



**REGULAMENTO
OFICIAL
— 2026 —**



ÍNDICE



- 1. OBJETIVO**
- 2. PARTICIPAÇÃO**
- 3. PAGAMENTO**
- 4. INSCRIÇÕES**
- 5. JOGADORES CORINGA**
- 6. MERCADO ABERTO**
- 7. SUBSTITUIR INSCRIÇÕES**
- 8. UNIFORMIZAÇÃO**
- 9. REGRAS DE IDENTIFICAÇÃO**
- 10. O JOGO**
- 11. REGRAS DE JOGOS MÍNIMOS**
- 12. EQUIPES BLOQUEADAS**
- 13. CONGRESSO TÉCNICO**
- 14. FORMATO DE DISPUTA**
- 15. CRITÉRIOS DE DESEMPATE**
- 16. W.O. (WALK OVER)**
- 17. DISCIPLINA | CARTÕES E PUNIÇÕES**
- 18. RECURSOS ADMINISTRATIVOS**
- 19. HORÁRIO DOS JOGOS**
- 20. PARTIDAS ADIADAS**
- 21. ORGANIZAÇÃO E RESPONSABILIDADE**
- 22. PREMIAÇÃO**
- 23. UTILIZAÇÃO DOS DADOS FORNECIDOS**
- 24. CONTATOS OFICIAIS**

ESTE É O REGULAMENTO OFICIAL DA COPA AMSTEL PLAYBALL DE FUTEBOL SOCIETY NA TEMPORADA 2026 - 2º SEMESTRE

AS REGRAS E NORMAS AQUI APRESENTADAS REGEM E COMPREENDEM A CATEGORIA SPORT MASCULINA.

AO CONFIRMAR A PARTICIPAÇÃO NO EVENTO, CADA EQUIPE CONCORDA EM CUMPRIR COM AS CLÁUSULAS ESTABELECIDAS PELA COMISSÃO ORGANIZADORA NESTE REGULAMENTO E EXPOSTAS A SEGUIR

1.OBJETIVO

- 1.1** - Promover momentos de lazer, prática esportiva e integração positiva entre todos os envolvidos no evento.
- 1.2** - Fortalecer os vínculos de amizade, união e respeito.
- 1.3** - Oferecer aos nossos clientes a oportunidade de vivenciar uma experiência de alto nível, com o máximo de estrutura possível para um ótimo aproveitamento, mesmo sendo esta uma competição esportiva amadora.
- 1.4** - Estar presente no calendário de competições das equipes e nos estabelecer no cenário como um dos principais eventos do segmento em São Paulo.

2. PARTICIPAÇÃO

- 2.1** - Este evento é destinado ao público masculino adulto com idade a partir de 18 anos completos.
- 2.2** - Atletas com idade a partir de 16 anos completos, poderão ser inscritos com a obrigatoriedade de entregar autorização (enviada pela organização) assinada pelos pais ou responsável legal, para assim estarem aptos a participar dos jogos.
- 2.3** - As regras descritas nos parágrafos anteriores dizem respeito às atletas. Para fazer parte da Comissão Técnica das equipes utilizamos a mesma regra de idade, porém é permitido também a inclusão do público feminino.
- 2.4** - Ao confirmar a participação no evento, o responsável pela equipe deve deixar seus dados de contato com a equipe de organização. Estes serão considerados os dados oficiais de contato e somente através deste contato serão recebidas as solicitações e realizadas as tratativas referentes a participação do time na Copa.
- 2.5** - Membros da equipe poderão ter o atendimento da equipe playball durante a competição, porém não podem fazer solicitações oficiais em nome do time sem estarem credenciados como responsáveis para tal.

A PLAYBALL É UMA EMPRESA PRIVADA DE VISITAÇÃO ABERTA, SENDO ASSIM TODOS OS CLIENTES E VISITANTES TEM POR OBRIGAÇÃO SEGUIR AS NORMAS DE UTILIZAÇÃO E CIRCULAÇÃO DO ESPAÇO ESTIPULADAS PELA EMPRESA EM SUA COMUNICAÇÃO VISUAL EXPRESSA EM CARTAZES, FAIXAS, PLACAS E SIMILARES, BEM COMO PELA ORIENTAÇÃO DOS COLABORADORES PLAYBALL.

O DESRESPEITO AS REGRAS DE UTILIZAÇÃO DO ESPAÇO COMO UM TODO POR PARTE DE UM DOS INSCRITOS NA COPA A QUALQUER MOMENTO PODE GERAR PUNIÇÃO À O INSCRITO E/OU PARA A EQUIPE NA COMPETIÇÃO DE ACORDO COM JULGAMENTO DA COMISSÃO ORGANIZADORA, POIS A COPA SE TRATA DE UMA EXTENSÃO DA PRÓPRIA PLAYBALL.



3. PAGAMENTO

- 3.1** - Toda equipe inscrita na competição deve efetuar o pagamento da taxa de inscrição devidamente no prazo combinado com a comissão organizadora.
- 3.2** - Equipes com pendências financeiras referentes a atual edição da Copa, serão ser impedidas de adentrar ao campo de jogo ficando assim sujeitas a punições de acordo com o julgamento da comissão organizadora.
- 3.3** - Times com pendências financeiras de outras edições e outros eventos Playball (EQUIPE BLOQUEADAS) devem quitar o saldo ou estabelecer cronograma de pagamento junto a comissão organizadora antes do início da competição.
- 3.4** - Equipes com pendências financeiras com resolução não aprovada pela comissão organizadora não estarão aptas a adentrar aos campos de jogo para Copa Amstel Playball.
- 3.5** - Equipes definidas como **“EQUIPE BLOQUEADA”** ficam impedidas de se inscreverem nos eventos Playball. Todos os atletas e Comissão técnica inscritos por uma equipe bloqueada ficam igualmente impedidos de se inscreverem para outras equipes até a resolução aprovada pela organização.
- 3.6** - Equipes que receberem multas financeiras após decisão da comissão organizadora, devem concretizar o pagamento para estarem aptas a continuar nesta ou próximas competições Playball.
- 3.7** - Os dados bancários oficiais para pagamento são:

Banco Santander

Ag. 4198

C/C: 13004390-8

CNPJ: 52752821000188 (PIX)

Razão Social: Playball Empreendimentos Esportivos Ltda

- 3.8** - Os pagamentos nos dias de jogos ou presencialmente na unidade Playball devem ser efetuados na administração, ou central de atendimento e solicitado o devido recibo. Nenhum pagamento presencial deve ser realizado fora da administração ou central de atendimento.

4. INSCRIÇÕES

- 4.1** - As inscrições dos atletas e da comissão técnica no sistema são de responsabilidade do representante oficial da equipe, que deve conferir periodicamente sua lista de atletas previamente.
- 4.2** - O responsável deve informar o nome do seu time, a equipe Playball. Não é permitido nomes que fazem apologia ao crime, sexo, violência e/ou racismo.
- 4.3** - A equipe Playball enviará ao responsável um link de acesso gerencial. Com isso será possível ao representante acessar a página exclusiva do time e inserir cada um dos atletas e comissão técnica.
- 4.4** - Cada time poderá inscrever até **25 atletas** em seu elenco. Porém, para cada jogo será possível utilizar o número máximo de **20 atletas** devidamente inscritos.
- 4.5** - Cada time poderá inscrever até **5 membros** da comissão técnica. Porém, para cada jogo será possível utilizar o número máximo de **3 membros** devidamente inscritos.

ATENÇÃO: DIRETORIA NÃO APARECE NA SÚMULA. NÃO UTILIZE ESSE STATUS A UM ESCRITO QUE PRETENDE UTILIZAR DENTRO DE CAMPO NAS PARTIDAS.



- 4.6** - Atletas devidamente inscritos podem adentrar a campo como membro da comissão técnica (sem uniforme) desde que não esteja em cumprimento de punição, sempre respeitando o número máximo de 3 membros.
- 4.7** - Caso alguma inscrição necessite de verificação por parte da organização, o atleta envolvido deverá aguardar a liberação da organização para poder participar da partida. A partida deve continuar normalmente sem a necessidade de se aguardar a resolução do caso.

4.8 - A equipe que se negar a iniciar uma partida com a justificativa de aguardar a verificação da organização em relação ao parágrafo 4.7 poderá ser decretada perdedora por W.O estando assim sujeita as sanções de acordo com julgamento da comissão organizadora.

4.9 - Cada atleta e/ou membro de comissão técnica poderá ser inscrito e atuar por apenas um time na fase QUALIFY.

4.10 - Na fase de SÉRIES um atleta pode se inscrever por mais de uma equipe respeitando as regras de **atleta coringa**.

