



## **REGULAMENTO PLAY FC COPA DA AMIZADE 2017**

### **1 – Finalidade**

O “**PLAY FC COPA DA AMIZADE**” tem como objetivo fomentar o entretenimento e a educação por meio do futebol atrelada aos valores como:

- 1 - lealdade e honestidade;
- 2 - persistência e superação;
- 3 - foco e disciplina;
- 4 - respeito e educação;
- 5 - aprender a ganhar e a perder;
- 6 - responsabilidade e comprometimento;
- 7 - jogo em equipe;
- 8 - diversão e alegria.

São valores que devem ser aplicados pelos participantes no campeonato, em cada jogo, mas estendidos em todos os momentos das nossas vidas.

### **2 – Da Organização e Direção**

O “**PLAY FC COPA DA AMIZADE**” é um evento esportivo promovido e organizado tecnicamente pela **PLAY ENTRETENIMENTO FUTEBOL CLUBE S/A (PLAY FC)**.

Os membros da Comissão Organizadora atuarão também como Diretores de Rodadas durante os jogos, tendo como competência:

- a) providenciar: campos, arbitragem e material esportivo;
- b) zelar pelo cumprimento do Regulamento;
- c) cuidar dos aspectos de segurança;
- d) transporte e alimentação;
- e) preparar relatos de acontecimentos, com imparcialidade;
- f) orientar a conduta de jogadores e membros das Comissões Técnicas, particularmente do Colégio que representa.

### **3 – Dos períodos e local de realização**

Os jogos do “PLAY FC COPA DA AMIZADE” serão realizados em dias e horários indicados no quadro abaixo.

Município UF Local Data Horário

São Paulo SP Playball Pompeia 07/05/2017 8h – 18h

São Paulo SP Playball Pompeia 21/05/2017 8h – 17h

São Paulo SP Playball Pompeia 04/06/2017 8h – 15h

Playball Pompeia - Av. Nicolas Boer, 66 – Pompeia

Parágrafo 1º: Todos os jogos, mesmo em dias de chuvas, estão confirmados. Qualquer adiamento em função de chuva muito forte, raios e ou motivos de força maior, será decidido em conjunto com a Comissão Organizadora e Arbitragem no momento da partida.

Parágrafo 2º: Em caso de haver adiamento por motivo de força maior, os jogos adiados serão disputados em data a ser definida entre as equipes e a Comissão Organizadora.

### **Capítulo 4 – Da Participação e Inscrição**

**Artigo 4** - Não haverá cobrança de taxas de inscrição ou pagamento de qualquer natureza para participar do “PLAY FC COPA DA AMIZADE”.

**Artigo 5** - Poderão participar do “PLAY FC COPA DA AMIZADE” as escolas da rede estadual e municipal (fundamental e médio) devidamente registrados no Ministério da Educação.

**Artigo 6** - O “PLAY FC COPA DA AMIZADE” é realizado com 5 (cinco) diferentes categorias, dentre elas 3 (três) masculinas e 2 (duas) femininas.

Parágrafo 1º: As categorias masculinas deverão respeitar a data de nascimento, observando-se o seguinte critério:

- a) Categoria SUB 12 anos: nasc. entre 01/01/2005 a 31/12/2006;
- b) Categoria SUB 14 anos: nasc. a partir de 01/01/2003;
- c) Categoria SUB 17 anos: nasc. a partir de 01/01/2000.

Parágrafo 2º: As categorias femininas terão as seguintes condições:

- a) Categoria SUB 12 anos: nasc. entre 01/01/2005 a 31/12/2006;
- b) Categoria SUB 17 anos: nasc. a partir de 01/01/2000.

Parágrafo 3º: Cada Escola poderá inscrever equipes em todas as 5 (cinco) categorias, sendo proibida a inscrição de Escolas com jogadores em categorias mistas.

**Artigo 7** - Cada Escola poderá inscrever equipes com no máximo 15 (quinze) jogadores e no mínimo 12 (doze).

Parágrafo único: Para as categorias sub 12 masculinos e femininos, cada Escola poderá inscrever equipes com no máximo 12 (doze) jogadores e no mínimo 09 (nove).

