

# REGULAMENTO OFICIAL



**MASCULINO MASTER**

## 1. OBJETIVO

Promover momentos de lazer, prática de esporte e integração entre os clientes de todas as unidades Playball.

## 2. PARTICIPAÇÃO

A Playball é uma empresa privada de visitação aberta, sendo assim todos os clientes e visitantes tem por obrigação seguir as normas de circulação e utilização do espaço estipuladas pela empresa em sua comunicação visual expressas em cartazes e similares, assim como pela orientação dos colaboradores Playball.

A participação será oficializada após o pagamento da taxa de inscrição e cumprimento com os demais itens abaixo relacionados, dentro dos prazos estabelecidos:

- **Nome do time** – Obrigatório informar um nome até 5 dias antes do congresso técnico. Não é permitido nomes que fazem apologia ao crime, sexo, violência e/ou racismo, nem mesmo nome idêntico ao de equipe anteriormente inscrita.

- **Cadastramento do time no sistema Playball**– O responsável pelo time, denominado capitão, recebe da Playball um *login* (seu e-mail) e senha (criada pela Playball) para acessar o painel do time. Até 5 dias antes de iniciar o campeonato, o capitão deverá acessar e cadastrar o time acessando com *login* e senha e preenchendo as informações. O cadastro deve conter obrigatoriamente nome completo, CPF e e-mail de cada atleta.

- Ao inscrever um atleta é preciso clicar no botão **escalar** para o mesmo constar em súmula e assim estar apto para as partidas. Atletas que forem inscritos, porém não forem escalados não poderão participar do jogo e a equipe que insistir e utilizar o atleta irregular será enquadrada segundo artigos 10.3 e 10.4 deste regulamento.
- As súmulas oficiais são impressas toda sexta-feira que antecede a rodada. Sendo assim o responsável de cada time tem até a quinta-feira que antecede a rodada para escalar e definir seu time para cada jogo.
- A súmula é o documento oficial do jogo, não podendo ser adulterada. Jogador que está inscrito no campeonato, mas não está escalado não poderá ser incluso na súmula a caneta sem autorização prévia da Organização.

- **Inscrição ou Escalação no dia do jogo** – Para equipes que queiram regularizar a situação de algum jogador no dia da partida (dentro do prazo de 30 dias a partir da primeira rodada da VI Copa Playball MASTER), será possível mediante as seguintes obrigatoriedades:

- Para **escalar** um atleta já inscrito, o responsável precisa efetuar o pagamento de uma taxa no valor de R\$20,00 (vinte reais) por atleta a ser escalado.
- Para **inscrever** um novo atleta o responsável precisa efetuar o pagamento de uma taxa no valor de R\$40,00 (quarenta reais) por atleta a ser inscrito.

● **Logo do time** – O capitão da equipe deve cadastrar o logo pelo painel do time até o início do campeonato. O time que não cadastrar o logo mesmo depois de avisado, pagará multa de R\$ 50,00, visto que impossibilita aos demais times identificar a qual time o artilheiro pertence.

● **Cadastramento de jogadores com nome completo** – Após receber o *login* e senha da Playball para ter acesso ao painel do time, o capitão deve **cadastrar os jogadores com nome completo** (este não poderá ser alterado) e e-mail até 2 dias antes da primeira rodada. Cada time deve cadastrar, no mínimo, 8 jogadores até o início do campeonato e poderá completar 25 atletas até 30 dias após a 1ª rodada do campeonato (08/02/2020). É obrigatório o preenchimento das informações no perfil do jogador até 5 dias antes do jogo em que o atleta cadastrado irá participar. Cada time poderá também inscrever um técnico que esteja dentro das 25 inscrições.

O técnico poderá atuar também como jogador respeitando os requisitos e regras para a função.

- Embora o número máximo de inscritos disponível seja de 25 no total, para os dias de jogos cada time somente poderá adentrar ao campo de jogo com 20 membros.

● **Uniforme** – Cada time deverá ter uniforme completo (camisa numerada, calção, meião e caneleira) para participar da competição. Porém, é de responsabilidade do time a escolha de cores e patrocínios nas camisas, não sendo permitido nomes que fazem apologia ao crime, sexo, violência e/ou racismo;

- Em caso de igualdade de cores entre os uniformes a Comissão Organizadora da Copa irá disponibilizar coletes para uma das equipes.
- Os coletes serão utilizados pela equipe com o menor número de jogadores na partida em questão.
- Havendo igualdade em número de atletas, o árbitro realizará um rápido sorteio (moeda ou similar) junto aos capitães para definir o time que utilizará os coletes.
- A utilização de coletes em casos diferentes de igualdade de cor será possível, porém cada caso será analisado pela Comissão Organizadora da Copa.
- Não está autorizada a utilização de coletes diferentes daqueles fornecidos pela Organização da Copa.
- Peças de uniforme que não sejam idênticas as demais utilizadas por um determinado time, deverão ser analisadas previamente por um membro da comissão organizadora que aprovará ou não a utilização em jogo.

• **Declaração de aptidão física e responsabilidade do atleta** – A Playball enviará ao capitão uma “Declaração de aptidão física e responsabilidade do atleta”, que deverá ser assinada por todos os atletas e entregue até o início do campeonato.

• **Direito de uso de voz e imagem** – A Playball enviará ao capitão uma declaração que deverá ser assinada por todos os atletas (e demais membros da equipe) e entregue até o início do campeonato.

