

Regulamento Oficial



2020 / 2021

5ª Liga 7 Playball Pompéia de Futebol Society

Regulamento Oficial

1 OBJETIVO

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

2 PARTICIPAÇÃO

A participação será oficializada após o pagamento e cumprimento dos demais itens abaixo relacionados, dentro dos prazos estabelecidos:

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

Parágrafo segundo - Cadastramento do time no sistema Playball – O responsável pelo time, denominado capitão, recebe da Playball um *login* (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;

Parágrafo terceiro – O capitão do time deve cadastrar o logo do time pelo painel do time até a data de início do campeonato. O time que descumprir essa regra pagará uma multa fixa de R\$ 50,00, somada multa de R\$ 20,00 por dia;

Parágrafo quarto – Após receber o *login* e senha da Playball para ter acesso ao painel do time, o capitão deve inscrever os jogadores com nome completo (este não poderá ser alterado) e e-mail.

Parágrafo quinto – Após inscrever o atleta o capitão precisa ESCALAR o mesmo, pois somente assim o atleta constará em súmula e estará apto para participar dos jogos.

Parágrafo sexto - A escalação deve ser feita em até 2 dias antes da rodada, salva-se que na 1ª rodada poderá ter o auxílio da Organização para cadastramento, desde que procurada em tempo suficiente antes do início da partida. A partir da 2ª rodada, o time que comparecer para o jogo com atletas não escalados, não poderá ter o auxílio da Organização e o atleta que não constar em súmula (mesmo estando inscrito) não poderá participar da partida. A participação do atleta irregular resultará na perda de 3 pontos na tabela de classificação (se na fase de grupos) ou implicará no resultado "derrota" (se na fase de "mata-mata"), caso houver questionamento das outras equipes através de recurso dentro do prazo ou sendo identificado pela organização do campeonato.

Parágrafo sétimo - Cada time deve inscrever, no mínimo 8 jogadores até o início do campeonato e poderá completar 30 atletas. O período para inscrição de atletas vai até 19/03/2021. Completando os 30 inscritos, as equipes poderão ainda, dentro do período de inscrição, substituir até 5 atletas. Os atletas substituídos não poderão retornar ao time em qualquer fase do campeonato. Mesmo com 30 inscritos, por regra as equipes somente poderão acessar o campo de jogo com no máximo 20 pessoas (atletas e comissão técnica).

Parágrafo oitavo – 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 permitidos nomes que fazem apologia ao crime, sexo, violência e/ou racismo; Quando no confronto os dois times se apresentarem com uniformes de cores parecidas que possa causar confusão na leitura do jogo, a Playball disponibilizará coletes para solucionar o problema. A utilização do colete será por parte do time com menos atletas presentes para a partida. Em caso de igualdade numérica, será feito sorteio para definição da equipe a utilizar os coletes.

Parágrafo nono - A utilização de coletes por parte das equipes fora das condições especificadas no parágrafo oitavo, somente poderão acontecer mediante avaliação da Organização do campeonato.

Parágrafo décimo - 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.

Parágrafo décimo primeiro - 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 a data de início do campeonato.

Parágrafo décimo segundo – A equipe que não efetuar o pagamento até o dia do primeiro jogo do mês não estará apta a participar das partidas subseqüentes até a quitação da pendência. No dia do primeiro jogo de cada mês as equipes deverão apresentar um recibo de quitação da mensalidade do mês em referência ou somente poderá jogar com a autorização de um membro da comissão organizadora.

Parágrafo décimo segundo – Fica estabelecido que, para um atleta poder participar da fase eliminatória da 5ª Liga 7 Pompéia, deve obrigatoriamente ter participado de no mínimo 4 partidas na fase de grupos (classificatória). O time que levantar a dúvida quanto ao adversário deverá solicitar a consulta das súmulas e se constatado a participação de atleta irregular o time que utilizou o atleta será desclassificado da competição.