4.11 - Nenhum atleta ou comissão técnica poderá se inscrever e atuar por equipes diferentes estando a mesma divisão. Equipes que inscreverem mais de um elenco na competição (A, B...), poderão utilizar uma mesma comissão técnica, mesmo estando na mesma divisão porém, isso não vale para os atletas.

4.12 - Na **fase de séries**, atletas poderão atuar como comissão técnica de outra equipe em série diferente e vice-versa sem que isso seja considerado **coringa**. Isso respeitando a regra **4.9**.

4.13 - O Atleta inscrito por uma equipe na fase Qualify, se participar de uma partida, deve permanecer por esta equipe, não podendo migrar para outra na mesma série após o Qualify.

4.14 - Membros da comissão Técnica inscritos por uma equipe na fase Qualify, poderão se **transferir** para outra equipe (que tenha vaga fixa) na divisão das séries, mesmo que essa nova equipe esteja na mesma divisão para onde a equipe de origem se classificou após a fase Qualify.

4.15 - Os inscritos como **Membros da comissão técnica** não podem atuar como atletas nos jogos.

4.16 - O cadastro deve conter obrigatoriamente nome completo, RG, CPF e data de nascimento. Os demais campos podem ser preenchidos de forma opcional. Caso seja constatada irregularidades ou divergências nas informações de cadastro, o atleta será suspenso e não poderá participar da partida. Em caso de reincidência, o time poderá sofrer sanções conforme a Organização da Playball Eventos julgar necessário (ex: perda de pontos, multa)

4.17 - Atletas inseridos no sistema com número de documento fictício ou que não corresponda com seu documento oficial será considerado irregular e sujeito a punições de acordo com julgamento da organização.

Atenção: O representante de cada time deve estar ciente e transmitir aos seus inscritos a regra de que se o time vier a se tornar “bloqueado” TODOS os inscritos estarão igualmente bloqueados e não poderão atuar por outras equipes em qualquer evento organizado pela Playball



5. JOGADORES CORINGA

5.1 - Jogadores CORINGAS são aqueles que jogam por mais de uma equipe na Copa Amstel Playball, desde que essas equipes façam parte de séries diferentes.

5.2 - Cada time poderá contar com **NO MÁXIMO** 2 atletas coringas em seu elenco. Exceto na SÉRIE A, onde não haverá limite de jogadores coringa.

5.3 - Exemplos de se atingir o limite de atletas coringas no elenco:

- Se o seu time inscreve 2 atletas já inscritos por outra equipe de outra divisão, atingiu o limite de atletas coringas no elenco.
- Se 2 atletas do seu elenco se inscrevem também por outro time, foi atingido o número limite de atletas coringas no elenco.
- Se inscrever 1 jogador de outro time e também um dos seus jogadores se inscrever por outra equipe, atingiu o limite de atletas coringas no elenco.
- Na série A, o time não pode utilizar mais do que 2 atletas de um único time pois atinge o limite das demais séries.
- O limite de coringas nos times das séries B, C e D continuam valendo. Sendo assim, mesmo um time da Série A não tendo limite, o limite das demais série pode impedir o compartilhamento de atletas.

5.4 - O representante de cada time é o **responsável** pela conferência dos atletas do seu elenco que também jogam por outra equipe. Irregularidades poderão gerar punições como perda de pontos ou até mesmo eliminação de acordo com julgamento da comissão organizadora.

5.5 - Ao atleta cabe a **obrigatoriedade** de comunicar aos representantes de seus times se estão ou não defendendo outra equipe na competição. Não fazer a comunicação poderá culminar em punição como suspensão ou até eliminação do atleta na competição, de acordo com avaliação da comissão organizadora.

ATENÇÃO:

Quando um atleta for inscrito de forma EMERGENCIAL no dia da partida com pagamento de taxa. As conferência e verificações sobre as questões de CORINGA desse atleta é de total responsabilidade do time que o inscreve. Caso seja constatado posteriormente que o atleta já estava inscrito por outra equipe e essa nova inscrição infringiu a regra de CORINGA por algum motivo. O time e o atleta poderão sofrer punições conforme o julgamento da organização.



Um atleta coringa punido poderá ser impedido de atuar pelas outras equipes que defende a depender da decisão da comissão organizadora. As equipes que optarem por utilizar atletas coringa devem ter plena ciência desta regra.

Em resumo: se um atleta que joga pela sua equipe como coringa, receber punição jogando pela outra equipe, esse atleta poderá ficar impedido de defender seu time também.

6. MERCADO ABERTO

6.1 - O sistema ficará disponível para adicionar atletas até o penúltimo jogo da equipe na **fase de séries**. Este período será denominado **"MERCADO ABERTO"**.

6.2 - Após o período de MERCADO ABERTO o sistema será bloqueado e nenhuma inclusão será permitida até o término da competição.

6.3 - No período de MERCADO ABERTO o sistema fica aberto para movimentações de **segunda a quinta**. Na sexta-feira, o sistema é **bloqueado** para impressão das súmulas.

6.4 - Ainda no período de MERCADO ABERTO, será possível inscrever atletas ou comissão técnica no dia da partida (**INSCRIÇÃO EMERGENCIAL**). Para isso a equipe deverá pagar uma taxa de inscrição **individual** no valor de **R\$100,00**. O pagamento deve ser realizado antes da partida na Central de atendimento ou na administração Playball e o recibo deve ser apresentado árbitro anotador escalado no campo do jogo.

6.5 - A penúltima rodada da fase de grupos (séries) é a última com possibilidade de inscrição com pagamento de taxa.

6.6 - Um atleta devidamente inscrito que efetivamente participar (titular ou reserva) de uma partida com anotação em súmula não poderá ser substituído.

6.7 - Um atleta devidamente inscrito que **não compareceu** em nenhuma partida (tendo as súmulas como parâmetro), poderá ser substituído por outro atleta. Isso só pode acontecer no período de MERCADO ABERTO.

6.8 - Um atleta devidamente inscrito pode adentrar a uma partida no decorrer da mesma. Não será permitido a entrada de atleta após o apito final para participar das cobranças de pênaltis.



SE CONSTATADO QUE UMA EQUIPE ENTREGOU PARA A ARBITRAGEM DOCUMENTO DE ATLETA AUSENTE PARA COMPUTAR PRESENÇA, O TIME PERDERÁ 3 PONTOS NA TABELA DE CLASSIFICAÇÃO (NA FASE DE SÉRIES) E O ATLETA SERÁ ELIMINADO DA COMPETIÇÃO.

7. SUBSTITUIR INSCRIÇÕES

7.1 - Ao término da fase de grupos (SÉRIES) será possível substituir atletas que comprovadamente apresentarem inaptidão para a prática de atividade esportiva devido a **lesões**. A substituição será possível se atender aos seguintes requisitos:

1. O time precisa ter número de inscritos aptos igual ou inferior a 18 atletas.
2. O representante da equipe comunica a organização sobre a lesão em até 7 dias após sua constatação.
3. Organização dá um prazo para apresentação de comprovante (ATESTADO MÉDICO)
4. O representante da equipe entrega o **ATESTADO MÉDICO** devidamente assinado, carimbado, com identificação profissional do médico responsável e com data compatível com o período de constatação da lesão.
5. O atestado deve conter descrição que evidencie a inaptidão para a prática de atividade física e ainda a descrição do período previsto da inaptidão.
6. Não serão aceitos **laudos médicos, receituário médico, resultados de exame, imagens de exames ou qualquer documento que descreva a lesão**. A comissão organizadora não tem profissionais de medicina e por este motivo não tem competência para avaliar documentos médicos.
7. Após o recebimento do atestado, a comissão organizadora irá avaliar e informar sobre a aprovação ou não do documento.
8. Se identificado sinais de rasura ou manipulação, o atestado será invalidado.
9. Atleta lesionado poderá ser substituído na passagem da fase de classificação para a fase eliminatória mesmo que não tenha cumprido os jogos mínimos. Mas para isso a regra de comunicação e procedimentos dentro dos prazos devem ser realizados em sua totalidade. O atleta que entra no lugar de atleta lesionado não pode ser um dos atletas do próprio time que não cumpriu os jogos mínimos obrigatórios.
10. O prazo para realizar substituições é a semana posterior ao último jogo da fase de grupos (séries). Se houver jogos atrasados dentro deste período, a comissão organizadora adequará o prazo com as equipes envolvidas.
11. Motivos diferentes de lesões devidamente atestadas não servirão como justificativa para substituições.

Se um atleta do seu elenco se lesionar, comunique imediatamente a organização. Caso a equipe informe apenas no período de substituição sobre uma lesão que aconteceu durante a competição. Essa comunicação será invalidada e não será possível substituir esse atleta.