Obs. A infração a estas regras ou descumprimento dos prazos estão sujeitas a punições e multas conforme regulamento da competição.(Art. 10.3 – 10.4)

### • **MÍNIMO DE JOGOS PARA A FASE ELIMINATÓRIA**

Para estarem aptos a disputar a fase eliminatória da VI Copa Playball Master cada atleta inscrito na competição deve participar efetivamente de no mínimo 2 jogos na fase classificatória (Grupos). A participação efetiva se dá quando um atleta consta em súmula, apresenta seu documento ao anotador e adentra ao campo de jogo devidamente uniformizado ou como técnico/auxiliar.

É possível que um atleta devidamente inscrito (no período vigente) atue somente na fase eliminatória, desde que o responsável pelo time apresente justificativa a comissão Organizadora até o 3º jogo da equipe na Copa, e essa justificativa seja analisada e aprovada.

## **3. INSCRIÇÃO**

### **3.1 –PERMITIDO INSCREVER**

**3.1.1** – A participação está liberada a todos os clientes e convidados da Playball a partir de 35 anos completos ou incompletos (nascidos até 1985).

**3.1.2** – É permitido a inscrição de até 2 (dois) atletas com idade entre 30 e 34 anos (nascidos entre 1986 e 1990).

**3.1.3** – A utilização de atletas com idade fora das características mencionadas nos parágrafos anteriores caracteriza utilização irregular de atleta.

**3.1.4** – A utilização de atletas que estejam defendendo outra equipe na categoria Sport da XVII Copa Playball é livre desde que atendam a regra de idade.

### **3.2 – CREDENCIAMENTO PARA UMA PARTIDA**

Um atleta somente estará apto para disputar uma partida da VI Copa Playball Master se cumprir os seguintes requisitos.

**3.2.1** – Estar devidamente inscrito por uma das equipes vinculadas no site oficial da competição.

**3.2.2** – Estar escalado para a partida. A escalação é feita pelo representante do time que recebe login e senha exclusiva para gerenciamento da equipe no sistema.

**3.2.3** – Estar devidamente uniformizado (Camisa, calção, meias e caneleira). O uniforme deve ser do mesmo modelo e/ou cores dos demais atletas da equipe.

**3.2.4** – Apresentar ao anotador escalado documento oficial com foto. Não será permitido **FOTO** de documento.

- O time que escalar jogador não inscrito para o jogo usando documento de jogador inscrito perderá os pontos na classificação independente do resultado da partida onde foi constatada a irregularidade.
- Caso seja identificado com o jogo em andamento, poderá ser punido com suspensão ou eliminação do campeonato, inclusive se identificado e comprovado após o jogo.
- Se identificado antes do jogo, mesmo não participando da partida, o atleta que emprestou o documento cumprirá suspensão de **dois jogos** e o que tentou fraudar o credenciamento será punido com **3 a 5 jogos**.
- A mesma regra se aplica, caso o time escale jogador regularmente inscrito, mas que apresente documento de outro jogador também inscrito, seja por estar suspenso, ter esquecido seu documento ou qualquer outra hipótese aqui não prevista. Não é permitida a entrada de jogador em campo durante o jogo quando este estiver suspenso, mesmo se não jogar.
- Em caso de extravio do documento, o atleta poderá ser liberado para jogar desde que apresente Boletim de Ocorrência (**B.O**) referente ao fato.
- Caso o atleta não esteja em posse de seu documento no horário da partida, poderá atuar desde que se comprometa a apresentar o mesmo até a última partida da Copa no dia em questão. Será feita uma anotação pelo oficial escalado e o não cumprimento da regra implicará em atleta irregular.
- A responsabilidade da apresentação de cada documento é exclusiva da equipe. Mesmo após o início da partida, se identificado alguma irregularidade o responsável (capitão) será chamado para a regularização.

### **3.3 – ACRESCENTAR E SUBSTITUIR ATLETAS**

**3.3.1**– É permitido inscrever jogador até 30 dias (corridos) após o início da competição (08/02/2019), quando a ficha de inscrição tiver menos que 25 inscritos, sendo que o técnico que seja também jogador deve estar regularmente inscrito e computado dentro do número máximo de 25 atletas inscritos por equipe. Um atleta que relacionado em súmula para o jogo, com anotação do número da camisa feita pelo árbitro anotador, não poderá ser substituído por outro atleta na ficha de inscrição por qualquer motivo que seja. Ainda, técnico que acumule a função de jogador deve se apresentar desta forma ao mesário antes da partida, além de estar devidamente uniformizado;

**3.3.2** - Após 30 dias o sistema trava e não é possível inscrever mais nenhum atleta e também não é possível escalar nenhum atleta. Sendo assim é necessário que cada time defina seu elenco até as finais dentro dos 30 dias iniciais.

**3.3.3** – Após 30 dias do início da competição, somente será permitido substituir jogador quando um dos inscritos for afastado da prática de esporte durante o campeonato, mediante apresentação de **atestado médico**, mesmo na hipótese em que a equipe não tenha preenchido os 25 inscritos, ou quando atletas da equipe mudem de estado ou país e **possam comprovar** para organização. O sistema barrará a inscrição online e Comissão Organizadora e Disciplinar da Playball Eventos deverá ser consultada.

### **3.4 – ATLETAS DE EQUIPES INADIMPLENTES**

**3.4.1** - As equipes na condição de inadimplência estarão proibidas de se inscrever na copa até a pendência financeira for quitada.