Obs. A infração a estas regras ou descumprimento dos prazos estão sujeitas a punições e multas conforme regulamento da competição.

3 - INSCRIÇÃO

Parágrafo primeiro – A participação está liberada a todos os clientes e convidados da Playball a partir de 16 anos. Atleta com idade inferior a 18 anos precisará apresentar autorização dos pais ou responsável, devidamente assinada. O atleta menor de 18 anos que não apresentar a declaração ao mesário ou um membro da comissão organizadora não poderá entrar em campo.

Parágrafo segundo – O número de jogadores em cada time poderá variar entre 8 e 30, no entanto, havendo desistência de jogador, o time poderá trocar respeitando sempre esse limite de inscritos. Um jogador que participou e desistiu somente poderá retornar ao time se a desistência for mediante entrega de atestado médico que comprove impossibilidade de praticar esporte ou devido a viagem ao exterior que ultrapassou o limite de 30 dias. Para isso é necessário que as provas sejam aprovadas pela organização mediante análise jurídica da Playball.

Parágrafo terceiro – O atleta inscrito em um determinado time de uma determinada série não poderá defender um segundo time inscrito na mesma série durante o campeonato.

Parágrafo quarto - É permitido que um time de uma determinada série inscreva atletas que defendam outro time de outra Série. Esses são os atletas coringa. Cada equipe pode ter até 2 atletas coringas no elenco. A conta é única e vale tanto para atletas vindos de outras equipes como também para atletas emprestados a outras equipes.

Parágrafo quinto - O time que escalar jogador não inscrito para o jogo usando documento de jogador inscrito perderá os pontos caso seja identificado com o jogo em andamento e 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.

Parágrafo sexto - As súmulas das partidas são impressas na sexta feira que antecede a rodada. Após a 1ª rodada a inscrição ou escalação dos atletas fora do prazo de cada rodada poderá ser feito mediante taxa de R\$20,00 para cada escalação no dia e R\$40,00 para cada inscrição no dia.

Parágrafo sétimo – Atletas que cumprem suspensão ou com inscrição irregular, por falta de dados ou por falta de documentação, não estarão autorizados a competir e não poderão ficar no banco de reservas. O time que descumprir essa regra será punido com a perda de 3 pontos.

3.2 – Acrescentar e substituir atletas

Parágrafo primeiro: É permitido inscrever jogadores até 19/03/2021, quando a ficha de inscrição tiver menos que 30 inscritos, e completar 30 sendo um desses inscritos,

obrigatoriamente, o técnico da equipe, que também poderá participar dos jogos como atleta, desde que uniformizado. O time pode ter somente 30 inscritos, mas poderá trocar jogador e chegar o número máximo de 35 atletas, sendo que somente 30 podem estar ativos.

Em resumo, cada time pode ter ativo até 30 atletas, mas sempre que houver uma desistência, poderá substituir atleta (somente até 19/03/2021) não podendo ultrapassar o número máximo de 30 atletas que passaram pelo time na edição vigente.

Parágrafo segundo – Após o período de inscrição, 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 30 inscritos.

3.3 – Inscrição por Séries

Parágrafo primeiro: O acesso de times novos ao campeonato será através da Série C ou B e poderão se inscrever conforme disponibilidade de vagas e prazos divulgados pela Comissão Organizadora, inclusive após o início do campeonato.

Parágrafo segundo: A série C, por ser de acesso, não terá limite de times e a forma de disputa será conforme número de inscritos e adequada para que cada time jogue no mínimo 11 jogos na primeira Fase do Campeonato.

Parágrafo terceiro: O time que for rebaixado somente poderá ser inscrito na Liga que estava se a Liga inferior não alcançar número de participantes inscritos suficientes para elaboração de tabela para o campeonato, no entanto, em caso de desistência e rebaixamento de times de uma determinada Liga, os times melhores pontuados da Série inferior subirão de Liga e ocuparão a vaga.