8. UNIFORMIZAÇÃO

8.1 - Cada time deverá providenciar e utilizar uniforme completo (camisa numerada, calção, meiões e caneleira) em todas as partidas da competição. É de responsabilidade do time a escolha de cores e patrocínios nos uniformes, não sendo permitido nomes que fazem apologia ao crime, sexo, violência e/ou racismo.

8.2 - Em caso de igualdade na cor dos uniformes, a comissão organizadora irá disponibilizar coletes para uma das equipes.

8.3 - A equipe que utilizará o colete no caso de igualdade de cor, será aquela que estiver com o menor número de atletas credenciados para a partida em súmula.

- 8.4** - Havendo igualdade na quantidade de atletas, a equipe de arbitragem fará um sorteio (moeda ou similar) na presença de um representante de cada time para definir quem utilizará os coletes.
- 8.5** - A utilização de coletes em casos diferentes de igualdade de cor somente será permitido após **análise e aprovação** da comissão organizadora da copa.
- 8.6** - Componentes do uniforme que não sejam idênticos aos demais utilizados pela equipe deverão ser analisados previamente por um membro da comissão organizadora que aprovará ou não a utilização em jogo.
- 8.7** - É obrigatória a utilização de caneleiras durante os jogos da Copa Amstel Playball. Atleta que adentrar ao campo de jogo sem estar usando caneleiras ou utilizando outros materiais (ex: papelão, revista, meia e etc) será punido com cartão amarelo e será orientado a regularizar a situação para a continuar participando da partida. Reincidências estarão sujeitas as punições tanto para o atleta como para a equipe.
- 8.8** - É **proibido** a utilização de brincos, piercings, pulseiras, colares, alianças, óculos e todo adereço que apresente risco a integridade dos atletas. Os atletas devem providenciar a retirada por conta própria antes do início da partida. No caso de óculos, será autorizado somente o modelo **próprio para a prática de atividade física** a depender da avaliação da organização ou equipe de arbitragem escalada para a partida em questão.
- 8.9** - Se identificado a utilização, mesmo com a partida em andamento, o atleta será advertido com cartão amarelo e orientado a sair da partida para a regularização da situação. Reincidências estarão sujeitas as punições tanto para o atleta como para a equipe.

9. REGRA DE IDENTIFICAÇÃO

- 9.1** - É obrigatório que todos os inscritos que adentrem ao campo sejam identificados oficialmente antes de cada partida.
- 9.2** - A identificação deve ser mediante apresentação de documento oficial original com foto ao árbitro anotador escalado para a partida.
- 9.3** - O documento digital oficial no aplicativo é válido e também deve ser apresentado ao árbitro anotador.
- 9.4** - Não serão aceitos como documento cópias (não autenticadas) de documento, foto de documento, imagem de documento fora do aplicativo oficial (PDF), carteirinhas, bilhete único, crachá de trabalho e similares.
- 9.5** - A foto contida no documento deve possibilitar a identificação do inscrito. Documentos muito antigos podem não ser aceito devido à foto.

Não haverá possibilidade do atleta jogar e apresentar o documento posteriormente. Atleta que não estiver de posse do seu documento de acordo com as regras no momento do jogo, não poderá participar da partida.



Mesmo que informado a comissão organizadora que o documento está a caminho, o atleta somente poderá adentrar ao campo de jogo quando o documento estiver disponível para a arbitragem



10. O JOGO

10.1 - Todos os jogos terão 2 tempo de 25 minutos cada. O tempo é corrido, sendo a contagem paralisada apenas por decisão da arbitragem de acordo com avaliação das situações de jogo.

10.2 - A cada período (tempo) um dos times poderá solicitar um tempo técnico de 1 minuto. Esse tempo será acrescentado ao tempo regulamentar.

10.3 - Todos os jogos serão conduzidos por um trio de arbitragem composto por dois árbitros de campo mais um árbitro anotador.

10.4 — Na hipótese de impossibilidade de início da partida por parte de um dos árbitros de campo, por motivo devidamente justificado, será designado um árbitro suplente para assumir a função.

Parágrafo único — Excepcionalmente, a partida poderá ser iniciada com apenas 01 (um) árbitro em campo, de forma temporária, até que seja realizada a recomposição completa da equipe de arbitragem.

10.5 - A equipe de arbitragem é a autoridade máxima em campo e suas decisões são soberanas e irreversíveis.

10.6 - Cada time deve trazer uma bola oficial de futebol society. A utilização da bola de jogo ficará a critério do bom senso das equipes. Não havendo entendimento ou as bolas das equipes não apresentarem condições de jogo, a comissão organizadora disponibilizará uma bola e esta será utilizada na partida.

10.7 - O número oficial de jogadores para compor um time em campo será de 7 (sete). Sendo que sempre um deles deverá ser obrigatoriamente o goleiro.

10.8 - Se uma ou ambas as equipes estiverem com 5 atletas, a partida estará autorizada a ser iniciada.

10.9 - Equipe que se apresentar para o jogo com número de atletas aptos menor que 5 **não** poderá iniciar a partida e será decretada perdedora por W.O.

10.10 - Os jogos acontecerão nos campos médios e grandes (preferencialmente série A) mantendo a mesma quantidade de jogadores.

10.11 - A comissão técnica **não** pode adentrar ao campo de jogo de chinelos ou sandálias. Todos devem estar com calçados fechados.

10.12 - A partida não irá aguardar a regularização de atletas para se iniciar. Estando uma equipe com número inferior por conta de atleta que esteja em processo de regularização, a partida iniciará normalmente e quando o atleta finalizar a regularização poderá completar o time.

10.13 - Os times poderão trazer serviços extras para as partidas.

10.14 - Os serviços extras liberados serão:

- fotógrafo
- socorrista
- fisioterapeuta
- massagista
- filmagem
- médico

10.15 - Prestadores de serviços extra não precisam estar inscritos, porém, um representante do time deve confirmar o vínculo e devem se identificar oficialmente (entregando documento) ao árbitro anotador.

10.16 - Será estabelecido o limite de **1 serviço extra** por time.

10.17 - O prestador de serviço extra deverá se posicionar em local neutro e não poderá interagir de nenhuma forma com a partida além da função a qual foi liberado. Se identificado a interação, a comissão organizadora solicitará a retirada da pessoa.

10.18 - Se identificado pela organização que o prestador de serviço não está executando a função para qual foi liberado, este também será retirado da partida.

10.19 - Não respeitar a solicitação de saída pode acarretar punição para a equipe pela qual a pessoa foi liberada e credenciada em súmula.

10.20 - Se durante o atendimento, a profissional responsável pelos primeiros socorros (socorrista), determinar que o atleta não tem condições de retornar para o jogo naquele momento ou de forma definitiva, o atleta deve acatar as orientações e se retirar do campo, até receber a liberação do socorrista para retornar a partida.

10.21 - A última atualização da regra (federação) prevê mudança da cobrança de lateral e escanteio para ser realizadas com o pé. Porém na Copa Amstel Playball manteremos a regra de cobrança utilizando as mãos para melhor adaptação ao recuo dos campos que serão utilizados.

11. REGRA DE JOGOS MÍNIMOS

11.1 - Para estarem aptos a disputar a fase eliminatória (mata-mata) cada atleta inscrito na competição deve participar efetivamente de no mínimo **2 jogos** nas fases de classificação.

11.2 - As fases de classificação compreendem a fase de grupos **QUALIFY** e fase de grupos após organizadas as **SÉRIES**.

11.3 - A participação efetiva se dá quando um atleta **COMPARECE** ao local da partida, apresenta seu documento ao árbitro anotador, consta a anotação de sua presença em súmula com número da camisa ou como membro de comissão técnica.

11.4 - Será possível justificar ausência de atleta lesionado, desde que devidamente comprovado. Se aprovado a falta será abonada.

11.5 - Para aprovação deve-se seguir as instruções descritas no **ITEM 7** deste regulamento que diz respeito a prazos e comprovação de lesão.

11.6 - Atletas em cumprimento de punição contam como participação para contagem de jogos mínimos.

12. EQUIPES / ATLETAS BLOQUEADOS

12.1 - As equipes com pendências junto a organização Playball originárias de competições anteriores serão consideradas **EQUIPE BLOQUEADA** e não poderão se inscrever nas competições organizadas pela Playball até a resolução de seus respectivos casos.

12.2 - Todos os atletas que estavam inscritos pela EQUIPE BLOQUEADA em outras edições estarão igualmente impedidos de participar da competição, inclusive por outra equipe não bloqueada.

12.3 - A organização fará a comunicação dos nomes das equipes bloqueadas a todos os inscritos via grupo de Whatsapp. É de **responsabilidade dos representantes dos times** a verificação em seu elenco se há atletas que faziam parte do elenco das equipes listadas.