**Artigo 8** - Os jogadores inscritos pelas Escolas (estaduais ou municipais) deverão estar matriculados regularmente até a data final das inscrições.

**Artigo 9** - Para que os jogadores inscritos estejam em condições de jogo, deverão apresentar **documentos originais**, sendo Cédula de Identidade (RG) ou Passaporte em cada rodada do Campeonato.

Parágrafo único: Não serão aceitas fotocópias autenticadas. Não serão aceitas cópias simples, reduzidas, documento escolar e outros, mesmo mediante presença de Pai ou Responsável Legal.

**Artigo 10** - A inscrição da Escola deverá ser feita através do site [www.playfc.com.br/copadaamizade](http://www.playfc.com.br/copadaamizade) com a identificação do Professor/Técnico, que assume a responsabilidade pelas informações fornecidas, inclusive pela elegibilidade da Escola e de seus jogadores, bem como das condições físicas e de saúde que possibilitem a participação dos mesmos.

Parágrafo 1º: Será autorizado o complemento/alteração dos jogadores ou mesmo qualquer alteração na ficha de inscrição até o dia 20 de abril, sendo que, as informações devem ser alteradas pelo Professor/Técnico diretamente no site [www.playfc.com.br/copadaamizade](http://www.playfc.com.br/copadaamizade). Após essa data (20/04) não serão aceitas alterações ou troca de jogadores.

Parágrafo 2º: A inscrição implica no reconhecimento pelo Diretor da Escola de todos os termos e condições previstos neste Regulamento, bem como na autorização para que o Play FC, a Comissão Organizadora, seus parceiros e patrocinadores possam divulgar, promover e utilizar a imagem, nome e logo da Escola e de seus alunos no âmbito da promoção e divulgação do campeonato em qualquer tipo de mídia.

**Artigo 11** - Não será permitida a inscrição de jogadores Federados e a Escola que inscrever um jogador federado terá a equipe eliminada no ato.

Parágrafo 1º: Entende-se como jogador Federado, aquele participante que teve a sua inscrição ou renovação efetuada nos últimos 24 meses junto às Federações de Futebol 7, Futsal ou de outras Federações de futebol, tanto Municipais, Estaduais, Nacionais ou de outro país.

Parágrafo 2º: No decorrer da competição, qualquer jogador que vier a ser inscrito ou a ser renovada a sua inscrição em Federação de Futebol 7, Futsal ou de outras Federações de futebol, estará impedido de participar em jogos posteriores.

**Artigo 12** - A Comissão Organizadora poderá solicitar a qualquer momento da competição, documentos que comprovem as informações prestadas pelos participantes inscritos, sendo que o não atendimento a esta solicitação poderá provocar a eliminação da Escola do evento.

Parágrafo único: A Escola que inscrever jogador(es) irregularmente será eliminada e ficará impossibilitada de participar do campeonato por 1 (um) ano consecutivo (2018), além de perder o direito da classificação conquistada.

**Artigo 13** - A Escola que não comparecer nos dias de jogos (W.O.) será automaticamente eliminada da competição.

Parágrafo único: Os próximos jogos que estiverem na programação das rodadas com a Escola eliminada por W.O. serão cancelados, e a vitória será automaticamente decretada para os times que seriam os respectivos adversários desta Escola.

**Artigo 14** - Todas as Escolas serão dirigidas pelos técnicos devidamente registrados na ficha de inscrição, que deverão apresentar Cédula de Identidade previamente inseridos na ficha de inscrição.

**Artigo 15** - No primeiro dia de jogo, todo jogador inscrito deverá apresentar a ficha de autorização de direito de uso de imagem e participação preenchida e assinada pelos pais ou

responsáveis, que será fornecida no Congresso Técnico e disponibilizada no site da “PLAY FC COPA DA AMIZADE”. Para impressão: [www.playfc.com.br/copadaamizade](http://www.playfc.com.br/copadaamizade).