Parágrafo quarto: Cabe a Comissão Organizadora definir mediante critérios aqui definidos ou por ela criados a Liga que cada time disputará para melhor formação de grupos do campeonato. Isso ocorrerá somente quando houver um número de time imprevisível e que precise ser formatado para melhor adequação do calendário do campeonato. Cabe aos times sugerirem alternativas para edições posteriores.

4 CONGRESSO TÉCNICO

Parágrafo primeiro: Será realizado na Playball Pompéia, no dia 17-11-2020, às 20h30min horas. O Congresso Técnico será uma reunião online na canal oficial da Playball Eventos no Youtube. Será composta pelos responsáveis das equipes (mínimo de uma pessoa), pela Comissão Organizadora do evento e Representante de arbitragem para, entre outros, realizarmos o

sorteio dos grupos.

Parágrafo segundo: Salientamos que a presença (online) no Congresso Técnico é muito importante para o entendimento do formato geral da competição, regras de jogo e alterações possíveis em caso de unanimidade.

Parágrafo terceiro: O Regulamento da Liga 7, Regras do Futebol Society e Tabelas de Jogos com seus resultados, durante a copa, serão divulgados através do site da Playball (www.playball.com.br/campeonatos), em hotsite específico da competição, disponível nesse endereço. É de responsabilidade de cada equipe acompanhar resultados, inclusive de punições, no hotsite da competição.

Parágrafo quarto – As decisões acertadas em congresso, em acordo com os representantes dos times podem alterar o regulamento e não podem ser questionadas pelos representantes ausentes no congresso.

5 FORMA DA DISPUTA

A forma de disputa do campeonato é desenvolvida pela Playball Eventos de forma os times joguem conforme a formação dos grupos definida em congresso, 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.

Série A

Nesta edição teremos 10 equipes na série A em grupo único onde os confrontos acontecerão no formato rodízio simples (todos contra todos em turno único)

Após os confrontos analisando a tabela de classificação, avançam para a próxima fase Quartas de Final os 8 melhores colocados.

LIGA 7 - SÉRIE A			
Quartas de Final			
Q1	1º colocado	x	8º colocado
Q2	2º colocado	x	7º colocado
Q3	3º colocado	x	6º colocado
Q4	4º colocado	x	5º colocado

As Quartas de Final serão disputadas em jogos de ida e volta. Sendo vencedor o time que conquistar melhor resultado no placar agregado.

Havendo igualdade o vencedor será definido através de disputa de penalidades. Serão 3 penalidades para cada equipe. Persistindo o empate a disputa avança para as disputas alternadas.

Os dois últimos na tabela de classificação farão a **disputa pela permanência** na série A, em jogos de ida e volta.

Os vencedores das Quartas de Final avançam para a fase Semifinal, onde os confrontos também são de ida e volta e já estão pré-definidos.

LIGA 7 - SÉRIE A			
Semifinais			
S1	Vencedor de Q1	X	Vencedor de Q4
S2	Vencedor de Q2	X	Vencedor de Q3

Os vencedores da fase Semifinal avançam para a grande FINAL da 5ª Liga 7 Playball Pompéia. A final será disputada em jogo único.

Série B

Nesta edição teremos 10 equipes na série A em grupo único onde os confrontos acontecerão no formato rodízio simples (todos contra todos em turno único)

Após os confrontos analisando a tabela de classificação, avançam para a próxima fase Quartas de Final os 8 melhores colocados.

LIGA 7 - SÉRIE B			
Quartas de Final			
Q1	1º colocado	X	8º colocado
Q2	2º colocado	X	7º colocado
Q3	3º colocado	X	6º colocado
Q4	4º colocado	X	5º colocado

As Quartas de Final serão disputadas em jogos de ida e volta. Sendo vencedor o time que conquistar melhor resultado no placar agregado.

Havendo igualdade o vencedor será definido através de disputa de penalidades. Serão 3 penalidades para cada equipe. Persistindo o empate a disputa avança para as disputas alternadas.

