encerrada, mantida o resultado de campo obtido até o momento da suspensão do jogo.

Parágrafo Único - Só poderão participar da nova partida os atletas que, no momento da suspensão estavam participando efetivamente da partida que tinham assinado a súmula do jogo, mesmo na qualidade de suplente.

Art. 13 - A equipe que não comparecer a mais de uma partida, ressalvado o motivo de força maior, será considerada desistente da Copa.

Parágrafo Único - O motivo de força maior de ausência deverá ser entregue à organização da Copa ASPRA dentro de 48 (quarenta e oito) horas seguintes previstas para o início da partida.

Art. 14 - Qualquer equipe que desistir ou for considerada desistente da Copa ASPRA, os resultados por ela obtidos serão considerados nulos, salvo das fases concluídas e homologadas pela organização da Copa ASPRA.

Parágrafo Único - A equipe juntamente com seus jogadores enquadrados neste artigo, ficará suspensa dos próximos campeonatos pelo prazo de 2 (dois) anos.

DOS ATLETAS E COMISSÃO TÉCNICA

Art. 15 - Só poderão participar da Copa ASPRA atletas que constarem no elenco cadastrados nos meios disponibilizados pela Organização, e que estiverem nas condições estabelecidas pelas normas de registro e inscrição do regulamento.

Art. 16 - O número de atletas inscritos por equipe é de 30 (trinta) atletas, sendo escalados no máximo 20 (vinte) atletas por jogo, para evitar transtornos ao serviço.

§ 1º - A comissão técnica pode ser composta por até 4 (quatro) componentes de cada uma das equipes, a saber, o treinador, o assistente técnico do treinador, o preparador físico e o médico ou massagista, vedada a presença de dirigentes no banco de reservas, mesmo que queiram usar qualquer uma das funções técnicas anteriormente mencionadas;

§ 2º - Ao inscrever o 30º atleta, a equipe não poderá mais fazer inscrição de atleta ou substituir atleta inscrito se a equipe já participou de uma partida, exceto em caso de lesão grave de atleta que impossibilite seu retorno à Copa ou outro motivo grave justificável, nestes casos, podendo haver substituição a qualquer momento.

§ 3º - A inclusão de atleta em equipe que ainda não atingiu 30 atletas, poderá ser feita até antes do início da segunda fase.

Art. 17 - O atleta inscrito por uma equipe, não poderá competir por outra também participante da mesma edição da Copa ASPRA.

Art. 18 - As equipes serão divididas por Unidade Operacional/ Administrativa e Corporações, não podendo assim o atleta disputar a Copa por outra unidade/corporação que não seja a sua lotação de origem. As equipes poderão ser formadas por 1 (BPM) e 1 (uma) Cia Ind., exceto os Batalhões que se dividiram em mais de duas unidades, podendo a originária e as desmembradas formarem um único time sem estrangeiros, e o CPOE que poderá ser formado por até 2 (dois) Batalhões.

§ 1º - O militar da reserva, reforma, agregado ou na condição de cedido para entidade representativa de classe poderá ser inscrito em qualquer time.

§ 2º - Cada militar só poderá se inscrever e atuar em um time na Copa.

§ 3º - Cada equipe poderá inscrever até 3 (três) militares de Unidades do seu CPO que não formarem time, à exceção de militar do CBM que não for utilizado por nenhuma equipe da corporação, desde que o militar tenha dado preferência para as equipes da sua corporação e militar do BPMA que serve em unidade do interior do Estado e está na mesma localização do CPO da equipe que inscrevê-lo.

§ 4º - A equipe do QCG poderá manter a junção com a 6ª Cia Ind., devendo ser considerada pertencente ao 1º CPO para as demais regras.

§ 5º - No caso do Corpo de Bombeiros Militar não inscrever time na Copa, as equipes inscritas poderão inscrever até 2 militares dos Bombeiros, não podendo utilizar a regra do § 3º deste artigo para acumular a inscrição somente de atletas dos bombeiros.

§ 6º - O Corpo de Bombeiros Militar poderá inscrever mais de uma equipe na Copa ASPRA.