Igualmente, o atleta inscrito por uma equipe inadimplente em qualquer outra edição, estará proibido de disputar a competição inclusive por outra equipe, mesmo que esta equipe esteja adimplente.

A organização informará ao time adimplente sobre a proibição de atleta de um determinado time inadimplente de outras edições ou da edição vigente. Após quitação da pendência, atletas de times inadimplentes podem retornar a participar das partidas pelo time adimplente.

Em caso de equipe inadimplente na competição em andamento (parcela vencida), os atletas **coringa** de um time adimplente poderão continuar participando pelo time adimplente e não poderá disputar pelo time inadimplente.

**3.4.2** – Equipes campeãs ou vice-campeãs de outras competições organizadas pela Playball em 2019 ou 2020 poderão ingressar na XVII Copa Playball nas Séries A ou B. Ficando a critério da Comissão organizadora da Copa e definição da série para equipes nessa condição.

## **4. CONGRESSO TÉCNICO E SORTEIO**

**4.1** – Será realizado um vídeo abordando todos os pontos pré-definidos para o Regulamento. O vídeo será postado no canal oficial da Playball Eventos no YouTube e o link disponibilizado a todos os responsáveis até o dia 15/01/2020. É de suma importância que pelo menos 1 representante de cada time visualize o vídeo na íntegra para sugerir ou questionar na reunião presencial. (Congresso Técnico)

**4.2** – O congresso Técnico será realizado na Playball Pompéia (Avenida Nicolas Boer, 66) no dia 28/01/2020. Salientamos que, a presença no Congresso Técnico é muito importante para o entendimento do formato geral da competição, principais regras de jogo e alterações possíveis em caso de maioria.

**4.3** – Os presentes no Congresso Técnico terão prioridade de horário em situações de divergência em relação as equipes que não enviaram ao menos um representante.

**4.4** – O Regulamento da Copa, Regras do Futebol Society e Tabelas de Jogos com seus resultados, durante a copa, serão divulgados através dos sites específicos de cada série e categoria.

## 5. FORMATO DE DISPUTA

A forma de disputa do campeonato é desenvolvida pela Playball Eventos de forma que os times joguem o mínimo de 4 partidas, divulgadas previamente. Visando não atrapalhar calendários de outros campeonatos, as datas e o número mínimo de jogos são pré-definidos e cabe aos times oferecerem sugestões para as próximas edições.

### 5.1 - Fase Classificatória

Na VI Copa Playball Master 2020, teremos 8 equipes organizadas em 2 grupos (cada grupo com 4 times)

Os jogos acontecerão dentro do grupo em turno único (Rodízio Simples).



Campeão e Vice da Edição anterior (em amarelo) serão os cabeças de chave. A composição dos grupos foi definida por sorteio manual no Congresso Técnico.

### 5.1.2 – Fase Eliminatória

Após todos os jogos da fase Classificatória todos os times avançarão para a próxima etapa (**Quartas de Final**) conforme imagem a seguir:

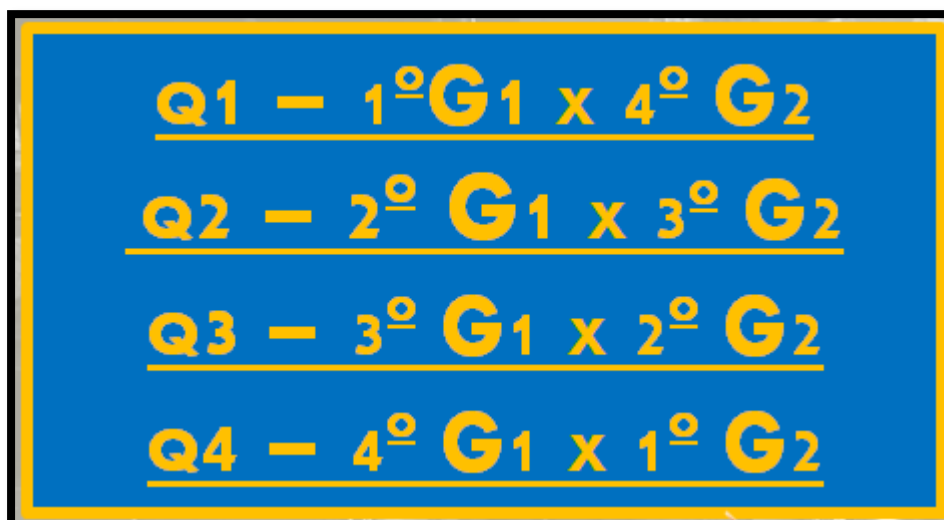


Diagrama das Quartas de Final (Q1 a Q4) mostrando os confrontos entre os grupos G1 e G2. Cada confronto é apresentado em uma linha separada por uma linha de fundo amarela. O texto é em amarelo sobre um fundo azul.