Os dois últimos na tabela de classificação farão a **disputa pela permanência** na série B, em jogos de ida e volta.

Os vencedores das Quartas de Final avançam para a fase Semifinal, onde os confrontos também são de ida e volta e já estão pré-definidos.

LIGA 7 - SÉRIE B			
Semifinais			
S1	Vencedor de Q1	X	Vencedor de Q4
S2	Vencedor de Q2	X	Vencedor de Q3

Os vencedores da fase Semifinal avançam para a grande FINAL da 5ª Liga 7 Playball Pompéia. A final será disputada em jogo único.

Séries C

A série C da V Liga 7 Playball Pompéia será composta pelos times rebaixados da série B, pelos que não participaram da última edição e os estreantes.

Serão 16 times reunidos em grupo único. As equipes jogam dentro do grupo no sistema de rodízio simples (todos contra todos em turno único).

Após os confrontos analisando a tabela de classificação, avançam direto para a fase Quartas de Final os 4 melhores colocados.

Do 5º e o 12º colocado irão compor a fase Oitavas de Final (jogo único).

LIGA 7 - SÉRIE C			
Oitavas de Final			
O1	5º colocado Geral	X	12º colocado Geral
O2	6º colocado Geral	X	11º colocado Geral
O3	7º colocado Geral	X	10º colocado Geral
O4	8º colocado Geral	X	9º colocado Geral

Os times que conquistarem vaga nas Quartas de Final da série C, garantem vaga na Série B da próxima edição.

Os vencedores das quartas de final irão completar a fase Quartas de Final (jogo único) respeitando o cruzamento pré-estabelecido a seguir:

LIGA 7 - SÉRIE C			
Quartas de Final			
Q1	1º colocado Geral	X	Vencedor de O4
Q2	2º colocado Geral	X	Vencedor de O3
Q3	3º colocado Geral	X	Vencedor de O2
Q4	4º colocado Geral	X	Vencedor de O1

Os vencedores da fase Quartas de Final irão compor a fase Semifinal (jogo único) respeitando o seguinte cruzamento de confrontos:

LIGA 7 - SÉRIE C			
Semifinal			
S1	Vencedor de Q1	X	Vencedor de Q4
S2	Vencedor de Q2	X	Vencedor de Q3

Os vencedores da semifinal fazem a Final da Série C e ganham o direito vaga direta na Série A da próxima Edição.

Caso os times finalistas optem por não ter acesso direto a série A, outros times da série C não estão garantidos na Série A em seu lugar.

6 PREMIAÇÃO

- Troféus – Artilheiro, Melhor Goleiro da final, Vice e Campeão de cada série;
- Medalhas – Receberão medalhas todos os jogadores dos times primeiro e segundo colocados de cada série;
- Mês Grátis – Campeão da Série A;
- Série A – 1 Jogo de uniforme personalizado com 20 kits (Calções e Camisas) da PB10 - Campeão terá 50% de desconto na próxima Copa Playball Série A, e também uma caixa de Cerveja Amstel.
- Série A – Vice-campeão terá 30% de desconto para a próxima Copa Playball Série A, ganhará uma locação avulsa e Também uma caixa de Cerveja Amstel - 1 Jogo de uniforme personalizado com 20 kits (Calções e Camisas) da PB10
- Série B – Campeão terá 30% de desconto na Copa dos Campeões Playball ou próxima Copa Playball Série A; campeão ganhará uma caixa de Cerveja Amstel - 1 Jogo de uniforme personalizado com 20 kits (Calções e Camisas) da PB10
- Série B – Um mês de locação grátis;
- Série B – Vice-campeão ganhará uma locação avulsa;
- Série C - Troféu e Medalha - 1 Jogo de uniforme personalizado com 20 kits (Calções e Camisas) da PB10 para campeão e Vice.

7 JOGO

O responsável pela equipe deverá apresentar ao mesário, até 15 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. Qualquer tolerância com esta exigência poderá ser determinada pelo representante da Comissão Organizadora.