§ 7º - APMES, CEIB e HPM serão consideradas Unidades, podendo, cada uma, juntar com qualquer equipe para formar um time.

Art. 19 - Qualquer Militar Estadual poderá ser inscrito na Copa, associado ou não associado, bem como os demais participantes previstos no art. 2º deste regulamento.

§ 1º - O associado da ASPRA-ES estará isento de taxa de inscrição, nas condições previstas pela organização do evento.

§ 2º - O não associado deverá pagar uma taxa no valor de R\$ 100,00 (cem reais), ou sua adesão como sócio na associação, podendo, a critério da organização da Copa, ter a inscrição solidária. O representante da equipe deverá efetuar o pagamento até o dia da inscrição do atleta.

§ 3º - A taxa de inscrição NÃO será devolvida em hipótese alguma.

§ 4º - O atleta não associado só terá sua inscrição validada após comprovação do pagamento da taxa de inscrição.

Art. 20 - A inscrição dos atletas é de responsabilidade do representante da equipe através dos meios disponibilizados pela organização.

§ 1º - O responsável pelo cadastro e inscrição dos atletas na Copa, deve respeitar os prazos determinados pela organização da competição.

§ 2º - Para inscrever o atleta na Copa o responsável deve seguir os seguintes passos:

1º - Cadastrar login e senha como responsável pela inscrição; 2º -

Cadastrar ou solicitar a transferência do atleta;

3º - Aguardar a aprovação por parte da organização; 4º -

Inscrever o atleta na Copa.

§ 3º - A organização da Copa poderá fazer inscrição mediante o envio do nome da equipe e atletas para organizadores, devendo disponibilizar um ou mais canal de

contato para as equipes, ficando na responsabilidade da organização a inserção de dados das equipes no sistema utilizado para gerir a Copa.

§ 4º - Para conferir se o atleta está apto para o jogo, o representante pode emitir uma pré-súmula ou um relatório de atletas inscritos na Copa, tudo isso é disponibilizado no sistema de cadastro e inscrição de atletas 24 horas por dia.

§ 5º - Se a equipe estiver no campo de jogo, pronta para se relacionar com o árbitro da partida, e o nome do atleta não estiver impresso na súmula, o atleta NÃO estará autorizado a participar da partida.

§ 6º - O representante da equipe responsável por inscrever os atletas deve conferir nos dias que antecedem suas partidas, emitindo uma pré-súmula ou um relatório de atletas inscritos. Se o atleta participar mesmo assim da partida, a equipe perderá os pontos da partida e mais 3 (três) pontos na tabela de classificação.

DA IDENTIFICAÇÃO DOS ATLETAS E DIRIGENTES

Art. 21 - Antes da hora marcada para o início da partida, os atletas de cada equipe disputante deverão se identificar com o árbitro da partida, para preenchimento da súmula de jogo. A identificação será feita mediante apresentação do RG Militar ou documento de identificação com foto, se civil.

§ 1º – O atleta deve apresentar seu documento para o árbitro em todas as partidas da competição.

§ 2º – O atleta que chegar após o início da primeira etapa de jogo, poderá se identificar com o árbitro da partida no intervalo do jogo. Após o começo da segunda etapa, nenhum atleta poderá mais ser relacionado pelo árbitro para o jogo, exceto aqueles que comprovadamente estiverem em oitiva judicial ou administrativa para o qual tenha sido previamente convocado, apresentando ao Diretor da ASPRA que estiver acompanhando o jogo ou, na falta deste, ao árbitro o comprovante de oitiva e sendo liberado para ser relacionado pelo árbitro da partida.

§ 3º – A equipe que escalar jogador irregular (não inscrito na competição, suspenso por algum motivo ou que não foi relacionado na sumula) perderá os pontos da partida e mais 3 (três) na tabela de classificação. Tendo assim a equipe adversária como vencedora da partida por 3 x 0 (três a zero).

Art. 22 - Nenhuma partida terá início sem a presença de pelo menos 7 (sete) atletas, de cada equipe, que tenham sido relacionados em súmula.