12.4 - O time que utilizar atleta de equipe bloqueada será julgado e estará sujeito as punições conforme a avaliação da organização.

13. CONGRESSO TÉCNICO

13.1 - O CONGRESSO TÉCNICO será uma reunião (online) onde serão apresentados os principais detalhes da competição como:

- Equipe de organização
- Equipe de serviços
- Apoio / Parceiros
- Estrutura e regras do espaço Playball
- Destaque das Regras/Regulamento
- Apresentação dos times
- Sistema de gerenciamento / Aplicativo Ifut
- Formato de disputa
- Sorteio dos grupos

13.2 - A organização informará a data e os detalhes para acompanhamento da reunião.

13.3 - É de total importância que pelo menos 1 representante de cada time acompanhe a reunião para compreensão dos detalhes da competição.

14. FORMATO DE DISPUTA

14.1 - FASE DE GRUPOS 1 :: QUALIFY

14.1.1 - Na fase QUALIFY teremos 28 times.

14.1.2 - Os confrontos se darão em 3 etapas conforme organização a seguir:

- **1 etapa (rodada 1) = Confrontos determinados por sorteio geral.**
- **2ª etapa (rodada 2) = Vencedores contra vencedores (1ª etapa) e Perdedores contra Perdedores (1ª etapa)**
- **3ª etapa (rodada 3) = Vencedores contra vencedores (2ª etapa) e Perdedores contra Perdedores (2ª etapa)**

14.1.3 - A definição dos confrontos da fase QUALIFY fica definida desde já conforme ilustração a seguir:

1ª RODADA :: 18/jul

CAMPO G04

JOGO 1	TIME 1	VS	TIME 15
JOGO 2	TIME 2	VS	TIME 16
JOGO 3	TIME 3	VS	TIME 17
JOGO 4	TIME 4	VS	TIME 18

CAMPO G09

JOGO 5	TIME 5	VS	TIME 19
JOGO 6	TIME 6	VS	TIME 20
JOGO 7	TIME 7	VS	TIME 21
JOGO 8	TIME 8	VS	TIME 22
JOGO 9	TIME 9	VS	TIME 23

CAMPO G10

JOGO 10	TIME 10	VS	TIME 24
JOGO 11	TIME 11	VS	TIME 25
JOGO 12	TIME 12	VS	TIME 26
JOGO 13	TIME 13	VS	TIME 27
JOGO 14	TIME 14	VS	TIME 28

2ª RODADA :: 25/jul CAMPO G04

JOGO 15	VENC. 1	VS	VENC. 8	10:00
JOGO 16	VENC. 2	VS	VENC. 9	11:10
JOGO 17	VENC. 3	VS	VENC. 10	12:20
JOGO 18	VENC. 4	VS	VENC. 11	13:30

CAMPO G09

JOGO 19	VENC. 5	VS	VENC. 12	10:00
JOGO 20	VENC. 6	VS	VENC. 13	11:10
JOGO 21	VENC. 7	VS	VENC. 14	12:20
JOGO 22	PERD. 1	VS	PERD. 8	13:30
JOGO 23	PERD. 2	VS	PERD. 9	14:40

CAMPO G10

JOGO 24	PERD. 3	VS	PERD. 10	10:30
JOGO 25	PERD. 4	VS	PERD. 11	11:40
JOGO 26	PERD. 5	VS	PERD. 12	12:50
JOGO 27	PERD. 6	VS	PERD. 13	14:00
JOGO 28	PERD. 7	VS	PERD. 14	15:10

3ª RODADA :: 01/ago

CAMPO G04

JOGO 29	VENC. 15	VS	VENC. 22	10:00
JOGO 30	VENC. 16	VS	VENC. 23	11:10
JOGO 31	VENC. 17	VS	VENC. 24	12:20
JOGO 32	VENC. 18	VS	VENC. 25	13:30

CAMPO G09

JOGO 33	VENC. 19	VS	VENC. 26	10:00
JOGO 34	VENC. 20	VS	VENC. 27	11:10
JOGO 35	VENC. 21	VS	VENC. 28	12:20
JOGO 36	PERD. 15	VS	PERD. 22	13:30
JOGO 37	PERD. 16	VS	PERD. 23	14:40

CAMPO G10

JOGO 38	PERD. 17	VS	PERD. 24	10:30
JOGO 39	PERD. 18	VS	PERD. 25	11:40
JOGO 40	PERD. 19	VS	PERD. 26	12:50
JOGO 41	PERD. 20	VS	PERD. 27	14:00
JOGO 42	PERD. 21	VS	PERD. 28	15:10

14.2 - Considerando que a Fase Qualify tem como principal objetivo a adequada avaliação técnica das equipes participantes para fins de direcionamento às divisões da fase principal (Séries A, B, C e D), fica estabelecido o seguinte critério complementar para a 3ª rodada:

14.2.1 - Caso, após a definição dos confrontos da 3ª rodada, seja identificado o **reencontro entre equipes** que já tenham se enfrentado anteriormente nesta mesma fase (especialmente na 1ª rodada), a organização se reserva o direito de realizar novo sorteio parcial ou total dos confrontos, com o objetivo de evitar repetições.

14.2.2 - A eventual realização deste novo sorteio seguirá obrigatoriamente os critérios técnicos já estabelecidos para a rodada (equipes com campanhas equivalentes, respeitando o chaveamento por vencedores e perdedores), garantindo equilíbrio competitivo e integridade do processo de classificação.

14.2.3 - Para readequação dos confrontos, a organização adotará como critério central o princípio do equilíbrio competitivo, buscando garantir que as equipes enfrentem adversários com desempenho semelhante dentro da fase (considerando resultados, campanha e nível técnico apresentado) proporcionando uma leitura mais precisa do nível das equipes e assegurando um direcionamento mais justo e coerente para as divisões da fase principal.

14.3 - PONTUAÇÃO :: QUALIFY

Na fase Qualify teremos uma pontuação específica que muda a cada rodada.

A pontuação a ser considerada na fase Qualify é a seguinte:

1ª rodada;

- Vitória tempo regulamentar: **30 pts**
 - Empate: **15 pts**
 - Vitória nos Pênaltis: **+5 pts**
-

2ª rodada;

CONFRONTO ENTRE TIMES QUE VENCERAM 1ª RODADA

- Vitória tempo regulamentar: **50 pts**
- Empate: **25 pts**
- Vitória nos Pênaltis: **+5 pts**

CONFRONTO ENTRE TIMES QUE PERDERAM 1ª RODADA

- Vitória tempo regulamentar: **20 pts**
 - Empate: **10 pts**
 - Vitória nos Pênaltis: **+5 pts**
-

3ª rodada;

CONFRONTO ENTRE TIMES QUE VENCERAM 2ª RODADA

- Vitória tempo regulamentar: **40 pts**
- Empate: **20 pts**
- Vitória nos Pênaltis: **+5 pts**

CONFRONTO ENTRE TIMES QUE PERDERAM 2ª RODADA

- Vitória tempo regulamentar: **15 pts**
- Empate: **5 pts**
- Vitória nos Pênaltis: **+5 pts**

14.3.1 - Pela obrigatoriedade de elegermos um vencedor em todas as partidas da fase QUALIFY no caso de uma partida terminar empatada serão realizadas cobranças de pênalti.

14.3.2 - Serão 3 cobranças para cada equipe. Persistindo o empate, as cobranças continuam alternadamente até se definir um vencedor.

14.3.3 - Atletas em cumprimento de punição (expulsão ou suspensão) não poderão realizar cobranças, tão pouco estar em campo no momento das cobranças.

14.3.4 - Os demais jogadores em súmula que terminaram o jogo, estarão aptos para realizar cobrança de pênalti.

14.3.5 - Um mesmo cobrador somente poderá realizar uma segunda cobrança se os demais atletas de sua equipe em súmula (inclusive os goleiros) já tiverem realizado suas cobranças, seguindo essa mesma regra para terceira, quarta e assim em diante. Apenas jogadores lesionados (com avaliação de socorrista) não tem obrigatoriedade de realizar sua cobrança na sequência de sua equipe.

14.4 - CLASSIFICAÇÃO :: QUALIFY

14.4.1 - Após os jogos observaremos uma classificação **GERAL** e a partir dela distribuiremos os times nas SÉRIES A, B, C e D.

