

# Reglamento Oficial

---



CAMPEONATO INTERNO GRUPO DAYCOVAL  
2019

**:: 2019 ::**

## Regulamento Oficial Campeonato Interno Grupo Daycoval 2019

### 1. OBJETIVO

Promover momentos de lazer, prática de esporte e integração entre associados, clientes e convidados Daycoval.

### 2. PARTICIPAÇÃO

**A participação será oficializada após o pagamento 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 para 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 e não está escalado não poderá ser incluso na súmula a caneta sem autorização prévia da Organização.

● **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 e no máximo 20 atletas até o início do campeonato. É obrigatório o preenchimento das informações no perfil do jogador até 5 dias antes do jogo em que o atleta cadastrado irá participar.

● **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.
- A utilização de coletes em casos diferentes de igualdade de cor será possível, porém cada caso será analisado pela Comissão Organizadora da Copa.
- Sem autorização da Comissão Organizadora da Copa não será possível utilização de coletes no lugar de camisas numeradas.

● **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)

### **3. INSCRIÇÃO**

#### **3.1 – Permitido inscrever**

**3.1.1** – A participação está liberada a todos os Associados, clientes e convidados Daycoval a partir de 16 anos. Atleta com idade inferior a 18 anos precisa 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.

**3.1.2** - 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, 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.

## 4. CONGRESSO TÉCNICO

4.1 –O Congresso Técnico é uma reunião entre os responsáveis da Daycoval, Comissão Organizadora do evento, parceiros e Representante de arbitragem, para, entre outros, realizarmos o sorteio dos grupos e a divulgação da forma de disputa de acordo com cada Série da competição.

4.2 – Salientamos que, a presença no Congresso Técnico é muito importante para o entendimento do formato geral da competição, regras de jogo e possíveis alterações, em caso de unanimidade e pela prioridade de horário, é dada aos presentes. Equipes que não comparecem não tem direito a entrar com recurso durante a competição.

4.3 – O Regulamento do Campeonato, Regras do Futebol Society e Tabelas de Jogos com seus resultados, durante a copa, serão divulgadas através dos sites específicos de cada série.

## 5. FORMATO DE DISPUTA

A forma de disputa do campeonato é desenvolvida pela Playball Eventos visando sempre o melhor aproveitamento possível para os participantes, levando em consideração a quantidade de equipes inscritas.









Nesta edição teremos 12 equipes na categoria MASCULINO e 3 times na categoria FEMININO.

### 5.1 – MASCULINO

No masculino os 12 times serão divididos em 2 grupos com 6 times cada um. A divisão será realizada através de sorteio no Congresso Técnico.

## TABELA DE JOGOS

PRIMEIRA RODADA - 10/11/2019

			Data	Quadra	Hora
	4 X 7		10/11/2019		08:00
	2 X 6		10/11/2019		08:00
	3 X 2		10/11/2019		08:00
	3 X 11		10/11/2019		09:00



3 X 4



10/11/2019

09:00



2 X 9



10/11/2019

09:00

## SEGUNDA RODADA - 10/11/2019



3 X 3



10/11/2019

10:00



6 X 1



10/11/2019

11:00



2 X 8



10/11/2019

10:00



2 X 9



10/11/2019

10:00



5 X 5



10/11/2019

11:00



1 X 8



10/11/2019

11:00

## TERCEIRA RODADA - 20/11/2019



2 X 5



20/11/2019

19:20



12 X 0



20/11/2019

18:30



1 X 3



20/11/2019

19:20



2 X 5



20/11/2019

18:30



1 X 2



20/11/2019

18:30



1 X 7



20/11/2019

19:20

QUARTA RODADA - 20/11/2019



5 X 2



Data

Quadra

Hora

20/11/2019

20:10



2 X 3



20/11/2019

20:10



5 X 4



20/11/2019

20:10



0 X 3



20/11/2019

21:00



1 X 3



20/11/2019

21:00



0 X 3



20/11/2019

21:00

QUINTA RODADA - 24/11/2019










Data

Quadra

Hora

	X		24/11/2019	09:00
	X		24/11/2019	08:00
	X		24/11/2019	09:00
	X		24/11/2019	09:00
	X		24/11/2019	08:00
	X		24/11/2019	08:00

SEXTA RODADA - 24/11/2019

			Data	Quadra	Hora
	X		24/11/2019		11:00
	X		24/11/2019		10:00
	X		24/11/2019		11:00
	X		24/11/2019		10:00
	X		24/11/2019		10:00



X




24/11/2019

11:00

**SEMI FINAIS - 01/12/2019**

Time	X	Time	Data	Quadra	Hora
1º colocado GERAL	X	4º colocado GERAL	01/12/2019		08:00
2º colocado GERAL	X	3º colocado GERAL	01/12/2019		08:00

**FINAL - 01/12/2019**

Time	X	Time	Data	Quadra	Hora
Vencedor SEMI JG 1		Vencedor SEMI JG 2	01/12/2019	G5	10:30

**5.2 – FEMININO**

No masculino os 3 times serão reunidos em grupo único.

Os times jogarão entre si em turno único no dia 30/11/2019.

Ao término dos confrontos, analisando a tabela de classificação, o time que conquistar a maior pontuação será o campeão.

**TABELA DE JOGOS – 30/11**

FEMININO - TODOS CONTRA TODOS - 30/11/2019									
Jogo	Campo	Horário	Time	X	Time	Resultado			
1	G-03	11:15	TIME 1	x	TIME 2			x	
2	G-03	12:00	TIME 3	x	PERD. JOGO 1			x	
5	G-03	12:45	TIME 3	X	VENC. JOGO 1			x	

**5.2.1** – Em caso de empate no primeiro jogo, será contabilizado 1 ponto e haverá uma disputa de pênaltis para definir



que joga o próximo jogo.