§ 1º – Se não houver a quantidade mínima de atletas relacionados por uma equipe, o árbitro aguardará até 30 (trinta) minutos após o horário previsto para início, à exceção das equipes que se deslocam mais de 100 km para o local de jogo, onde será decidida a situação pela organização da Copa. Se a equipe pendente não regularizar a situação será declarada perdedora por W.O pelo placar de 3x0 (três a zero).

§ 2º - Se ambas as equipes não se apresentarem conforme estipulado no Artigo 22, não será computado resultado, e não haverá a marcação de um novo jogo.

§ 3º - O Árbitro interromperá a partida, se qualquer das equipes ficar com menos de 7 (sete) atletas;

§ 4º - Na interrupção prevista no parágrafo terceiro, o árbitro aguardará até 10 (dez) minutos e, permanecendo a situação, encerrará a partida.

§ 5º - Se apenas uma das equipes estiver reduzida a menos de 7 (sete) atletas, será assegurado vencedor a equipe que não incidiu na situação. Se a equipe vencedora estiver vencendo por menos de 2 gols de saldo, será computado o placar de 3x0 (três a zero). Se a equipe vencedora estiver vencendo por mais de 2 gols de saldo, será computado o placar obtido;

Art. 23 - Só poderão permanecer no banco de reservas de cada equipe, pessoas devidamente inscritas no campeonato, identificadas em súmula de jogo através do RG Militar ou documento de identificação com foto, se civil.

Art. 24 - Cabe ao Árbitro da partida, ordenar a retirada de qualquer pessoa que não esteja conforme o artigo anterior.

Art. 25 - Em uma partida cada equipe poderá substituir até 09 (nove) atletas, não podendo o atleta substituído voltar à partida. O número de paradas para substituição será no máximo 5 (cinco) por equipe.

DA ARBITRAGEM

Art. 26 - O árbitro só dará início a partida com a taxa de arbitragem paga ou mediante acordo com a organização do campeonato.

§ 1º - O árbitro deverá confeccionar a súmula ao término da partida, na presença de pelo menos um representante de cada equipe, que deverão assiná-la juntamente com o árbitro.

§2º - Será admitido recurso à organização da Copa ASPRA de eventual discordância no preenchimento da súmula feito pela arbitragem, no prazo de 3 (três) dias corridos, desde que tenha sido cumprido o previsto no parágrafo anterior.

INFRACÕES E PENALIDADES

Art. 27 - A organização do campeonato poderá a qualquer momento convocar comissão das equipes para sessões extraordinárias, para análise e julgamentos de fatos e irregularidade se assim achar necessário.

Art. 28 - O Atleta punido com 03 (três) cartões amarelos, no decorrer da Copa fica automaticamente suspenso na partida seguinte e o atleta punido com 01 (um) cartão vermelho, independente do julgamento também fica suspenso automaticamente da partida seguinte à infração.

§ 1º - Em caso de WO, se a equipe do atleta suspenso não tenha dado causa e o atleta não tiver sido inscrito para partida, a suspensão se dará como cumprida.

§ 2º - Os cartões serão zerados na semifinal;

§ 3º - É dever da organização da Copa punir os atletas por conduta antiesportiva praticada antes, durante ou após as partidas, relatadas em súmula pelo árbitro da

referida partida, sendo as punições cabíveis:

- a. Advertência;
- b. Suspensão de partidas, ao limite máximo de 3 (três);
- c. Exclusão do campeonato.

§ 4º - As punições aplicadas pela organização da Copa serão aplicadas por comissão constituída da organizadora e os Coordenadores da Ação Integrada da Copa ASPRA;

§ 5º - Cabe recurso à Coordenação da Copa ASPRA das penalidades aplicadas do § 3º no prazo de 5 (cinco) dias corridos.

Art. 29 - O dirigente, o técnico ou massagista excluído/expulso do banco de reservas por determinação do árbitro, ficará automaticamente suspenso da partida seguinte.

DA FÓRMULA DE DISPUTA

Art. 30 - O campeonato será disputado em jogos semanais, com até 20 (vinte) equipes inscritas.