14.4.2 - A distribuição seguirá a seguinte regra:

- 1º e 5º colocado geral (5 VAGAS) = **SÉRIE A**
- 6º ao 11º colocado geral (6 VAGAS) = **SÉRIE B**
- 12º ao 18º colocado geral (7 VAGAS) = **SÉRIE C**
- 19º ao 28º colocado geral (10 VAGAS) = **SÉRIE D**

14.4.3 - Os times da fase QUALIFY juntam se aos times com vaga fixa nas séries, que conquistaram essa condição devido ao desempenho na edição passada ou pelo histórico observado no Ranking de times Playball.

14.5 - SÉRIE A

14.5.1 - Serão 16 times (11 com vaga fixa + 5 vindos do Qualify)

14.5.2 - Os times serão organizados (por sorteio) em 2 grupos cada grupo com 8 times.

14.5.3 - Pontuação padrão: vitória 3 pontos / empate 1 ponto / derrota 0 ponto

14.5.4 - Os confrontos acontecerão entre times do mesmo grupo. E ao final dos confronto, observando a classificação de cada grupo, seguiremos a seguinte regra para classificação à próxima fase (eliminatória):

- 1º e 2º colocados de forma direta para a fase **QUARTAS DE FINAL**
- 3º ao 6º colocados de cada grupo = Classificados para a fase **OITAVAS DE FINAL**



14.5.5 - Os confrontos da fase **OITAVAS DE FINAL** ficam desde já definidos conforme imagem a seguir:



14.5.6 - Os vencedores da fase oitavas de final classificam-se para a próxima fase **QUARTAS DE FINAL**.

14.5.7 - Os confrontos da fase **QUARTAS DE FINAL** ficam desde já definidos conforme imagem a seguir:



14.5.8 - Os vencedores da fase quartas de final classificam-se para a próxima fase **SEMIFINAL**.

14.5.9 - Os confrontos da fase **SEMIFINAL** ficam desde já definidos conforme imagem a seguir:



14.5.10 - Os times vencedores da fase semifinal avançam para a grande final da Copa Amstel Playball - Série A

14.6 - SÉRIE B

14.6.1 - Serão 16 times (10 com vaga fixa + 6 vindos do Qualify)

14.6.2 - Os times serão organizados (por sorteio) em 2 grupos cada grupo com 8 times.

14.6.3 - Pontuação padrão: vitória 3 pontos / empate 1 ponto / derrota 0 ponto

14.6.4 - Os confrontos acontecerão entre times do mesmo grupo. E ao final dos confrontos, observando a classificação de cada grupo, seguiremos a seguinte regra para classificação à próxima fase (eliminatória):

- 1º e 2º colocados de forma direta para a fase **QUARTAS DE FINAL**
- 3º ao 6º colocados de cada grupo = Classificados para a fase **OITAVAS DE FINAL**

GRUPO A

1º colocado

2º colocado

3º colocado

4º colocado

5º colocado

6º colocado

7º colocado

8º colocado

QUARTAS

QUARTAS

OITAVAS

OITAVAS

OITAVAS

OITAVAS

ELIMINADO

ELIMINADO

GRUPO B

1º colocado

2º colocado

3º colocado

4º colocado

5º colocado

6º colocado

7º colocado

8º colocado

QUARTAS

QUARTAS

OITAVAS

OITAVAS

OITAVAS

OITAVAS

ELIMINADO

ELIMINADO

14.6.5 - Os confrontos da fase **OITAVAS DE FINAL** ficam desde já definidos conforme imagem a seguir:



14.6.6 - Os vencedores da fase oitavas de final classificam-se para a próxima fase **QUARTAS DE FINAL**.

14.6.7 - Os confrontos da fase **QUARTAS DE FINAL** ficam desde já definidos conforme imagem a seguir:



14.6.8 - Os vencedores da fase quartas de final classificam-se para a próxima fase **SEMIFINAL**.

14.6.9 - Os confrontos da fase **SEMIFINAL** ficam desde já definidos conforme imagem a seguir:



14.6.10 - Os times vencedores da fase semifinal avançam para a grande final da Copa Amstel Playball - Série B

14.7 - SÉRIE C

14.7.1 - Serão 16 times (9 com vaga fixa + 7 vindos do Qualify)

14.7.2 - Os times serão organizados (por sorteio) em 2 grupos cada grupo com 8 times.

14.7.3 - Pontuação padrão: vitória 3 pontos / empate 1 ponto / derrota 0 ponto

14.7.4 - Os confrontos acontecerão entre times do mesmo grupo. E ao final dos confronto, observando a classificação de cada grupo, seguiremos a seguinte regra para classificação à próxima fase (eliminatória):

- 1º e 2º colocados de forma direta para a fase **QUARTAS DE FINAL**
- 3º ao 6º colocados de cada grupo = Classificados para a fase **OITAVAS DE FINAL**

GRUPO A

1º colocado
2º colocado
3º colocado
4º colocado
5º colocado
6º colocado
7º colocado
8º colocado

QUARTAS
QUARTAS
OITAVAS
OITAVAS
OITAVAS
OITAVAS
ELIMINADO
ELIMINADO

GRUPO B

1º colocado
2º colocado
3º colocado
4º colocado
5º colocado
6º colocado
7º colocado
8º colocado

QUARTAS
QUARTAS
OITAVAS
OITAVAS
OITAVAS
OITAVAS
ELIMINADO
ELIMINADO

14.7.5 - Os confrontos da fase **OITAVAS DE FINAL** ficam desde já definidos conforme imagem a seguir:



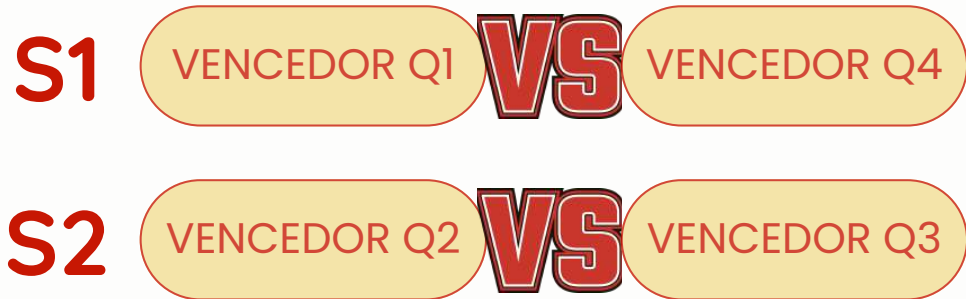
14.7.6 - Os vencedores da fase oitavas de final classificam-se para a próxima fase **QUARTAS DE FINAL**.

14.7.7 - Os confrontos da fase **QUARTAS DE FINAL** ficam desde já definidos conforme imagem a seguir:



14.7.8 - Os vencedores da fase quartas de final classificam-se para a próxima fase **SEMIFINAL**.

14.7.9 - Os confrontos da fase **SEMIFINAL** ficam desde já definidos conforme imagem a seguir:



14.7.10 - Os times vencedores da fase semifinal avançam para a grande final da Copa Amstel Playball - Série C

14.8 - SÉRIE D

14.8.1 - Serão 16 times (6 com vaga fixa + 10 vindos do Qualify)

14.8.2 - Os times serão organizados (por sorteio) em 2 grupos cada grupo com 8 times.

14.8.3 - Pontuação padrão: vitória 3 pontos / empate 1 ponto / derrota 0 ponto

14.8.4 - Os confrontos acontecerão entre times do mesmo grupo. E ao final dos confronto, observando a classificação de cada grupo, seguiremos a seguinte regra para classificação à próxima fase (eliminatória):

- 1º e 2º colocados de forma direta para a fase **QUARTAS DE FINAL**
- 3º ao 6º colocados de cada grupo = Classificados para a fase **OITAVAS DE FINAL**

GRUPO A

- | | |
|-------------|-----------|
| 1º colocado | QUARTAS |
| 2º colocado | QUARTAS |
| 3º colocado | OITAVAS |
| 4º colocado | OITAVAS |
| 5º colocado | OITAVAS |
| 6º colocado | OITAVAS |
| 7º colocado | ELIMINADO |
| 8º colocado | ELIMINADO |

GRUPO B

- | | |
|-------------|-----------|
| 1º colocado | QUARTAS |
| 2º colocado | QUARTAS |
| 3º colocado | OITAVAS |
| 4º colocado | OITAVAS |
| 5º colocado | OITAVAS |
| 6º colocado | OITAVAS |
| 7º colocado | ELIMINADO |
| 8º colocado | ELIMINADO |

14.8.5 - Os confrontos da fase **OITAVAS DE FINAL** ficam desde já definidos conforme imagem a seguir:

O1

3º grupo A

VS

6º grupo B

O2

3º grupo B

VS

6º grupo A

O3

4º grupo A

VS

5º grupo B

O4

4º grupo B

VS

5º grupo A

14.8.6 - Os vencedores da fase oitavas de final classificam-se para a próxima fase **QUARTAS DE FINAL**.