O atleta que se apresentar para o jogo sem documento de identificação tem a possibilidade de participar do jogo desde que apresente seu documento original com foto até o final da última partida da rodada do dia em questão. Caso não apresente o documento, a equipe perde 3

pontos na tabela de classificação (se na fase de grupos) ou é considerada perdedora (se na fase eliminatória).

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.

Parágrafo primeiro - Número de jogadores

Parágrafo primeiro: Em cada jogo, os times devem ter 7 atletas, sendo que um deles deverá ser, obrigatoriamente, goleiro;resumo

- 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;

Parágrafo segundo: 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 sem cravos). Qualquer tolerância de última hora poderá ser determinada pelo representante da Comissão Organizadora. O tempo de jogo será de 25x25 com intervalo de 5 minutos.

Parágrafo terceiro: O tempo de jogo na final será de 25x25 com intervalo de 5 minutos. A partida poderá iniciar com um mínimo de 5 jogadores (sendo que um deles deverá ser, obrigatoriamente, goleiro).

Parágrafo quarto: Antes de iniciar as partidas da fase Final da 4ª Liga 7, será obrigatório 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 no início dessas fases terá o saldo de pontos zerado no Ranking Playball, podendo ficar suspenso da 5ª Liga 7, conforme julgamento da Comissão Organizadora.

8 DESEMPATE

O critério de desempate para a classificação à fase eliminatória são:

- 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.

Parágrafo primeiro: Se, ao final da primeira fase duas ou mais equipes estiverem empatadas em pontos e nos dois primeiros critérios de desempate descritos neste artigo, e ao longo da competição uma das equipes tiver vencido uma terceira equipe por W.O. ou desistência, enquanto a (s) outra (s) venceu (ram) esta mesma terceira equipe em partida realizada normalmente, os gols e cartões dos confrontos envolvendo a equipe que deu o W.O. ou desistência serão desconsiderados para desempate no saldo de gols, número de gols marcados e menor número de cartões recebidos.

Parágrafo Segundo: Os cartões não serão zerados no final de cada fase. Caso o atleta estiver suspenso, cumprirá a suspensão.

Parágrafo terceiro: Pela obrigatoriedade de elegermos um vencedor em todos os jogos, a partir das oitavas de final (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. 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.

9 W.O.

A equipe que não comparecer no horário determinado pela Coordenação será enquadrado em uma das seguintes situações:

Situação 1: desistência.

Parágrafo Primeiro - Será considerada desistência quando a equipe informar previamente que não poderá comparecer a partida na data e horário previstos na tabela. A Playball deverá ser informada até a quarta-feira que antecede a data da partida, após esta data a ausência será enquadrada na situação 2, especificada abaixo.

Parágrafo Segundo - Para cada desistência será cobrada uma multa conforme em contrato.

Parágrafo Terceiro - A equipe desistente perderá os pontos da partida, além de 1 (um) ponto na classificação geral.

Parágrafo Quarto - A equipe que se beneficiar com a desistência ganhará os pontos da partida, sendo computado o placar de 2X0.

Parágrafo Quinto - Cada equipe terá direito a até duas desistências ao longo da competição. Se a equipe desistir pela terceira vez, será eliminada da competição.

Situação 2: W.O..

Parágrafo Sexto - Será considerada derrota por W.O. Quando a equipe não comparecer a partida na data e horário previstos na tabela ou não apresentar a quantidade mínima de 5 atletas .

Parágrafo Sétimo - Para cada W.O. sem justificativa formal. Será cobrado uma multa de R\$ 200,00 que deverá ser paga a organização em até 5 dias úteis a partir da data do W.O.. Caso o pagamento não seja efetuado a equipe estará eliminada da competição.

Parágrafo Oitavo - A equipe que perder por W.O. Perderá 2 ponto na classificação geral.