Art. 31 - Na primeira fase serão 4 grupos, A, B, C e D, com até 5 (cinco) times cada. As equipes se enfrentarão dentro do próprio grupo, em jogos de ida e volta.

§ 1º Se classificarão para segunda fase (quartas de final) os 2 (DOIS) melhores colocados de cada grupo.

§ 2º Os confrontos da segunda fase serão definidos da seguinte forma:

- a. Quartas de final: JOGOS DE IDA E VOLTA. O MELHOR CLASSIFICADO DECIDE EM CASA, COM DECISÃO POR PÊNALTIS EM CASO DE EMPATE.

- IDA:

- Jogo 1 – 2º D x 1º A
- Jogo 2 – 2º C x 1º B
- Jogo 3 – 2º A x 1º C
- Jogo 4 – 2º B x 1º D

- VOLTA:

- Jogo 1 – 1º A x 2º D
- Jogo 2 – 1º B x 2º C
- Jogo 3 – 1º C x 2º A
- Jogo 4 – 1º D x 2º B

- b. Semifinal: JOGOS DE IDA E VOLTA. O MELHOR CLASSIFICADO GERAL DECIDE EM CASA, COM DECISÃO POR PÊNALTIS EM CASO DE EMPATE.

- IDA E VOLTA:

- Jogo 5 – VENCEDOR JOGO 1 X VENCEDOR JOGO 2
 - Jogo 6 – VENCEDOR JOGO 3 X VENCEDOR JOGO 4
- c. 3º Lugar: JOGO ÚNICO (CAMPO DESIGNADO PELA ORGANIZAÇÃO), COM DECISÃO POR PÊNALTIS EM CASO DE EMPATE. OBRIGATÓRIO USO DO UNIFORME SE FORNECIDO PELA ASPRA.
- Jogo 7 – PERDEDOR JOGO 5 X PERDEDOR JOGO 6
- d. Final: JOGO ÚNICO (CAMPO DESIGNADO PELA ORGANIZAÇÃO), COM DECISÃO POR PÊNALTIS EM CASO DE EMPATE. OBRIGATÓRIO USO DO UNIFORME SE FORNECIDO PELA ASPRA.
- Jogo 8 – VENCEDOR JOGO 5 X VENCEDOR JOGO 6

§ 3º A equipe com melhor desempenho na primeira fase terá a vantagem de decidir em casa os jogos do mata-mata, levando em conta a classificação no respectivo grupo e, em caso de igualdade, a classificação geral.

§ 4º - Em caso de empate na fase de mata-mata, a disputa para decidir quem avançará será nas cobranças de pênaltis.

§ 5º – O sorteio dos grupos será feito em uma live, que será agendada pela organização, transmitida ao vivo no youtube e instagram, no canal da ASPRA-ES. Cada equipe deve acompanhar a transmissão.

§ 6º - Os grupos serão formados a partir do sorteio de três potes, contendo equipes das regiões norte, sul e metropolitana, separadas em cada pote, sem possibilidade de sortear equipes do norte e sul no mesmo grupo, visando diminuir os grandes deslocamentos das equipes na primeira fase.

§ 7º - O 3º lugar será decidido antes da final, em data diversa. A equipe que não comparecer para disputa do 3º lugar, ficará impedida de se inscrever na Copa ASPRA por duas edições.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE (FASE DE GRUPOS)

Art. 32 - Ao término da classificação na primeira fase, ocorrendo igualdade de pontos ganhos entre duas ou mais equipes na classificação, os desempates serão efetivados com a aplicação dos critérios de desempate:

- I. Maior número de vitórias;
- II. Saldo de gols;
- III. Gols pró;
- IV. Gols contra;
- V. Confronto direto;
- VI. Cartões amarelos;
- VII. Cartões vermelhos;
- VIII. Sorteio.

§ 1º – No caso de empate entre mais de 2 (dois) Clubes, NÃO será considerado o quinto critério.

§ 2º – Para efeito do oitavo critério (sorteio), será realizado com presença de um ou dois integrantes de cada equipe envolvida no empate em local definido pela organização.