Parágrafo único: O não cumprimento deste artigo impossibilitará o jogador de participar do campeonato.

## **Capítulo 5 – Dos jogos**

**Artigo 16** - A competição será regida de acordo com as regras oficiais adotadas pela Confederação Brasileira de Futebol Sete Society, salvo os dispositivos desse regulamento.

**Artigo 17** - Cada jogo contará com uma equipe composta de dois árbitros e um representante (mesário), não cabendo vetos ou recursos por parte das Escolas quando da escalação ou decisões da arbitragem.

**Artigo 18** – Os jogos nas diversas fases terão a duração de tempos diferentes, sendo:

Fase classificatória – jogos de 20 minutos corridos

Fase 8ªs e 4ªs de finais - jogos de 20 minutos corridos.

Fase semifinais e finais – jogos de 15 X 15 minutos.

Parágrafo único: As partidas das fases semifinais e finais terão 2 (dois) minutos de intervalos para descanso entre o 1º (primeiro) e o 2º (segundo) tempo.

**Artigo 19** - Será observada a tolerância de 5 minutos de atraso apenas e tão somente para o início do primeiro jogo de cada rodada.

Parágrafo 1º: Para as demais partidas da rodada o horário deverá ser seguido de acordo com a programação estabelecida pela Comissão Organizadora.

Parágrafo 2º: A Escola que não comparecer no horário pré-determinado na tabela será considerada perdedora por W.O., considerando-se o placar de 2 x 0 para a Escola vencedora.

**Artigo 20** - O campo de jogo é de grama sintética e terá medidas aproximadas entre 40m a 45m de comprimento por 20m a 25m de largura. A marca do pênalti ficará a 8m da linha de gol e a distância da barreira nas faltas será de 6m da posição da bola.

**Artigo 21** - O jogo será disputado entre duas Escolas formadas por 07 jogadores (01 goleiro mais 06 jogadores de linha).

Parágrafo 1º: É vedado o início de um jogo sem que as Escolas tenham no mínimo 05 (cinco) jogadores em campo, nem será permitida sua continuidade, se uma ou ambas as Escolas ficarem reduzidas a 04 (quatro) jogadores no transcorrer do jogo.

Parágrafo 2º: No banco de reservas poderão ficar no máximo 08 (oito) jogadores devidamente uniformizados acompanhados do técnico da Escola, devidamente documentado pelo órgão competente.

**Artigo 22** - As substituições serão ilimitadas, e poderão ocorrer sem necessidade de paralisação do jogo. O jogador substituído poderá retornar ao jogo.

Parágrafo 1º: O jogador reserva, depois de avisar o representante (mesário), adentrará ao campo de jogo pela zona específica de substituição, somente após o jogador a ser substituído transpor a linha lateral do campo (mesmo lado).

Parágrafo 2º: A zona de substituição do goleiro será na linha de fundo, junto ao poste da trave mais próximo do banco de reservas da sua Escola. Depois de efetuada a substituição, o goleiro substituído deverá dirigir-se ao banco de reservas da sua Escola.

Parágrafo 3º: Quando do atendimento a qualquer jogador lesionado, este obrigatoriamente deverá deixar o campo de jogo, podendo ser substituído imediatamente, e o jogador em questão estará apto a retornar somente quando da próxima posse de bola de sua Escola e com a autorização do árbitro, exceto o goleiro que poderá continuar no jogo, sem a obrigatoriedade de ser substituído.

Parágrafo 4º: A Comissão Organizadora do Evento sugere que cada Escola deva estar acompanhada de um fisioterapeuta ou de um assistente para atendimentos por qualquer lesão ou eventualidade que possa ocorrer com o jogador, não se responsabilizando por qualquer lesão que possa ocorrer com a integridade física dos jogadores.

Parágrafo 5º: Dentro das dependências do evento haverá uma ambulância com Suporte Básico Tipo B com 1 enfermeiro e 1 socorrista, responsável pelo atendimento aos jogadores, que em casos emergenciais, poderá removê-los ao hospital mais próximo do local do evento para a garantia de integridade e cuidados com os participantes.