Parágrafo Nono - A equipe que ganhar por W.O. Ganhará os 3 pontos da partida, sendo computado o placar de 2X0.

Parágrafo Décimo - Se uma mesma equipe perder novamente por W.O estará eliminada da competição.

Nas hipóteses dos parágrafos Quinto e Décimo desse artigo, serão observados o placar de 2X0 em caso de vitória e 0X2 em caso de derrota para as partidas realizadas com a equipe eliminada pelo segundo W.O., mantendo os resultados anteriores apenas para efeitos de artilharia. Para as partidas que seriam disputadas contra esta equipe, considera-se vitória por 2X0.

Parágrafo Décimo Primeiro - O abandono de campo por qualquer razão será considerado W.O. a favor da equipe adversária.

Parágrafo Décimo Segundo - Caso a equipe remanescente esteja ganhando por placar com saldo favorável superior a 1(um) gol, será mantido o placar mais favorável apenas para efeito de artilharia, sendo que para os demais critérios de desempate será considerado o placar de 2 x 0.

Parágrafo Décimo Terceiro - As equipes deverão estar no horário dos jogos com 05 (cinco) atletas (01 goleiro e 04 na linha), sendo este o número mínimo para iniciar ou dar andamento

a uma partida. A partir do momento em que uma das equipes estiver em campo com 03 (três) atletas, a partida será encerrada.

Obs.: Caso esta situação se repita com a mesma equipe, ela será analisada pela coordenação, podendo ser eliminada da competição, tendo as mesmas consequências do W.O..

Parágrafo Decimo quarto - As equipes deverão se apresentar dentro de campo no horário estabelecido na tabela de jogos independente se o jogo anterior está ou não atrasado.

Parágrafo Décimo quinto - Os jogos estão sujeitos a atrasos devido ao andamento dos jogos. No entanto, times que chegam atrasados será declarados perdedores por W.O.

Parágrafo Decimo sexto - Fica estabelecido que os técnicos possam adentrar ao campo de jogo, 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 estar totalmente uniformizado para participar da partida.

Parágrafo Decimo sétimo - Haverá uma tolerância de 15 minutos a qual poderá ser alterada pelo representante da Comissão Organizadora somente em casos excepcionais mediante análise.

Parágrafo Decimo oitavo - A equipe que não se apresentar no horário divulgado no site da competição será punida com W.O e será declarado perdedor. Caso as duas equipes queiram ultrapassar a tolerância e ter o jogo realizado ao invés do W.O., será permitido (somente quando as duas equipes pedem para a organização) realizar a partida com tempo reduzido. Nesse caso, dois tempos que antes seriam 25min x 25min passam a ser dois tempos de 20min. Nesse caso, considera-se a tolerância do jogo e aplica-se mais 10min de tolerância. Por exemplo, a 1ª partida do campo que tem 15min de tolerância, passa para 25min no total. Já as demais partidas do campo que tem 5min de tolerância, passam para 15min de tolerância total.

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

Parágrafo vigésimo - 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.

Parágrafo vigésimo primeiro - A Comissão Organizadora poderá alterar datas ou locais 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.

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

Parágrafo vigésimo segundo - Quando for considerado W.O de uma equipe (a partir da 2ª Rodada), sendo esta excluída da competição, a próxima a jogar contra ela não terá obrigatoriedade de comparecer, tendo em vista que já estará considerada ganha a competição por essa, por 2 x 0, com 3 pontos. Todos os demais resultados dos jogos anteriores contra a equipe eliminada terão esse mesmo resultado.

Parágrafo vigésimo segundo – Para esta edição as equipes concordaram em congresso de assinarem o contrato de responsabilidade assumindo as conseqüências expressas no documento quanto as punições a serem aplicadas em caso de W.O durante a competição.

10 Cartões

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 atleta ficará suspenso da próxima partida.

Cada atleta só terá um cartão amarelo acumulado por partida.