**5.2.2** – Ao final dos jogos, havendo empate na pontuação o campeão será definido em uma disputa de pênaltis.

---

## **6.0 JOGO**

**6.1** – O responsável pela equipe deverá apresentar ao mesário, até 10 minutos antes de sua primeira partida no Campeonato com RG, crachá ou outro documento de identificação (**qualquer documento oficial desde que seja original, com foto**) dos atletas que irão participar dos jogos.

- O jogador que não estiver portando seu documento no momento do credenciamento deverá aguardar análise da Comissão Organizadora que decidirá se o atleta poderá ou não participar dos jogos.

### **6.2 - Número de jogadores**

- Em todos os jogos, 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;
- As partidas poderão iniciar com 5 atletas (sendo que um deles deverá ser, obrigatoriamente, goleiro). Número menor será aplicado W.O;

**6.3** – 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 15x15 com intervalo de 5 minutos.

**6.4** – O tempo de jogo na final masculino será de 15x15 com intervalo de 5 minutos. A partida poderá iniciar com um mínimo de 5 jogadores (sendo que um deles deverá ser, obrigatoriamente, goleiro).

## **7. DESEMPATE**

**7.1** – O critério de desempate para a classificação à segunda fase do masculino 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 conseqüente, 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 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 da fase eliminatória, (sistema mata-mata), no caso de uma partida terminar empatada, será feita a cobrança de penalidades, 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 de partidas anteriores. 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, sem a obrigação da utilização de calças compridas, podendo usar bermudas. Porém é obrigatório a utilização de calçado fechado (Chinelos e sandálias não são permitidos) 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 **5 minutos para cada jogo**. Podendo 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 declarada perdedora. W.O é permitido somente na 1ª Rodada. W.O nas rodadas seguintes poderá levar à eliminação da Equipe do Campeonato, 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** – 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.

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

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

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

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

## **9. CARTÕES**

**9.1** – Os cartões amarelos são acumulativos para suspensão na primeira fase e zerados no mata-mata;

**9.2** – 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.

a) O critério para o julgamento sem agressão física é:

- Cartão vermelho consequente de reincidência de amarelos sem registro de ocorrência – 1 jogo de suspensão.
- Atitude antidesportiva como carrinho agressivo por trás, chutar levemente o adversário na disputa de bola intencionalmente durante a jogada, agressão física leve com bola em jogo, etc. – 2 a 5 jogos.

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

- interrupção 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.
- Proibição para a equipe, de inscrever mais de 2 novos atletas na próxima edição do campeonato, devendo manter praticamente o elenco na próxima edição;

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

- Multa de R\$ 500,00 para a equipe envolvida e R\$ 200,00 para os atletas identificados;
- 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 a equipe responsável pelo início do tumulto, inclusive se for alguém da torcida. Além disso, a equipe perderá 6 pontos na tabela de classificação. A multa não sendo quitada dentro do prazo de 5 dias após a agressão, a equipe será eliminada da competição;
- 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 e poderá ser eliminada da competição além de pagar multa;
- Os times ainda poderão ser responsabilizados por atitudes invasivas por parte de integrantes da torcida que interferirem diretamente no jogo atirando objetos, cuspidos ou até mesmo tocando em atletas adversários.
- Ofensa verbal contra árbitro, membro da comissão organizadora, equipe adversária ou torcida sendo devidamente identificada e relatada em súmulas ocorrência – de 1 a 4jogos

### 9.3 - Acúmulo de cartões

- O atleta que, durante a competição, for punido com dois cartões vermelhos estará excluído da competição;
- Os cartões amarelos não serão zerados ao final das fases. Os atletas punidos por cartão vermelho ou pelo 2º cartão Amarelo terão que cumprir a suspensão automática na partida subsequente;
- Os cartões ao final das fases não serão zerados.

## 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 anti-desportiva 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** – Equipes que colocarem para jogar atleta irregular:

- Em caso de vitória, será considerada derrota pelo placar de 2x0 para o adversário. E os pontos da partida serão computados ao adversário.
- Em caso de derrota, será mantido o placar em favor do adversário.
- Em todos os casos o time que utilizar jogador irregular perde 3 pontos na tabela de classificação por cada jogador irregular utilizado.

**10.4** – No caso de recorrência de escalação irregular será configurada má fé da equipe e essa será eliminada da competição. Sendo na fase de grupos os jogos restantes 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** – Além das multas aqui previstas, a equipe e os atletas estarão sujeitos a multas conforme Código Brasileiro de Justiça e Disciplina Desportiva (CBJD).

## **11. UNIFORMES**

Cada equipe deverá utilizar um uniforme completo com números de até três 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 pelo árbitro.

## **12. DIREITO DE IMAGEM, VOZ ENOME**

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

**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. Cada atleta e membro da equipe deverá 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 o Autorização do uso de imagem devidamente assinada estará suspensos 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. ORGANIZAÇÃO E RESPONSABILIDADE**

**13.1** – 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.

**13.2** – 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 na maioria das rodadas.

### **ANEXO 01**

#### **Contatos Oficiais para assuntos relacionados a IX COPA ABRACOM - 2019**

Whatsapp1 – (11)94259-0299

Whatsapp2 – (11)96199-0920

E-mail – [playballeventos@playball.com.br](mailto:playballeventos@playball.com.br)

Amanda / Junior / Wevilla / Douglas e Marcos

Hotsiteoficial:

<http://campeonatos.playball.com.br/Home/Campeonatos/2402>

**Realização:**

**playball**  
EVENTOS