<u>Q1</u>	–	1º G1	x	4º G2
<u>Q2</u>	–	2º G1	x	3º G2
<u>Q3</u>	–	3º G1	x	2º G2
<u>Q4</u>	–	4º G1	x	1º G2

Os vencedores da Fase Quartas de Final, avançam para a fase **SEMIFINAL** e os confrontos ficam pré-definidos segundo imagem a seguir:

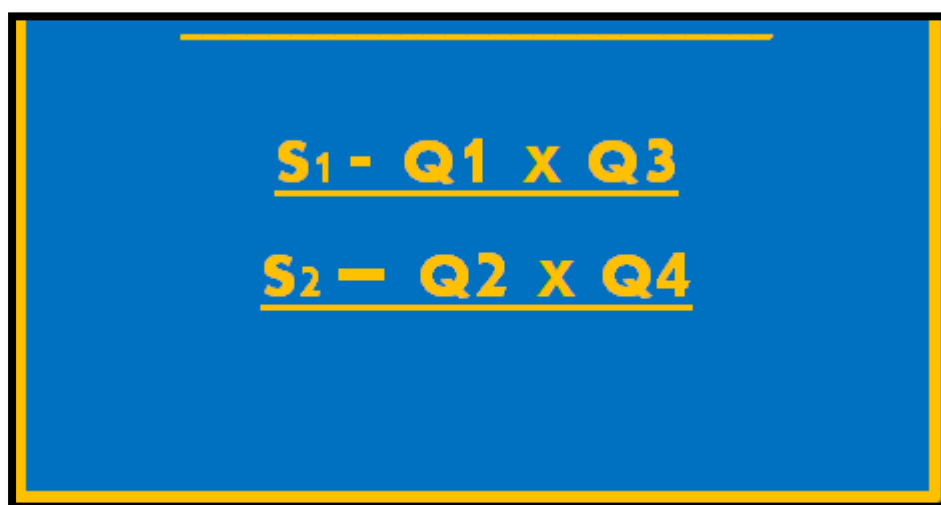


Diagrama das Semifinais (S1 e S2) mostrando os confrontos entre as quartas de final. Cada confronto é apresentado em uma linha separada por uma linha de fundo amarela. O texto é em amarelo sobre um fundo azul.

<u>S1</u>	–	Q1	x	Q3
<u>S2</u>	–	Q2	x	Q4

Os vencedores da fase Semifinal avançam para a grande Final da competição.

## 6. O JOGO

**6.1** – O responsável pela equipe deverá apresentar ao mesário, até 10 minutos antes de cada partida, o RG, crachá ou outro documento de identificação (**qualquer documento oficial desde que seja original, com foto**) dos atletas que irão participar do jogo.

- O jogador que não estiver portando seu documento no momento do credenciamento poderá jogar se comprometendo a apresentar o devido documento no final do dia (até o final da última partida da rodada) sendo que, o



não cumprimento desta exigência acarretará em vitória do seu oponente independente do resultado obtido no jogo (será considerada uma derrota equivalente ao W.O) e pagará multa de R\$300,00 a uma instituição de caridade;

**6.2.** – Ainda, no primeiro jogo do time no campeonato, o representante deverá entregar a “Declaração de aptidão física e responsabilidade do atleta” e a “Autorização do uso do nome, imagem e som de voz”, ambas devidamente preenchidas com os nomes dos jogadores, técnico e auxiliar, com as respectivas assinaturas.

**6.3** – Será permitida a utilização da bola de um dos times, sendo necessário que cada equipe leve sua bola para aquecimento. A regra para utilização da bola será:

- 1º - Será usada a bola de comum acordo entre as duas equipes;
- 2º - Como tem equipe que acha injusto jogar somente com a bola do adversário, pode ser adotada a regra de cada tempo será com a bola de cada equipe;
- 3º - Caso uma bola esteja sem condições de uso, o que imaginamos que não vai acontecer, o árbitro escolhe entre as duas bolas das equipes a que estiver em melhor estado para a realização dos dois tempos de jogo;
- 4º - Caso nenhuma das equipes tragam bola, usaremos a bola da organização (pênalti).
- 5º - No caso de não existir consenso entre as equipes quanto à bola a ser utilizada na partida, seja a bola da Playball ou a bola de uma das equipes, a decisão final e inquestionável será tomada pelos árbitros.

#### **6.4 - NÚMERO DE JOGADORES – SÉRIES A, B, C e D**

- Em jogo, cada time terá 7 atletas, sendo que um deles deverá ser, obrigatoriamente, goleiro;
- Os jogos serão em campos médios ou grandes mantendo essa mesma quantidade de jogadores;
- A partida poderá iniciar com 5 atletas (sendo que um deles deverá ser, obrigatoriamente, goleiro). Número menor será aplicado W.O;

**6.5** – As equipes deverão se apresentar em campo, para o início da partida com o uniforme completo (camisa numerada, calção, meião, caneleiras e tênis ou chuteira Society). Qualquer tolerância de última hora poderá ser determinada pelo representante da Comissão Organizadora. O tempo de jogo será de 25x25min. com intervalo de 5 minutos.

**6.6** – A Final de todas as séries será na quadra G14 (Tamanho Oficial) com tempo de 25x25min. com intervalo de 5 minutos. A partida poderá iniciar com um mínimo de 5 jogadores (sendo que um deles deverá ser, obrigatoriamente, goleiro).

**6.7** – Antes de iniciar as partidas da VI Copa Playball Master, poderá ser solicitado o cumprimento dos atletas. Para isso, os atletas devem se posicionam em linha de frente para o adversário e após aviso de um oficial de arbitragem os times se cumprimentam

com aperto de mão. O time que se recusar a fazer isso poderá ficar suspenso da VI Copa Playball Master, conforme julgamento da Comissão Organizadora.

## **7. DESEMPATE**

**7.1** – O critério de desempate para a classificação à segunda fase (Eliminatória) será o seguinte:

- Maior número de pontos; (Vitória = 3 pontos / Empate = 1 ponto / Derrota = 0 ponto);
- Maior número de vitórias;
- Maior saldo de gols;
- Maior número de gols marcados;
- Menor número de cartões recebidos (para essa conta cada cartão Amarelo = 1 Ponto e Vermelho = 3 Pontos). Após 2 cartões amarelos na mesma partida, com um vermelho consequente, contabiliza-se 1 amarelo e 1 vermelho, total de 4 pontos. Somam-se aqui todos os cartões que o atleta receber durante as partidas.
- Sorteio.