**Artigo 23** - As Escolas participantes que não possuírem uniforme, receberão da coordenação do evento, coletes para jogarem no campeonato. Os jogadores poderão usar chuteiras de futebol de Society ou tênis, sendo proibida qualquer chuteira com travas “altas” ou mesmo de alumínio. Recomendamos o uso de caneleiras para todos os jogadores participantes.

Parágrafo 1º: Em caso de uniformes iguais (ou da mesma cor), caberá à Escola que estiver à esquerda da tabela de jogos usar coletes fornecidos pela Coordenação do Evento.

Parágrafo 2º: A numeração dos jogadores deverá ser a mesma do início ao fim do torneio.

Parágrafo 3º: O goleiro deve usar uniforme de cor diferente dos demais jogadores.

**Artigo 24** - O responsável de cada Escola deverá se dirigir ao local do jogo, informar a numeração dos jogadores, bem como apresentar os documentos originais exigidos (cédula de identidade ou passaporte), até 30 minutos antes do horário previsto na tabela para o início do seu jogo.

#### **Regras Society:**

- A bola pode ser jogada em qualquer direção na saída de jogo.
- Nenhum gol pode ser validado DIRETAMENTE de início e reinício de jogo ou após a marcação de um Gol, tiro ou arremesso de meta, ainda que a bola toque no solo fora da área de meta ou que bata no goleiro adversário.
- Todo Carrinho será considerado falta, podendo ou não ser aplicado cartão amarelo.
- É proibido, o goleiro, após a defesa, soltar a bola e tocá-la novamente sem que tenha sido tocada por qualquer outro atleta, sendo cobrado tiro livre para a equipe adversária, no local da infração, desde que não seja dentro de sua área de meta.
- Em todo recuo para o goleiro, esse não poderá pegar com as mãos.
- Tiro ou arremesso de meta, não podem chegar diretamente na área adversária sem que toque em algum adversário ou no solo.
- Cobrança de lateral e escanteio, sempre com as mãos, não valendo gol, mesmo com a participação do goleiro adversário.
- As equipes que cometerem 05 infrações técnicas por período sofrerão um Shoot Out a cada infração posterior, sendo estas zeradas ao final do período. Cartões disciplinares contarão como falta coletiva, inclusive do técnico.

- O atleta da equipe beneficiada deverá posicionar a bola na linha de saída da equipe infratora, e todos os demais atletas posicionam-se na outra linha de saída, distante 10 metros da bola, com exceção do goleiro da equipe infratora que deverá estar com parte dos seus pés em cima da linha do gol;
- Não estarão sendo contabilizadas as faltas individuais.

**Artigo 25** - Com o objetivo de coibir a violência e condutas antidesportivas durante os jogos serão aplicados os cartões disciplinares amarelo e vermelho.

**Artigo 26** - O cartão amarelo significa exclusão temporária do jogador. O jogador punido com este cartão ficará 2 (dois) minutos cronometrados, fora de jogo.

Parágrafo 1º: O jogador punido poderá ser substituído por outro jogador e deverá permanecer ao lado do mesário que controlará o tempo da exclusão temporária.

Parágrafo 2º: O jogador punido pela segunda vez com o cartão amarelo estará automaticamente expulso do jogo.

Parágrafo 3º: No caso de o jogo terminar e a exclusão temporária ainda estiver em andamento a punição será considerada como cumprida, exceto na troca de lado.

Parágrafo 4º: O jogador excluído temporariamente que não terminar de cumprir sua punição no tempo normal, não poderá participar das cobranças de penalidades (fase eliminatória).

Parágrafo 5º: Não haverá contagem de cartões amarelos para fins de suspensão automática.

**Artigo 27** - O jogador que receber o cartão vermelho será desqualificado no mesmo momento, devendo deixar o campo de jogo pela zona de substituição.