14.8.7 - Os confrontos da fase **QUARTAS DE FINAL** ficam desde já definidos conforme imagem a seguir:

Q1

1º grupo A

VS

VENCEDOR O4

Q2

1º grupo B

VS

VENCEDOR O3

Q3

2º grupo A

VS

VENCEDOR O2

Q4

2º grupo B

VS

VENCEDOR O1

14.8.8 - Os vencedores da fase quartas de final classificam-se para a próxima fase **SEMIFINAL**.

14.8.9 - Os confrontos da fase **SEMIFINAL** ficam desde já definidos conforme imagem a seguir:



14.8.10 - Os times vencedores da fase semifinal avançam para a grande final da Copa Amstel Playball - Série D

14.9 - Todos os jogos da fase eliminatória, em todas as séries, serão únicos (somente ida). Sem vantagem de empate em nenhuma das fases.

15. CRITÉRIOS DE DESEMPATE

15.1 - Os critérios de desempate para passagem de fase são:

- PONTOS
- VITÓRIAS
- SALDO DE GOLS
- GOLS MARCADOS
- MENOR NÚMERO DE CARTÕES VERMELHOS
- MENOR NÚMERO DE CARTÕES AMARELOS
- CONFRONTO DIRETO
- SORTEIO

15.2 - Pela obrigatoriedade de elegermos um vencedor em todas as partidas da fase eliminatória (mata-mata) no caso de uma partida terminar empatada serão realizadas cobranças de pênalti.

15.3 - Serão 3 cobranças para cada equipe. Persistindo o empate, as cobranças continuam alternadamente até se definir um vencedor.

15.4 - Atletas em cumprimento de punição (expulsão ou suspensão) não poderão realizar cobranças, tão pouco estar em campo no momento das cobranças.

15.5 - Os demais jogadores em súmula que terminaram o jogo, estarão aptos para realizar cobrança de pênalti.

15.6 - Um mesmo cobrador somente poderá realizar uma segunda cobrança se os demais atletas de sua equipe em súmula (inclusive os goleiros) já tiverem realizado suas cobranças, seguindo essa mesma regra para terceira, quarta e assim em diante. Apenas jogadores lesionados (com avaliação de socorrista) não tem obrigatoriedade de realizar sua cobrança na sequência de sua equipe.

16. W.O. (WALK OVER)

16.1 - As equipes deverão estar aptas a se apresentar em campo no horário estabelecido na tabela de jogos oficialmente divulgada, independentemente se o jogo anterior estiver ou não atrasado.

16.2 - Os jogos estão sujeitos a atrasos devido ao andamento e acontecimentos nos demais jogos da rodada. Isso não muda o compromisso de cada time de estar presente no horário oficial marcado.

16.3 - Haverá uma tolerância fixa de 10 minutos para cada jogo. Essa tolerância tem como base o **horário oficial do jogo** e dentro deste período o time precisa apresentar no mínimo 5 documentos de jogadores aptos.

16.4 - Com documentos apresentados no prazo e seguindo a regra, será disponibilizado 5 minutos adicionais para que no mínimo 5 atletas estejam dentro de campo devidamente **uniformizados e credenciados** para início da partida.

16.5 - Se dentro dos 10 minutos não forem entregues no mínimo 5 documentos de atletas aptos, o time será decretado perdedor por W.O. e a partida será decretada encerrada.

16.6 - No período de tolerância, para se oficializar o início da partida, o time atrasado deve se apresentar completamente apto ao início da partida, sendo assim fica definido que:

- O time deve estar em campo com no mínimo 5 atletas **devidamente uniformizados**.
- Se estivermos no tempo de tolerância, todos os atletas uniformizados tem por obrigação adentrar em campo para início da partida.
- Atletas devidamente uniformizados fora de campo no período de tolerância que estejam retardando a entrada em campo serão advertidos com cartão amarelo, e cada cartão subirá uma falta coletiva contra a equipe para o início da partida. Este cartão será anotado em súmula como “CA (cartão de atraso)”.
- Após o apito da arbitragem convocando os times a se posicionarem em campo para início da partida, estes tem até 1 minuto para tal. Caso algum time retarde o início da partida após o apito de solicitação da arbitragem, este time receberá uma falta coletiva a cada 1 minuto ultrapassado, com limite de até 5 faltas. Essa falta estará anotada em súmula como “FA (falta atraso)”.

16.5 - W.O. é considerado uma atitude anti-desportiva grave, e caso aconteça algum imprevisto no dia do jogo, será necessário o envio de mensagem via WhatsApp oficial e/ou e-mail informando o motivo. Para ser analisada, a mensagem deverá ser **enviada no dia do jogo ou no máximo no dia seguinte**. A comissão organizadora irá avaliar a justificativa e informará sobre a decisão.

16.6 - A comissão organizadora decidirá sobre a gravidade do impedimento do comparecimento. Com justificativa aceita, será considerado derrota por **ausência devido à situação grave**, e não haverá punição. Com justificativa **não aceita**, o time será declarado perdedor por W.O.

16.7 - Uma equipe declarada perdedora por W.O. deverá pagar multa de **R\$ 500,00** (quinhentos reais) e perderá 2 pontos na tabela de classificação.

16.8 - Em uma partida onde foi decretado W.O. o placar será de 2x0 (placar padrão) em favor da equipe presente. Os gols serão computados a um atleta do time indicado pelo representante presente no dia do jogo. Não havendo indicação, a organização computará o gol de forma aleatória no elenco.

16.9 - Caso nenhuma das equipes esteja apta a disputar a partida dentro do tempo de tolerância, será decretado **W.O duplo**, com placar de 0x0, sem que seja somado qualquer ponto, e será realizada a retirada de 2 pontos de cada time na tabela de classificação e os times deverão pagar multa de R\$ 500,00 (quinhentos reais) cada.

16.10 - Mesmo com chuva, as equipes deverão comparecer no local dos jogos no horário estabelecido, salvo quando houver comunicado prévio da organização. Não serão consideradas válidas as justificativas com base na existência de trânsito na região da Playball Pompéia, devendo as equipes se organizarem no caso de eventos nas proximidades ou no caminho.

16.11 - No caso de uma equipe for considerada perdedora por **W.O na fase QUALIFY**, se mantém a multa de R\$500,00 porém, a perda de pontos se dará na fase seguinte (séries) onde a equipe iniciará com **-6 pontos**.

16.12 - Em caso de chuva será feita avaliação “in loco” para determinar se o campo se encontra em condições ou não de receber uma partida.

16.13 - A arbitragem escalada é responsável pela avaliação das condições do campo de jogo e a organização seguirá com a decisão de acordo com essa avaliação.

16.14 - Caso o resultado da avaliação seja de **CAMPO IMPRATICÁVEL** se iniciará a contagem de 20 minutos (a partir da constatação) para que o campo retorne as condições de jogo. Após a os 20 minutos será realizada uma nova avaliação e permanecendo as condições impraticáveis de campo a partida será adiada. No caso de avaliação positiva a partida poderá acontecer normalmente.

16.15 - Para iniciar avaliação por parte da arbitragem as duas equipes precisam estar presentes com número mínimo de atletas (5) aptos. Caso uma das equipes não esteja com mínimo de atletas necessários será utilizada a regra normal de tolerância.

onde se constatando a essa avaliação seja feita é necessário que as duas equipes estejam devidamente presentes no horário para partida com o mínimo de jogadores aptos.

16.16 - A comissão organizadora poderá alterar datas ou horários de jogos a qualquer tempo devido a situações não previstas como período para julgamento de situações extraordinárias, problemas físicos como os locais dos jogos e/ou estado dos campos entre outras para garantir o bom andamento da competição.

16.17 - No caso de alteração, todas as equipes envolvidas serão previamente avisadas.

16.18 - Quando uma equipe for considerada derrotada por W.O. e **após análise** for punida com **ELIMINAÇÃO**, os próximos adversários não terão obrigatoriedade de comparecer tendo em vista que já serão considerados vencedores pelo **placar padrão**. Assim também acontecerá com o placar dos jogos anteriores, todos serão ajustados para o **placar padrão**.

16.19 - Times que desistirem da competição estarão sujeitos a multa e/ou punições futuras segundo avaliação da organização e não receberão nenhum valor como devolução, uma vez que a competição continua para os demais inscritos.

17. DISCIPLINA | CARTÕES E PUNIÇÕES

17.1 - A equipe de arbitragem é soberana no controle disciplinar em campo durante os jogos da Copa Amstel Playball. Todos os inscritos devem acatar as decisões dos oficiais de arbitragem, além de dirigir-se aos mesmo com **respeito** e cordialidade, zelando assim pela integridade da autoridade da arbitragem no andamento das partidas.