DAS PREMIACÕES

Art. 33 - Premiação da Copa ASPRA de Futebol:

- I. CAMPEÃO: R\$ 4.000,00 (quatro mil reais) + troféu/medalhas;
- II. VICE-CAMPEÃO: R\$ 2.500,00 (dois mil e quinhentos reais) + troféu/medalhas;
- III. TERCEIRO LUGAR: R\$ 1.500,00 (mil e quinhentos reais) + troféu/medalhas;
- IV. QUARTO-LUGAR: R\$ 800,00 (oitocentos reais) + medalhas;
- V. O artilheiro receberá o troféu de goleador da Copa;
- VI. O goleiro menos vazado receberá um troféu da Copa.

§ 1º – O Clube que conquistar o título de campeão receberá o troféu correspondente e 34 (trinta e quatro) medalhas douradas destinadas a seus atletas, comissão técnica e dirigentes; o Clube vice-campeão receberá 34 (trinta e quatro) medalhas prateadas, com a mesma destinação. Este quantitativo também corresponde à equipe terceira colocada, na cor bronze.

§ 2º – O critério para eleger o goleiro menos vazado será o goleiro com maior número de partidas, menos gols tomados e com participação nas finais.

§ 3º – Para apuração do artilheiro e goleiro menos vazado serão considerados todos os jogos, inclusive as finais.

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 34 - O tempo de jogo será de 90 (noventa) minutos, divididos em dois tempos de 45 (quarenta e cinco) minutos, com um intervalo de 15 (quinze) minutos.

Art. 35 - As datas e horários das partidas do Campeonato prevalecerão sobre quaisquer outros eventos promovidos pela equipe.

Art. 36 - Ao participar deste evento, a equipe e os atletas cedem todos os direitos de utilização de sua imagem, renunciando ao recebimento de qualquer valor que vier a ser auferido em detrimento dos direitos de televisão ou qualquer outro tipo de transmissão e/ ou divulgação, promoções, Internet e qualquer mídia em qualquer tempo.

Art. 37 - Não haverá reembolso, de nenhum valor correspondente a equipamentos e/ou acessórios utilizados pelos atletas no campeonato, por parte da organização, bem como de seus patrocinadores, apoiadores e realizadores, independentemente de qual serão os motivos, nem mesmo por qualquer extravio de materiais ou prejuízo que porventura os atletas venham a sofrer durante a participação do campeonato.

Art. 38 - Ao participar deste campeonato, o atleta e seus responsáveis, além do responsável pelo time assumem:

- a. Total responsabilidade pelos dados fornecidos;

- b. Aceita e acata totalmente o regulamento e suas regras, assumem as despesas de transporte, hospedagem, alimentação, seguros e quaisquer outras despesas necessárias ou provenientes da sua participação antes, durante e depois do evento.

Art. 39 - É recomendada rigorosa avaliação médica, inclusive com a realização de teste ergométrico prévio para o desempenho seguro dos atletas.

Art. 40 - No caso de atendimento emergencial aos atletas, as comissões técnicas são orientadas a acionarem um serviço de apoio com ambulância do serviço público de atendimento móvel de urgência - SAMU (192), para prestar os primeiros atendimentos e eventuais remoções.

Art. 41 - A continuidade do atendimento médico propriamente dito, tanto de emergência quanto de qualquer outra necessidade será efetuada na Rede Pública sob a responsabilidade da respectiva equipe técnica.

Art. 42 - A organização não tem responsabilidade em relação às despesas médicas que, porventura o atleta venha a ter durante ou após a competição.

Art. 43 - O atleta ou seu (sua) acompanhante ou responsável poderá, a seu critério, decidir por outro sistema de atendimento médico (remoção/transferência, hospital, serviço de emergência e médico entre outros) eximindo a organização de qualquer responsabilidade, direta ou indireta sobre as consequências desta decisão.

Art. 44 - A entrada nos locais dos jogos será franca para o público, porém as equipes serão responsáveis pelos atos de suas torcidas.

Art. 45 - O(s) atleta(s) que agredir outro atleta, juiz ou membro da organização, antes, durante e depois das partidas, será excluído do campeonato e suspenso de participar por dois (dois) anos. Caso tenha participação do time todo na confusão, o time será excluído do campeonato tendo como W.O o resultado de todos os seus jogos restantes. O time será impedido de participar do campeonato por dois anos.