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 o número de jogos de suspensão do atleta conforme critérios a baixo:

- Expulsão após segundo cartão amarelo conseqüente de falta - 1 jogo de suspensão
- Expulsão após ofender o árbitro, membro da comissão organizadora, adversária ou torcida - Advertência e mínimo 1 jogo de suspensão;
- Expulsão após segundo cartão amarelo conseqüente de falta somada a ofensa verbal ao árbitro, membro da comissão organizadora, adversária ou torcida após expulsão - Mínimo 2 jogos de suspensão;
- Agressão Física sem a bola em jogo sendo revide ou não - Multa e mínimo de 5 jogos de suspensão, podendo ficar suspenso das competições da Playball por tempo indeterminado;
- Agressão Física ao **ÁRBITRO** independente do motivo, por um ou mais membro da

equipe – Multa e suspensão conforme artigo abaixo – A equipe é responsável pelos atletas que participam das competições e por isso qualquer atitude dos participantes prejudica a equipe em um todo.

Agressão física:

a) Agressão física contra um ou dois membros do time adversário, árbitro, organizador ou qualquer colaborador envolvido na organização do evento – Pena:

1 - Suspensão mínima de 15 jogos para o agressor se não for reincidente. Em caso de reincidência, a pena aplicada será em dobro.

2 - Se o ocorrido for na fase de grupo, o time perderá 3 pontos na tabela de classificação.

3 - Multa de R\$ 500,00 de responsabilidade da equipe. Este valor deverá ser depositado em favor da Fundação Edmilson. Caso a equipe não efetue o pagamento no prazo de até 5 dias após a agressão, a mesma estará eliminada da competição automaticamente.

4 - 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, a partir de 3 atletas envolvidos – Pena:

- Multa de R\$ 500,00 para a equipe envolvida e perda de 3 pontos na tabela de classificação ou exclusão da competição segundo julgamento, mais multa de R\$ 200,00 para os atletas identificados como agressores;

- Na fase de grupos, 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 ocasionada por alguém da torcida. Além disso, a equipe perderá 6 pontos na tabela de classificação ou será excluída de acordo com julgamento.

A multa não sendo quitada dentro do prazo de 5 dias após a agressão, a equipe será eliminada da competição e seus atletas não poderão defender outra equipe em quantas competições a Organização técnica da Playball Eventos julgar viável.

- Em caso de mata-mata, sendo identificado quem ocasionou o tumulto – Jogador ou torcida – Eliminação da equipe identificada e multa de R\$ 800,00. 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 com multa de R\$ 500,00 e poderá ser eliminada da competição;

● Ofensa verbal contra árbitro, membro da comissão organizadora, adversário ou torcida – de 1 a 5 jogos de suspensão.

Os cartões se acumulam 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.

● O atleta que, durante a competição, for punido com 2 cartões vermelhos pagará uma multa de R\$ 200,00 e não poderá participar dos jogos se completar 3 cartões vermelhos durante a competição.

● Os cartões amarelos não serão zerados ao final das fases. Os atletas punidos por cartão vermelho ou pelo 3º cartão Amarelo terão que cumprir a suspensão automática na partida

subsequente. O acúmulo de cartões amarelos somente não eliminam o atleta da disputa FINAL.

11 PUNIÇÕES

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

Todos os atletas, comissão técnica, torcida ou acompanhantes devem observar as regras de utilização do espaço Playball. Segundo assim todas as determinações descritas em Cartazes, informativos assim como orientações de seus colaboradores. Este regulamento não garante a permanência na unidade de pessoas que descumprirem as normas e forem retiradas do local por força maior.

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.

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

O relatório do árbitro será julgado pela Comissão Organizadora e transmitido seu resultado aos interessados através do site da Competição em até 7 dias úteis. Cabe ao atleta que recebe o cartão vermelho cumprir um dia de suspensão (pena mínima) e aguardar o prazo de até 7 dias para saber o resultado do julgamento que vai de 2 dias de suspensão a suspensão da competição atual, edições posteriores ou demais competições organizadas pela Playball.