17.2 - Membros da organização estarão presentes durante as partidas, e observando situações que podem comprometer a ordem do evento e poderão intervir orientando os inscritos a colaborarem com a resolução pacífica da situação. Os inscritos devem acatar imediatamente as orientações da comissão organizadora.

17.3 - Se um membro da comissão organizadora no momento de intervenção for desacatado e/ou desrespeitado por algum inscrito ou suas orientações não forem prontamente atendidas, ele informará ao árbitro da partida que seguirá com a punição de cartão amarelo ou vermelho conforme a avaliação da situação.

17.4 - Questionamentos podem ser feitos à equipe de arbitragem e equipe de organização, sempre utilizando como princípio o **respeito** pelos profissionais. Questionamentos direcionados **agressivamente (com gritos e/ou palavras desrespeitosas)** serão prontamente advertidos e estarão sujeitos punições adicionais estando o jogo em andamento, paralisado ou até mesmo ao término das partidas.

17.5 - Mesmo um inscrito estando **fora do campo de jogo**, a equipe de arbitragem, assim como membros da comissão organizadora, poderão intervir advertindo e/ou punindo atitudes anti-desportivas ou indisciplinares devidamente identificadas.

atenção

inscritos na Copa Amstel mesmo fora de campo em qualquer horário (não necessariamente no horário do seu jogo) podem ser punidos por atitudes indisciplinares dentro do espaço Playball



17.6 - Todos os inscritos têm a **responsabilidade** de colaborar e zelar pelo bom ambiente durante os jogos da Copa Amstel Playball. Sendo assim, se identificado que um inscrito estiver no meio do público acompanhando outros jogos durante a Copa e for identificado atitudes indisciplinares e/ou violentas de sua parte, membros da comissão poderão notificá-lo verbalmente, estando o inscrito sujeito a punições na dentro da Copa.

17.7 - Os inscritos poderão ser advertidos com:

- **ADVERTÊNCIA VERBAL** - Orientação inicial para adequação de postura ou procedimento
- **CARTÃO AMARELO** = 1ª Advertência Formal
- **CARTÃO VERMELHO** = Expulsão da partida em questão e da próxima
- **PUNIÇÃO PÓS-JULGAMENTO** = Procedimento da comissão organizadora com base no relatório da arbitragem e/ou testemunho da própria organização. As punições podem variar de suspensão adicional, multas, eliminação, perda de pontos, perda de benefícios, perda de premiação e outras decisões não previstas que a organização entender como adequada. As punições podem ser individual ou coletiva.

17.8 - Os cartões amarelos são acumulativos. Atleta ou membro de comissão técnica advertidos com 3 cartões amarelos durante a competição estarão automaticamente suspensos da partida seguinte ao 3º cartão, mesmo que a próxima seja uma partida remarcada ou remanejada.

17.9 - Nenhum atleta acumulará mais que 1 cartão amarelo por partida.

17.10 - O Cartão vermelho, como consequência de segundo amarelo na mesma partida, não cancela a contagem de cartões amarelos acumulados até o momento.

- **EXEMPLO 1:** Um atleta inicia a partida com um cartão amarelo acumulado, durante essa partida recebe um cartão amarelo, ficando assim “pendurado”. No mesmo jogo recebe o cartão vermelho (direto ou por segundo amarelo na partida) = fica suspenso da partida seguinte (pelo vermelho) e ao retornar continua “pendurado”, pois o vermelho não interrompe a contagem e não se pode acumular 2 amarelos em uma mesma partida.
- **EXEMPLO 2:** Um atleta inicia uma partida “pendurado”. Recebe um cartão amarelo (3º da contagem) e nessa mesma partida também recebe cartão vermelho. Se o cartão vermelho for em decorrência de 2º amarelo = 1 jogo de suspensão automática | Se o cartão vermelho for direto = 2 jogos de suspensão automática.

17.11 - Não cabem recursos diante de suspensões automáticas.

17.12 - A comissão organizadora analisará o relatório da equipe de arbitragem e fará o julgamento para aplicar ou não suspensão adicional e/ou demais punições conforme o entendimento da gravidade do fato.

17.13 - Atletas que durante a competição forem punidos com 3 cartões vermelhos diretos estarão **eliminados** e não poderão continuar na Copa Amstel Playball.

17.14 - Os cartões amarelos não são zerados na troca de fases, exceto para a **FINAL**, onde um atleta não fica suspenso por acúmulo de cartão amarelo.

17.15 - O atleta que receber cartão vermelho, precisa se retirar do campo de jogo. Caso do lado de fora de campo, o atleta tenha atitudes indisciplinadas, agressivas ou depreciativas, o mesmo receberá um **AGRAVANTE (cartão vermelho adicional)** que será anotado em súmula. Cada agravante representa uma suspensão automática adicional. Se o atleta receber **4 (quatro)** agravantes, o mesmo estará **ELIMINADO** da Copa Amstel. Além disso o time estará sujeito a punições como multas, perda de pontos e até mesmo exclusão da competição de acordo com o julgamento da situação.

RESPONSABILIDADE

17.16 - Cada time é responsável por cada uma das suas inscrições. Sendo assim, as atitudes dos atletas e comissão técnica podem refletir em punição coletiva (ao time) conforme o julgamento da comissão organizadora.

17.17 - Da mesma forma, o não cumprimento das regras e compromissos com a organização da Copa Amstel Playball por parte do representante da equipe pode refletir em punição **para todos** os inscritos no time.

17.18 - A equipe ou atleta que provocar distúrbios ou danos materiais, além de serem punidas pela organização, serão responsabilizados por qualquer indenização ou compensação financeira provocada pelo ato.

17.19 - Os critérios para julgamento seguirão os seguintes itens com base:

17.19.1 - INADIMPLÊNCIA: Não cumprimento dos acordos financeiros definidos junto a comissão organizadora para a participação na competição.

17.19.2 - INDISCIPLINA: Não respeitar as solicitações, orientações e/ou regras da competição devidamente recebidas pela arbitragem e/ou comissão organizadora.

17.19.3 - ATITUDE ANTI-DESPORTIVA: Conduta e/ou comportamento que pode afetar a segurança, competitividade, entretenimento e/ou integridade do evento de maneira significativamente negativa.

17.19.4 - AGRESSÃO VERBAL: Utilização de palavras ou linguagem danosas agressivamente, com a clara intenção negativa de difamar, ridicularizar, humilhar ou magoar outras pessoas, seja por meio de ameaças, insultos, entre outros comportamentos direcionados a outros inscritos, arbitragem, comissão organizadora e público presente.

17.19.5 - ATITUDE AGRESSIVA: Dirigir-se agressivamente (tom de voz elevado, gritos, palavras, desrespeitosas, xingamentos...) aos demais inscritos, público, árbitros e/ou comissão organizadora.

17.19.6 - AGRESSÃO FÍSICA: Agredir fisicamente inscrito, arbitragem, comissão organizadora e/ou público presente. As descrições utilizadas no relatório oficial dos jogos que geralmente caracterizam agressão física são:

- TAPA
- SOCO
- PONTAPÉ
- CHUTE
- COTOVELADA
- CABEÇADA
- VOADORA
- PUXÃO DE CABELO
- ESTRANGULAR
- ENFORCAR
- BRIGA/AÇÃO GENERALIZADA

17.20 - A comissão organizadora da Copa Amstel Playball, composta pelo departamento jurídico Playball, departamento de eventos Playball e Comissão de arbitragem, é responsável pela análise e julgamento dos acontecimentos no evento. As decisões serão encaminhadas pelo departamento de eventos da Playball.

17.21 - As sanções podem ser direcionadas individualmente ou para a equipe na totalidade conforme o julgamento. Fica também a critério da comissão organizadora a composição dos itens de punição, assim como a magnitude dos mesmos em cada caso.

17.22 - Os itens de punição podem ser:

- ADVERTÊNCIA VERBAL
- NOTIFICAÇÃO FORMAL
- PERDA DE PONTOS
- RETRATAÇÃO FORMAL
- SUSPENSÃO INDIVIDUAL (JOGOS OU PERÍODO)
- ELIMINAÇÃO DE EQUIPE (EVENTO OU PERÍODO)
- BLOQUEIO TEMPORÁRIO (EQUIPE E/OU ATLETAS)
- BANIMENTO DE ATLETA
- BANIMENTO DE EQUIPE
- MULTA INDIVIDUAL (ATLETA / COMISSÃO)
- MULTA COLETIVA (EQUIPE)

17.23 - A comissão organizadora irá receber o relatório oficial do jogo elaborado pelos oficiais de arbitragem escalados (devidamente assinado pelo trio) e juntamente com o testemunho dos membros da comissão organizadora emitirá sua decisão com base nas informações e critérios apresentados neste regulamento. (JULGAMENTO GERAL).