Art. 46 - O(s) atleta(s), membros da comissão técnica, páginas na internet ou redes sociais vinculadas às equipes, que estiverem devidamente inscritas na competição, estarão sujeitas a punições, se forem identificados causando algum transtorno à organização do campeonato, tais como, injúria, difamação, calúnia, ou incitando a violência.

§1º - Punição relacionadas ao caput acima:

- a. Se for o atleta, este será excluído da competição e impedido de participar do campeonato por dois anos.
- b. Se for alguma página vinculada a equipe, esta equipe será excluída da competição e impedida de participar do campeonato por dois anos.

Art. 47 - A organização aplicará punição a qualquer atleta ou membro da comissão técnica, que estiver inscrito na competição e contrariar qualquer regra deste regulamento.

Art. 48 - O time que der W.O na última rodada da primeira fase será excluído da competição independentemente de estar classificado ou não para próxima fase. Se não estiver classificado ficará suspenso de participar de qualquer competição

organizada pela ASPRA-ES por 2 (dois) anos, jogadores e comissão técnica.

§1º - Na fase de mata-mata: Será automaticamente eliminado e ficará suspenso de participar de qualquer competição organizada pela ASPRA-ES por 2 (dois) anos, jogadores e comissão técnica.

§2º - Segundo W.O: Será considerada desistente da competição e ficará suspensa de participar de qualquer competição organizada por esta organização por (2) dois anos, jogadores e comissão técnica.

Parágrafo único: O(s) atleta(s) que forem a campo, se relacionar em súmula ou apresentarem comprovante de trabalho, atestado médico, documento que comprove sua incapacidade de estar presente no dia e horário do jogo, não será punido com a suspensão das competições.

Art. 49 - A(s) equipe(s) que usarem de algum meio fraudulento ou tentarem burlar qualquer regra deste regulamento, ou qualquer atitude que desrespeite a moral e ética da competição, serão julgadas pela organização podendo ser excluídas da competição.

Art. 50 - Cada equipe deve apresentar uma bola em condições de jogo para o árbitro, antes do início da partida.

Art. 51 – Os jogos que demandarem deslocamento, de uma ou ambas as equipes, maior de 100 km, deverão ser realizados na parte da tarde ou noite, salvo acordo prévio das equipes.

Art. 52 - Os casos omissos ou controversos deste Regulamento serão solucionados pela Comissão Organizadora e/ou Diretoria Executiva da ASPRA-ES.

Art. 53 – Todo recurso feito por participantes da copa, caso não tenha prazo previsto nesse regulamento, deverá ser apresentado no prazo de 5 (cinco) dias úteis, a contar da data do fato que motivou o recurso.

Art. 54 – Os recursos serão apresentados à Comissão Organizadora somente através do e-mail copaaspra@aspra.com.br, que serão respondidos ao e-mail remetente.

Art. 55 – Até o início da Copa, a Comissão Organizadora poderá fazer adequações necessárias nesse regulamento para melhor organização e rendimento da Copa.

Vitória, 09 de março de 2026.

3º SGT JHONATAN LOPES TEIXEIRA SOUZA
Coordenador da Copa ASPRA 2026 de Futebol

Documento original assinado eletronicamente, conforme MP 2200-2/2001, art. 10, § 2º, por:

RIODO LOPES RUBIM
COMANDANTE GERAL PM
PM-ES - PMES - GOVES
assinado em 18/06/2026 15:09:34 -03:00



INFORMAÇÕES DO DOCUMENTO

Documento capturado em 18/06/2026 15:09:34 (HORÁRIO DE BRASÍLIA - UTC-3)
por ALEXSANDRO DE ARAUJO (CAPITAO QOA PM - PMEMGSUBSECSECRETAR - PMES - GOVES)
Valor Legal: ORIGINAL | Natureza: DOCUMENTO NATO-DIGITAL

A disponibilidade do documento pode ser conferida pelo link: <https://e-docs.es.gov.br/d/2026-63HGF2>