**7.2** – Os cartões amarelos não serão zerados no final de cada fase (exceto para a Final). Caso o atleta estiver suspenso, cumprirá a suspensão.

**7.3** – Pela obrigatoriedade de elegermos um vencedor em todos os jogos, a partir da fase eliminatória (sistema mata-mata), no caso de uma partida terminar empatada, será feita a cobrança da marca de grande penalidade com 3 cobranças para cada equipe.

**7.4** – Caso persista o empate, serão realizadas cobranças alternadas, até que se defina um vencedor. Atletas com cartão vermelho e cumprindo punição não poderão fazer cobrança de penalidade, tão pouco estar dentro de campo no momento das cobranças.

## **8. W.O.**

**8.1** – As equipes deverão se apresentar dentro de campo no horário estabelecido na tabela de jogos independente se o jogo anterior está ou não atrasado.

**8.2** – Os jogos estão sujeitos a atrasos devido ao andamento dos jogos. No entanto, times que chegarem atrasados serão declarados perdedores por W.O.

**8.3** – Fica estabelecido que os técnicos podem adentrar ao campo de jogo, deve utilizar calçado fechado sem a obrigação da utilização de calças compridas, podendo usar bermudas. O técnico poderá ser jogador, desde que devidamente inscrito na lista entregue no início da competição, devendo informar ao mesário e estar totalmente uniformizado para participar da partida.

**8.4** – Haverá uma tolerância de **10 minutos para cada jogo** poderá ser alterada pelo representante da Comissão Organizadora somente em casos excepcionais mediante análise.

**8.5** – A equipe que não se apresentar no horário divulgado no site da competição e ultrapassar a tolerância estabelecida, será punida com W.O e será declarada perdedora. O W.O. é permitido somente na 1ª Rodada. W.O nas rodadas seguintes poderá levar à eliminação da Equipe da Copa, sendo cada caso julgado pela comissão organizadora. Nesse caso, o resultado da partida será de 2 x 0 a favor do time presente.

**8.6** – Considerando tratar-se de atitude antidesportiva pelo objetivo do evento, caberá ao representante e ao técnico da equipe, apresentar justificativa formal por e-mail perante a Comissão Organizadora, no prazo de 2 dias úteis, que analisará e tomará as medidas que achar necessárias.

**8.7** – Mesmo com chuva as equipes deverão comparecer no local dos jogos dentro do horário estabelecido, salvo alagamento e etc. Não serão consideradas válidas as justificativas com base na existência de trânsito na região da Playball Pompéia, devendo as equipes se organizar no caso de eventos nas proximidades.

**8.8** – A Comissão Organizadora poderá alterar datas ou horários de jogos a qualquer tempo devido a motivos não previstos como:

- Intempéries (chuvas, ventos e etc.);
- Período para julgamento de situações extraordinárias;
- Problemas físicos com os locais dos jogos como estado do campo;
- Outras situações.

**8.9** – No caso de alterações todas as equipes envolvidas serão previamente avisadas.

**8.10** - Quando for considerado W.O de uma equipe (a partir da 2ª Rodada), e após o julgamento a equipe ser punida com exclusão da competição, a próxima a jogar contra ela não terá obrigatoriedade de comparecer, tendo em vista que já estará considerada ganha a partida por essa, por 2 x 0, com 3 pontos. Todos os demais resultados dos jogos anteriores e futuros contra a equipe eliminada terão esse mesmo resultado.

## **9. CARTÕES**

**9.1** – Os cartões amarelos são acumulativos e após 3 cartões amarelos o atleta ficará automaticamente suspenso da próxima partida.

- Sendo esse próximo jogo um W.O o mesmo não será contabilizado como cumprimento de punição e o atleta ficará suspenso da partida seguinte.

**9.2** – Cada atleta só terá um cartão amarelo acumulado por partida.

**9.3** – O atleta que for punido com um cartão vermelho estará automaticamente suspenso na partida seguinte. A comissão organizadora da Playball Eventos analisará o relatório da equipe de arbitragem e fará julgamento para aplicar ou não o número de jogos de suspensão adicionais ao atleta.

Os critérios básicos para o julgamento são:

- Cartão Vermelho consequente de reincidência de amarelos – 1 jogo de suspensão.
- Cartão Vermelho direto (falta grave) – 1 a 3 jogo de suspensão.
- Cartão Vermelho por atitude antidesportiva – 1 a 5 jogos.
- Cartão Vermelho por agressão verbal contra árbitro, membro da comissão organizadora, equipe adversária ou torcida sendo devidamente identificada e relatada em súmula a ocorrência – 1 a 5 jogos.