Parágrafo único: O jogador não poderá retornar à partida e seu substituto deve aguardar por 2 (dois) minutos cronometrados de bola em jogo, até receber autorização do árbitro para recompor sua Escola.

**Artigo 28** - O jogador ou técnico que receber o cartão vermelho terá sua expulsão permanente.

Parágrafo único: O jogador ou técnico expulso, em qualquer fase da competição, cumprirá suspensão automática de 1 (um) jogo, sendo que, de acordo com a gravidade da transgressão, poderá receber outras punições por parte da Comissão Organizadora do Evento.

## **CAPÍTULO 6 — Do sistema de disputa**

**Artigo 29** - O “PLAY FC COPA DA AMIZADE” será disputado em um único torneio, por um número limitado de Escolas, em sistema de disputa com 2 (duas) fases: a) Fase classificatória.

b) Fase eliminatória final.

### **Fase Classificatória**

As Escolas serão divididas em grupos com 4 (quatro) Escolas em cada categoria. As Escolas jogarão entre si, dentro de cada grupo, classificando as duas (primeiras) colocadas. As Escolas classificadas passarão para fase seguinte.

### **Fase Final**

De acordo com o volume de times inscritos, teremos até 4 (quatro) subfases:

Oitavas de final As 16 (dezesesseis) Escolas jogarão no sistema de eliminatória (mata-mata). As 8 (oito) Escolas classificadas passarão para a fase seguinte.

Quartas de final As 8 (oito) Escolas jogarão no sistema de eliminatória (mata-mata). As 4 (quatro) Escolas classificadas passarão para a fase seguinte.

Semifinal As 4 (quatro) Escolas jogarão no sistema de eliminatória (mata-mata). As 2 (duas) Escolas classificadas passarão para a fase seguinte.

Final As Escolas perdedoras da fase anterior disputarão o 3º lugar. As Escolas vencedoras da fase anterior disputarão o 1º lugar. Os grupos serão formados por sorteio.

Parágrafo único: a forma de disputa poderá ser alterada de acordo com a quantidade de equipes inscritas, a critério da Organização.

**Artigo 30** - O “PLAY FC COPA DA AMIZADE”, em sua fase classificatória, será regida pelo sistema de pontos ganhos, observando-se o seguinte critério:

- a) Vitória (também por W.O): ..... 03 pontos;
- b) Empate: ..... 01 ponto;
- c) Derrota: ..... 00 pontos;
- d) Derrota por WO: ..... eliminação automática da Escola na disputa.

**Artigo 31** — Ao término da fase classificatória, ocorrendo igualdade de pontos entre 2 (duas) ou mais Escolas, será classificada a Escola que pela ordem obtiver vantagem no seguinte critério de desempate:

- a) número de vitórias;
- b) melhor saldo de gols;
- c) maior número de gols pró;
- d) confronto direto (entre duas Escolas);
- e) menor número de cartões;
- f) sorteio.

**Artigo 32** - A partir da fase eliminatória (mata-mata), os jogos que terminarem empatados no tempo regulamentar, serão decididos através das cobranças de penalidades máximas.

**Artigo 33** - As cobranças de penalidades máximas serão alternadas por Escola e deverão ser realizadas em uma série de 3 (três) pênaltis para cada uma.

Parágrafo único: Encerrada a 1ª (primeira) série de cobranças e persistindo o empate, haverá uma nova série de tiros penais alternados, até que surja o vencedor.

**Artigo 34** - O “PLAY FC COPA DA AMIZADE” será disputado entre os meses de maio e junho, na cidade de São Paulo. (Poderá haver alteração conforme calendário escolar de 2017).

Parágrafo único: Na impossibilidade do 1º colocado representar sua etapa, a vaga será preenchida pelo 2º colocado do torneio, e assim, sucessivamente até o 4º colocado.