A equipe estará sujeita a multas conforme Código Brasileiro de Justiça e Disciplina Desportiva.

12 RECURSOS

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

Qualquer recurso deverá ser comprovado e enviado por e-mail à Comissão Organizadora com o prazo de até 48 horas após o término da partida. Recurso impresso ou manuscrito não serão aceitos no dia do jogo.

As equipes que não comparecerem ao congresso técnico não terão o direito de entrar com recurso.

13 UNIFORMES

Cada equipe deverá utilizar um uniforme completo com números de dois dígitos nas camisas. Quando as duas equipes do confronto tiverem com uniformes da mesma cor, a equipe com menor número de atletas em quadra deverá usar o colete. Em caso de mesmo número de atletas, será feito sorteio.

14 DESISTÊNCIA

Parágrafo primeiro - Os times da Liga7 deverão seguir na competição até a final ou até sua desclassificação automática.

Parágrafo segundo: O time da Liga 7 que desistir pagará multa de 20% das mensalidades pendentes (até o final da fase de grupos da Liga).

Caso uma equipe não se inscreva para a próxima edição da Liga7, o mesmo só poderá retornar ao campeonato através da Liga de acesso e, conseqüentemente, o time rebaixado com melhor resultado retornará a Liga superior ou a vaga será preenchida por um time da Liga inferior ou por um convidado pela Comissão Organizadora da competição.

Parágrafo terceiro – Substituição com times rebaixados - Em caso de uma ou mais desistências as vagas poderão ser substituídas pelos times rebaixados, por times melhores colocados da Liga inferior ou por uma equipe convidada.

15 DIREITO DE IMAGEM, VOZ E NOME

A Comissão Organizadora da Playball terá um funcionário responsável por tirar fotos e gravar vídeos em algumas partidas, que ficarão disponíveis na página da Liga 7, dentro do site da Playball.

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

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. Cada atleta e membro da equipe deverá preencher e assinar a sua “Autorização do uso do nome, imagem e som de voz”.

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.

16 ALTERAÇÕES E SOLICITAÇÕES DE HORÁRIOS DE JOGO

Parágrafo primeiro – 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 ou faça o pedido por e-mail;
- 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.

Parágrafo segundo – CONFRONTO COM TIMES QUE TEM SOLICITAÇÕES OPOSTAS NA HORA DE MONTAR A TABELA - Quando 2 times com solicitações diferentes, regularmente comprovados por e-mail que têm problema de horário (por exemplo, time A pode jogar antes das 15hs e time B pode jogar depois) 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. Casos os dois times fizeram a solicitação por congresso técnico, terá prioridade o time que chegou primeiro conforme ordem de assinatura da lista. Se a solicitação foi realizada por email, será atendido o time que realizou com maior antecedência;
- 3º - Sorteio.

Parágrafo terceiro – 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 necessário disponibilidade de quadras para remanejamento do jogo.

Parágrafo quarto – Os horários dos jogos serão divulgados quinzenalmente. O time que tiver imprevisto poderá solicitar horário somente 10 dias antes do jogo a ser divulgado. Após divulgação feita não será permitido solicitação de alteração de horário ao menos que haja consentimento das duas equipes adversárias e disponibilidade de quadras para remanejamento do jogo.

Parágrafo quinto – Para os times que fizerem solicitação de horário após o início do campeonato e 10 dias antes de divulgação da tabela, em caso de conflito de interesse será atendido o time que fizer a solicitação primeiro por e-mail.

Parágrafo sexto – Os jogos estão com calendário previsto conforme tabela a baixo, porém, a organização reserva o direito alterar datas ou horário se houver necessidade que esta julgar importante. Não cabe aos times o direito de alterar as datas a baixo.

17 ORGANIZAÇÃO E RESPONSABILIDADE

Parágrafo primeiro – 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.

Parágrafo segundo - 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.