• Agressão física:

**a)** Agressão física contra um ou dois membros do time adversário, árbitro, organizador (qualquer colaborador envolvido na organização do evento) e/ou espectadores presentes no evento – Pena:

- Suspensão mínima de 15 jogos para o agressor se não for reincidente. Em caso de reincidência, a pena aplicada será em dobro.
- Se ocorrido na fase de grupo, o time poderá perder **3 pontos** na tabela de classificação conforme o tipo da agressão a ser analisada.
- Multa de R\$ 500,00 de responsabilidade da equipe. Este valor deverá ser depositado em favor da Fundação Edmilson ou outra instituição voltada para ação social. Caso a equipe não efetue o pagamento no prazo de até 5 dias após a agressão, a mesma estará eliminada da competição automaticamente. (não anulando a obrigatoriedade do pagamento da multa)
- O não pagamento da multa torna a equipe inadimplente e seus atletas ficam impossibilitados de atuarem por outras equipes em eventos futuros organizados pela Playball até o débito ser quitado
- Proibição para a equipe de inscrever mais de 2 novos atletas na próxima edição do campeonato, devendo manter praticamente o elenco na próxima edição;

**b)** Agressão física contra o adversário, torcida, etc., que resulte em **briga generalizada ou tumulto** – Pena:

- Perda de **3 pontos** na fase de grupos ou eliminação na fase eliminatória. Multa de R\$ 500,00 para a equipe envolvida e R\$ 200,00 para cada atleta identificados em súmula; punição válida inclusive se os envolvidos fizerem parte da torcida (identificados).
- Se identificado qual equipe iniciou o tumulto ou a agressão, a multa passa de R\$ 500,00 para R\$ 800,00 para a equipe responsável pelo início do tumulto, inclusive se for alguém da torcida (identificado). Além disso, a equipe perderá **6 pontos** na tabela de classificação ou eliminação. A multa não sendo quitada dentro do prazo

de 5 dias após a agressão, a equipe será eliminada da competição. (não anulando a obrigatoriedade do pagamento da multa)

- Caso a equipe eliminada não pague a multa a mesma ficará suspensa das próximas competições e seus atletas não poderão defender outra equipe em quantas competições a Organização técnica da Playball Eventos julgar viável. Mesmo não iniciando a briga, qualquer equipe que tiver seus atletas envolvidos em agressão, seja revide ou não, também será penalizada e poderá ser eliminada da competição além de pagar multa;
- **Reforçando** - Os times poderão ser responsabilizados por atitudes indisciplinadas por parte de integrantes da torcida devidamente identificados pela arbitragem ou membro da comissão organizadora. Atitudes que interferirem diretamente ou indiretamente no jogo tais como atirar objetos sólidos ou líquidos, cuspiendo ou até mesmo tocando em atletas adversários. Ofensas discriminatórias (raciais, homofóbicas, machistas, etc...) também serão passíveis de punição de acordo com julgamento da Comissão Organizadora da Copa.

#### **9.4 – ACÚMULO DE CARTÕES**

Os cartões amarelos se acumulam jogo a jogo em todas as fases.

Um atleta recebe 1 cartão amarelo na mesma partida e um vermelho como sequência, será computado 1 amarelo e um vermelho e não eliminará a sequência de cartões amarelos.

- O atleta que, durante a competição, for punido com dois cartões vermelhos estará excluído da competição.
- Os atletas punidos por cartão vermelho ou pelo 3º cartão Amarelo terão que cumprir a suspensão automática na partida subsequente.
- Os cartões amarelos ao final das fases não serão zerados. Exceto para final onde o jogador não fica suspenso com o 3º cartão amarelo.

#### **9.5 – CONVERSÕES DE PENALIZAÇÕES**

Fica estabelecido que atletas com punições de 10 jogos de suspensão ou mais, poderão reverter sua pena em doação de cestas básicas. Seguindo sempre as seguintes orientações.

- Esta regra é válida somente para atletas não reincidentes em punições aplicadas pela comissão organizadora.
- O atleta deverá cumprir no mínimo 5 jogos de sua punição original.
- Cada doação de uma cesta básica abona 5 jogos de suspensão. ( 1x5 )
- A escolha da instituição pode ser definida pela Comissão organizadora ou pelo próprio time,
- Toda e qualquer ação de doação sem o prévio conhecimento e aprovação da Comissão Organizadora da Copa será considerada inválida para fins de abatimento de punições.

- O time que realizar uma doação, deverá obrigatoriamente providenciar junto a instituição um recibo ou comprovante oficial da ação. Assim como fotografar o momento da entrega.
- Comprovante e Fotografia devem ser entreguem juntos a Comissão organizadora da Copa presencialmente ou por e-mail.

## 10. PUNIÇÕES

**10.1** – A equipe ou atleta que provocar distúrbios ou danos materiais, além de ser punida pela Organização, será responsável por qualquer indenização provocada pelo ato.

**10.2** – Indisciplina, atitudes violentas (dentro ou fora do campo), agressões verbais ou físicas, atitude antidesportiva ou quaisquer outras ocorrências aqui não previstas, relacionadas ao árbitro, adversário, torcida do adversário ou a qualquer envolvido, serão analisadas pela Comissão Organizadora que decidirá sobre advertência, suspensão ou eliminação do jogador, equipe ou torcida nesta ou em todas as próximas competições organizadas pela Playball Eventos.

**10.3** – Equipe que colocarem para jogar atleta irregular:

- Se vencedora da partida, será considerada derrotada pelo placar de 2x0 em favor do seu adversário. Os gols serão computados para o artilheiro da equipe adversária, caso a equipe não tenha artilheiro será computado ao capitão.
- Se perdedora da partida sendo o placar superior ou igual a 2x0 será mantido. Se o placar for inferior a 2x0 será reajustado para o placar padrão de W.O
- Se empate, será considerada derrotada pelo placar de 2x0 em favor do seu adversário. Os gols serão computados para o artilheiro da equipe adversária, caso a equipe não tenha artilheiro será computado ao capitão.

