



ASSOCIAÇÃO PAULISTA DE FUTEBOL

COPA BANDEIRANTE - 2016

REGULAMENTO TÉCNICO SUB-11

PRIMEIRA FASE

GRUPO "A"

E.C. Água Santa - Diadema
Strikers Brasil F.C. - São Paulo
FCB Escola São Paulo - São Paulo
Atlântico Arena - Guarujá

GRUPO "B"

E.C. Guarulhos - Guarulhos
Cotia F.C. - Cotia
Rainha F.C. - São Paulo
Stars Soccer - Paulínia

GRUPO "C"

Centro da Corôa F.C. - São Paulo
Clube Pequeninos do Jockey - São Paulo
E.F. Cruzeiro-Jd. Maringá - São Paulo
FCB Escola São Paulo/Blau - São Paulo

Na Primeira Fase as equipes se enfrentarão dentro do próprio grupo em turno único, classificando-se as 02 (duas) primeiras colocadas de cada grupo e as 02 (duas) melhores por índice técnico (MIT) das equipes restantes para a Fase Quartas de Final.

Caso ocorra empate em pontos ganhos entre duas ou mais equipes serão adotados os critérios de desempate previstos no Regulamento Geral.

FASE QUARTAS DE FINAL

JOGO 1	1ª Colocada Grupo "A"	X	2ª MIT
JOGO 2	1ª Colocada Grupo "B"	X	1ª MIT
JOGO 3	1ª Colocada Grupo "C"	X	2ª Colocada Grupo "B"
JOGO 4	2ª Colocada Grupo "A"	X	2ª Colocada Grupo "C"

A Fase QUARTAS DE FINAL será disputada em 01 (uma) partida com mando da equipe de melhor campanha na Primeira Fase, sendo que se a partida terminar empatada em seu tempo normal a vantagem será da equipe de melhor campanha na Primeira Fase.

A tabela acima da Fase Quartas de Final demonstra apenas os cruzamentos da fase. Mando de jogo e a vantagem do empate serão da equipe de melhor campanha na Primeira Fase, independente da colocação do grupo a que pertença.





ASSOCIAÇÃO PAULISTA DE FUTEBOL

FASE SEMI FINAL			
JOGO 5	Vencedor Jogo 1	X	Vencedor Jogo 4
JOGO 6	Vencedor Jogo 2	X	Vencedor Jogo 3

A Fase SEMI FINAL será disputada em 01 (uma) partida com mando da equipe de melhor campanha na somatória de todas as fases anteriores, sendo que se a partida terminar empatada em seu tempo normal a vantagem será da equipe de melhor campanha na somatória de todas as fases anteriores. A tabela acima da Fase Semi Final demonstra apenas os cruzamentos da fase. Mando de jogo e a vantagem do empate serão da equipe de melhor campanha na somatória de todas as fases anteriores, independente da colocação do grupo a que pertença.

FASE FINAL			
DECISÃO	Vencedor Jogo 5	X	Vencedor Jogo 6

A Fase FINAL será disputada em 01 (uma) partida com mando da A.P.F., sendo que se a partida terminar empatada em seu tempo normal a vantagem será da equipe de melhor campanha na somatória de todas as fases anteriores.

A tabela acima da Fase Final demonstra apenas o cruzamento da fase. A vantagem do empate será da equipe de melhor campanha na somatória de todas as fases anteriores.

MIT = Pontos ganhos dividido pelo número de jogos.

No caso do uso do MIT a ordem de classificação nos grupos não é considerada, prevalecendo o melhor índice técnico (MIT) na classificação geral.

Entende-se por melhor campanha, a equipe que obter o melhor índice técnico (MIT) acumulado, ou seja, somando-se os pontos ganhos de todas as fases e dividindo pelo número de jogos de todas as fases.

Caso ocorra empate no MIT serão adotados os critérios de desempate previstos no Regulamento Geral, considerando-se a somatória de todas as fases anteriores (caso sejam equipes com número de jogos diferentes será aplicada a média aritmética).