## **Capítulo 7 – Das penalidades**

**Artigo 35** - Serão aplicadas penas disciplinares classificadas em advertência por escrito, suspensão e até eliminação do “PLAY FC COPA DA AMIZADE” a jogadores, técnicos e dirigentes pertencentes às Escolas, assim como suas respectivas torcidas, que tenham incorrido nas seguintes infrações:

- a) prejudicar o bom andamento da competição;
- b) promover desordem antes, durante e depois dos jogos, nos locais onde estão sendo realizados os mesmos, assim como nas suas proximidades;
- c) depredar as instalações dos locais dos jogos;
- d) tentar agredir ou agredir os árbitros, demais autoridades e adversários;

- e) incentivar o desrespeito ou mesmo a prática da violência entre os jogadores;
- f) proferir palavras obscenas ou fazer gestos ofensivos à moral;
- g) atirar objetos dentro dos locais de jogos;
- h) invadir os locais de jogos;
- i) participar de atos de agressão mútua entre dirigentes e torcedores das Escolas;
- j) demonstrar ou praticar qualquer tipo de intolerância racial, sexual, religiosa ou qualquer outro tipo de preconceito.

Parágrafo único: A Comissão Organizadora do Evento terá total discricionariedade para definir as penas disciplinares acima elencadas, sem qualquer direito a questionamento pelas Escolas.

## **Capítulo 8 — Da premiação**

**Artigo 36** - Serão oferecidos aos vencedores da “**PLAY FC COPA DA AMIZADE**” os seguintes prêmios:

- a) Medalhas do 1º ao 3º colocados;
- b) Troféus do 1º e 2º colocados;
- c) Troféu para o artilheiro;
- d) Troféu para o goleiro;
- e) Troféu para a Escola Campeã, com a maior soma de pontos;
- f) Troféu Fair Play.

Parágrafo único: em caso de empate entre artilheiros, o prêmio será destinado ao jogador cuja Escola mais se aproximou da primeira colocação.

**Artigo 37** - Os vencedores dos times masculino e feminino da categoria sub 12 terão como premiação, além dos troféus e medalhas, representar o Brasil na **DANONE NATIONS CUP** nos Estados Unidos da América em setembro de 2017, com todas as despesas cobertas pela Danone.

Parágrafo único: Os vencedores da categoria sub 12 que vão disputar a etapa mundial devem estar de acordo com o regulamento da **Danone Nations Cup**.

**Artigo 38** - Todos os prêmios serão entregues após o jogo final da competição.

## **Capítulo 9 – Das disposições gerais**

**Artigo 39** - Deverão ser consideradas válidas somente as informações contidas neste Regulamento. Em caso de dúvidas, omissões ou divergência de interpretação, a Comissão Organizadora do Evento terá total discricionariedade para decidir.

**Artigo 40** - O “**PLAY FC COPA DA AMIZADE**”, organizado pela **PLAY FC**, não se responsabiliza por acidentes causados ou sofridos aos participantes antes, durante e depois dos jogos ou mesmo nos deslocamentos de ida e volta ao local da realização das partidas, no transcorrer do campeonato.

Parágrafo único: O “**PLAY FC COPA DA AMIZADE**” responsabilizar-se-á exclusivamente pelos primeiros socorros aos participantes que porventura venham a necessitar durante a competição, providenciando ambulância e enfermeiros no local dos jogos.



**Artigo 41** - Não será permitido, em qualquer fase da competição, o uso de uniformes, faixas e símbolos com patrocínios ou mensagens publicitárias de quaisquer empresas ainda que não sejam concorrentes da empresa Organizadora do Evento, sendo que qualquer material será retido pela Comissão Organizadora do Evento e devolvido para o participante ao final da realização do Evento.

**Artigo 42** - Não caberão, sob hipótese alguma, protestos ou recursos contra as decisões disciplinares, técnicas e administrativas da Organização do Evento.

Parágrafo único: Caberá direito de recurso junto à Organização do Evento quando uma Escola ou entidade comprovar que outro participante deixou de cumprir quaisquer das exigências contidas neste Regulamento.

**Artigo 43** - Os casos eventualmente omissos ou não inteiramente esclarecidos no presente Regulamento serão decididos pela **COMISSÃO ORGANIZADORA DO EVENTO**.