Em todos os casos, além do ajuste no placar a equipe perde **3 pontos** na tabela de classificação se estiver na fase de grupos e é eliminada se estiver na fase eliminatória.

**10.4** – No caso de recorrência de escalação irregular na fase de grupo, será configurada má fé da equipe e essa será eliminada da competição. Os jogos seguintes serão considerados W.O em favor dos adversários.

**10.5** – Cabe unicamente à comissão organizadora decidir o tipo de punição a ser aplicada.

**10.6** – O relatório do árbitro será julgado pela Comissão Organizadora e transmitido seu resultado aos interessados através do e-mail oficial da Playball Eventos em até 12 dias úteis. Cabe ao capitão da equipe transmitir a informação ao atleta que recebe o cartão vermelho. Este deverá cumprir um jogo de suspensão (pena mínima) e aguardar o prazo de até 12 dias para saber o resultado do julgamento.

**10.7** – Além das multas aqui previstas, a equipe e os atletas estarão sujeitos a multas conforme Código Brasileiro de Justiça e Disciplina Desportiva (CBJD).

[https://conteudo.cbf.com.br/cdn/201507/20150709151309\\_0.pdf](https://conteudo.cbf.com.br/cdn/201507/20150709151309_0.pdf)

## **11. RECURSOS**

**11.1** – Qualquer recurso deverá ser comprovado e enviado por e-mail ([playballeventos@playball.com.br](mailto:playballeventos@playball.com.br)) à Comissão Organizadora com o prazo de até 48 horas após o recebimento do e-mail oficial de notificação recebido pelo time. Recurso impresso ou manuscrito não serão aceitos no dia do jogo.

**11.2** – Não caberão recursos contra as decisões da Arbitragem e da Comissão Organizadora, salvo os previstos neste regulamento.

**11.3** – A equipe que desrespeitar a decisão da Comissão Julgadora formada por colaboradores da Playball Eventos, Jurídico Playball e presidente da FIFO7S, será automaticamente eliminada da competição por indisciplina e irregularidade;

## **12. DIREITO DE IMAGEM, VOZ E NOME**

**12.1** – A Comissão Organizadora da Copa Playball terá um colaborador responsável por tirar fotos e gravar vídeos em algumas partidas, que ficarão disponíveis na página oficial da Playball, no Facebook.

<https://www.facebook.com/playballsociety/>

**12.2** – Para que possam participar da competição, no dia do primeiro jogo, os representantes das equipes e os jogadores devem entregar, via impressa, à Comissão Organizadora da Playball, a “Autorização do uso do nome, imagem e som de voz”, devidamente preenchida e assinada por cada um dos jogadores da equipe, técnico e auxiliar.

**12.3** – A Comissão Organizadora da Playball se compromete encaminhar a “Autorização do uso do nome, imagem e som de voz” para o e-mail de cada representante das equipes, que deverão providenciar o preenchimento e assinatura de cada um dos jogadores, técnico e auxiliar. Atletas e membros da equipe deverão preencher e assinar a sua “Autorização do uso do nome, imagem e som de voz”.

**12.4** – Qualquer membro da equipe que não constar ou não assinar a “Autorização do uso de nome, imagem e som de voz” não poderá participar da partida. Da mesma forma, a partir da inscrição, as equipes participantes passam a concordar com a utilização do nome do time e de seu brasão, autorizando a sua divulgação no site da Playball e em suas redes sociais.

**12.5** – Jogador que entrar em campo sem a Autorização do uso de imagem devidamente assinada estará suspenso da próxima partida da equipe no campeonato. Situações pontuais poderão ser analisadas pela comissão Organizadora e somente ela pode autorizar a participação sem assinatura.

## 13. ALTERAÇÕES E SOLICITAÇÕES DE HORÁRIOS DE JOGO

**13.1** – A Comissão Organizadora providenciará para que a tabela “completa” do campeonato e o cronograma sejam lançados no site da competição contendo todos os jogos da fase de grupo. Assim, todas as equipes saberão os adversários, as datas, o horário e a quadra de cada partida do campeonato devendo se programar para tal. Os times que solicitarem em congresso para jogar em horários específicos (exemplo, primeiros ou últimos horários) antes do início do campeonato, terão prioridades (não exclusividade).

**13.2** – Para um time poder jogar somente em um horário específico (após as 17 horas, por exemplo) terá esta preferência de horário desde que:

- a) A Organização seja avisada em congresso técnico mediante assinatura de descrição de horário e lista de presença;
- b). Seja comprovado o motivo da solicitação – Será permitido somente quando 30% ou mais dos atletas de linha ou ambos os goleiros do time trabalhem ou disputam outro campeonato no dia do jogo em um determinado horário e não conseguem chegar a tempo para o jogo/trabalho ou que após sair do jogo/trabalho não consigam chegar a tempo ao trabalho. Desde que avisado antes do início do campeonato, o time que tem um evento (exemplo casamento) envolvendo ao menos 30% do time, também poderá solicitar horário ou folga específica. A solicitação **não garante** a alteração do jogo.

### 15.3 – CONFRONTO COM TIMES QUE TEM SOLICITAÇÕES OPOSTAS NA HORA DE MONTAR A TABELA

Quando 2 times com solicitações divergentes (por exemplo, time A pode jogar antes das 15hs e time B pode jogar depois das 15h) se enfrentarem a preferência será, conforme detalhes abaixo, considerados como critério de desempate:

- 1º - Time com menor número de atendimento de solicitações. Por exemplo, Time A conseguiu jogar, conforme solicitado, 4 vezes e time B conseguiu jogar 3 vezes dentro do horário que pediu, assim o time B tem direito a jogar no horário solicitado contra o Time A. Esta regra se aplica somente aos times que solicitaram antes do campeonato iniciar;
- 2º - Em caso de empate no 1º critério, o time que fez a solicitação em congresso técnico terá vantagem em relação ao time que passou por e-mail ou telefone após congresso. Casos os dois times fizeram a solicitação por congresso técnico, terá prioridade o time que chegou primeiro conforme ordem de assinatura da lista. Se ambas as solicitações forem realizadas por e-mail ou telefone após congresso, será atendido o time que realizou com maior antecedência;
- 3º - Sorteio.



## **15.4 – SOLICITAÇÕES DE MUDANÇA DE HORÁRIO APÓS DIVULGAÇÃO DA TABELA**

Após divulgação feita será permitido solicitação de alteração de horário somente com 10 dias de antecedência. Obedecendo aos 10 dias de antecedência ao pedido de alteração, o jogo será alterado somente se o adversário não tiver "registrado antes do início do campeonato nenhuma restrição oposta ao novo horário. Se dentro do permitido neste regulamento, o jogo será alterado e avisado ao adversário imediatamente.

Para alteração, também será necessária disponibilidade de quadras para remanejamento do jogo.

## **15.5 – SOLICITAÇÃO PARA JOGAR EM DIAS DIFERENTES DA TABELA OFICIAL.**

Se algum time solicitar alteração da data do jogo para um dia diferente da tabela oficial (Aos Sábados) o pedido somente poderá ser concretizado se atender a todos os requisitos a seguir:

- Termos quadra disponível.
- Adversário concordar em jogar na data escolhida
- Time solicitante arcar com os custos extras de arbitragem e serviços. (Consultar Organização)

## **16. QUALIFICAÇÃO DOS ÁRBITROS E AVALIAÇÃO DAS EQUIPES**

**16.1** – Ao final de cada partida, um representante de cada equipe deverá qualificar o trabalho da arbitragem através de uma pesquisa simples de satisfação (papel impresso) disponível na mesa de credenciamento do jogo. A Comissão Organizadora e o representante da arbitragem irão computar todas as qualificações para obter um histórico de cada árbitro.

**16.2** – Igualmente, ao final de cada partida, a equipe de arbitragem irá avaliar o comportamento de cada equipe, observando os critérios definidos pela Comissão Organizadora, para a obtenção de um histórico de cada equipe, além de servir para casos de julgamentos das equipes. O julgamento referente a qualquer problema que envolva o time, em muitas vezes, além de utilizar o relatório sobre o ocorrido, também analisará o histórico do time em todas as avaliações feitas pelos árbitros em todas as partidas.

## **17. ORGANIZAÇÃO E RESPONSABILIDADE**

**17.1** – A Playball é a responsável pela coordenação técnica do evento e qualquer assunto técnico será tratado somente por essa empresa, que já tem definida a Comissão Organizadora da Playball.

**17.2** – A Playball não se responsabiliza por acidentes que venham a acontecer com jogadores ou quaisquer pessoas antes, durante ou após as partidas, porém não medirá esforços para amenizá-los e inclusive terá 1 funcionário para fazer segurança pessoal e 1 fisioterapeuta para pronto atendimento.

## **18 – REGRAS DE PREMIAÇÃO INDIVIDUAL**

### **18.1 – ARTILHEIRO**

- O atleta que marcará mais gols durante o campeonato, conquistará o título de artilheiro da XVII Copa Playball.
  - Para cada série será eleito um artilheiro.
  - Havendo empate na artilharia entre 2 ou mais atletas o prêmio ficará com o atleta que pertencer a equipe que conquistou a melhor colocação na Copa.
  - Havendo empate entre 2 ou mais atletas de uma mesma equipe o vencedor será aquele que marcar primeiro o último gol da contagem.
- 

## **Adendos emergenciais para ajustes em decorrência da paralisação obrigatória ocasionada pela pandemia da COVID-19:**

### **Adendo1.**

Extraordinariamente em decorrência da pandemia de COVID-19 que obrigou a paralisação do campeonato por 10 meses, essa regra foi alterada e os jogadores que não cumpriram o mínimo de jogos na fase classificatória estão liberados para jogar a fase mata-mata da competição

### **Adendo2**

Extraordinariamente em decorrência da pandemia de COVID-19 que obrigou a paralisação do campeonato por 10 meses, essa regra foi alterada e será possível realizar até 8 substituições em cada elenco. Não sendo necessárias comprovações diversas, apenas informar quais atletas inscritos serão substituídos.

### **Adendo3**

As equipes que por ventura não completaram as 25 inscrições poderão completar seus elencos com novas inscrições mesmo após ter feito as 8 substituições emergenciais. Atenção, não será possível inscrever novos atletas caso a equipe já tenha utilizado o limite máximo de 25.

### **Adendo4**

Fica estabelecido que a partir do retorno da competição em 2021 é proibido a qualquer equipe participante trazer torcida para seus jogos na Playball. Essa medida visa minimizar a aglomeração de pessoas diante da pandemia de COVID-19 que atravessamos.

## **Adendo5**

A utilização de máscara é obrigatória nos corredores na Playball e opcional dentro de campo durante as partidas. Os atletas, comissão, acompanhantes e demais presentes que não respeitarem essa regra poderão ser convidado a se retirar do estabelecimento em respeito e segurança dos demais usuários e colaboradores Playball.