17.24 - Nos casos onde for constatado agressão física o julgamento geral será realizado, porém, por se tratar do mais alto nível de indisciplina dentro da competição, a caracterização do fato deve ser clara:

17.24.1 - AGRESSÃO FÍSICA / AÇÃO INDIVIDUALIZADA: São aquelas onde se é possível identificar nominalmente o(s) responsável(s) pelos atos de agressão.

17.24.2 - AGRESSÃO FÍSICA / AÇÃO GENERALIZADA: São aquelas onde não é possível identificar os responsáveis pelos atos de agressão pelo fato de se ter muitas pessoas envolvidas ao mesmo tempo.

17.24.3 — Nos casos enquadrados como **AGRESSÃO FÍSICA / AÇÃO INDIVIDUALIZADA**, conforme definido no item 17.24.1, em que seja possível a identificação nominal do(s) agressor(es), a organização promoverá o devido julgamento, com aplicação de penalidades individuais e coletivas.

17.24.4 — Nos casos enquadrados como **AGRESSÃO FÍSICA / AÇÃO GENERALIZADA**, conforme definido no item 17.24.2, em que não seja possível a identificação dos responsáveis em razão do envolvimento simultâneo de múltiplos participantes, a organização adotará como medida administrativa a **eliminação das equipes envolvidas** da competição, bem como a aplicação de multa disciplinar a ambas.

Atenção:

O time é responsável por cada uma de suas inscrições e por este motivo uma agressão física realizada por um atleta gera punição ao time como multa e perda de pontos.

Sendo assim é de suma importância deixar claro aos atletas o impacto que atitudes agressivas podem causar para ele e para o time como um todo.



17.25 - Caso a equipe não pague as multas, a mesma se tornará **EQUIPE BLOQUEADA** e ficará suspensa das próximas competições, assim como todos os seus atletas e inscritos não poderão defender outra equipe na edição atual e nas futuras edições até regularização da situação.

17.26 - As punições aos inscritos a Copa Amstel podem ser extensíveis aos demais campeonatos organizados pela Playball estando estes já em andamento ou a iniciar. Assim como um atleta que joga outras competições organizadas pela Playball e nela for punido, pode ter sua punição estendida para a Copa Amstel Playball.

17.27 - A organização é soberana para decidir sobre as punições e também decidir sobre as providências que eventuais eliminações causem a continuidade organizacional da competição.

TORCIDA

17.28 — As equipes são integralmente responsáveis pelas condutas, atitudes e manifestações de seus torcedores, acompanhantes, convidados ou quaisquer pessoas que, de forma direta ou indireta, estejam vinculadas à equipe no local da partida, independentemente de vínculo formal.

17.29 — Atos de indisciplina, violência, ofensa ou qualquer conduta inadequada praticada por integrantes da torcida, desde que devidamente identificados e oficialmente registrados pela equipe de arbitragem e/ou por membros da comissão organizadora, poderão ensejar sanções esportivas, administrativas e financeiras à equipe à qual estiverem vinculados.

17.30 — Serão consideradas infrações graves, passíveis de medidas imediatas durante a partida, as condutas da torcida que interfiram direta ou indiretamente no andamento do jogo, incluindo, mas não se limitando a:

I — Arremesso de objetos sólidos ou líquidos;

II — Agressões físicas, tentativas de contato físico ou cuspidas contra atletas, membros da arbitragem ou terceiros;

III — Ofensas de cunho discriminatório, incluindo manifestações racistas, homofóbicas, machistas ou similares;

IV — Provocações reiteradas que extrapolem os limites do fair play e da convivência esportiva;

V — Qualquer atitude que coloque em risco a integridade física, psicológica ou moral dos envolvidos no evento.

Parágrafo primeiro — Constatada qualquer das infrações acima durante a realização da partida, a arbitragem e/ou a comissão organizadora poderão adotar, de forma imediata, medidas como advertências, paralisação temporária do jogo, retirada de torcedores, aplicação de penalidades à equipe responsável, bem como, em casos extremos, decretação de encerramento da partida e atribuição de resultado favorável à equipe adversária, conforme avaliação da organização.

Parágrafo segundo — Relatos unilaterais de atletas, dirigentes ou membros das equipes não serão considerados suficientes para a adoção de medidas imediatas em campo, sendo indispensável a constatação e registro oficial por parte da arbitragem e/ou da organização.

17.31 — Fica expressamente proibida a utilização de fogos de artifício, bem como de aparelhos sonoros de percussão ou sopro, cabendo às equipes orientar, fiscalizar e coibir tais práticas junto aos seus torcedores.

17.32 — É permitida a utilização de artefatos de fumaça, desde que não ocorram durante o andamento da partida e que não emitam faíscas ou materiais que possam danificar o gramado ou as estruturas do local.

Parágrafo único — O descumprimento das disposições previstas nos itens 17.31 e 17.32 poderá resultar em advertência imediata, retirada dos artefatos, aplicação de multas, punições esportivas, incluindo perda de pontos, além da responsabilização financeira por eventuais danos ao patrimônio da Playball, de acordo com a avaliação da organização.

17.33 — Infrações atribuídas à torcida que venham a ser identificadas e comprovadas somente após o término da partida, por meio de registros oficiais da organização, imagens, relatórios ou outros meios legítimos de prova, poderão gerar sanções administrativas, financeiras e esportivas à equipe responsável.

Parágrafo único — Caso a partida tenha transcorrido do início ao fim sem interrupções, paralisações ou interferências reconhecidas oficialmente durante sua realização, o resultado esportivo obtido em campo será mantido, não sendo passível de alteração retroativa em razão de fatos apurados posteriormente.

ATLETA IRREGULAR

17.34 — Considera-se atleta irregular todo aquele que participe de partida sem atender integralmente às exigências previstas neste regulamento, bem como às normas administrativas estabelecidas pela organização.

Identificação durante a partida

17.34.1 — Caso a irregularidade seja identificada e oficialmente confirmada durante o andamento da partida pela equipe de arbitragem e/ou pela comissão organizadora, a organização terá plena autonomia para:

I — Paralisar a partida pelo tempo necessário;

II — Determinar a retirada imediata do atleta irregular do campo de jogo;

III — Autorizar o reinício da partida, observadas as normas técnicas aplicáveis.

Parágrafo único — A retirada do atleta irregular não descaracteriza a infração, podendo a equipe infratora sofrer sanções adicionais, conforme disposto nos itens seguintes, a critério da organização.

Identificação após a partida

17.34.2 — Quando a utilização de atleta irregular for identificada após o encerramento da partida, mediante apuração administrativa, análise documental, relatórios oficiais ou outros meios legítimos de prova, serão aplicadas as seguintes medidas:

a) Se vencedora da partida, a equipe infratora será considerada derrotada pelo placar padrão de 2 x 0;

b) Se derrotada por placar inferior ao padrão (2 x 0), o resultado será ajustado para vitória do adversário pelo placar padrão;

c) Se derrotada por placar superior ao padrão, o resultado obtido em campo será mantido.

17.34.3 — Independentemente do resultado da partida, será aplicado o débito de 03 (três) pontos na tabela de classificação da equipe infratora.

Parágrafo primeiro — Caso a infração ocorra na fase Qualify, o débito de pontos será aplicado na fase de grupos, após a definição das séries.

Parágrafo segundo — Se a irregularidade for constatada em fase eliminatória, a equipe infratora será considerada perdedora da partida, sendo automaticamente eliminada da competição, independentemente do placar ocorrido em campo.

Recursos e provas

17.35 — Nenhum recurso de áudio ou vídeo poderá ser utilizado para alterar decisões técnicas tomadas pela arbitragem durante a realização das partidas.

Parágrafo único — Recursos de áudio, vídeo, imagens ou outros meios tecnológicos poderão ser utilizados pela comissão organizadora, de forma complementar, exclusivamente para fins de apuração administrativa, instrução de julgamentos disciplinares e aplicação das penalidades previstas neste regulamento.

17.36 - A depender da punição, um inscrito suspenso ou eliminado pela comissão organizadora pode ser impedido de acessar o espaço Playball nos dias de jogos. O não cumprimento desta regra pode gerar punição ao time ao qual o atleta está inscrito.

18. RECURSOS ADMINISTRATIVOS

18.1 — O resultado dos julgamentos realizados pela Comissão Organizadora será comunicado à equipe por meio de **1ª Notificação Oficial**, encaminhada ao responsável oficialmente cadastrado, por e-mail institucional e/ou WhatsApp oficial da organização.

18.2 — A 1ª Notificação Oficial conterá, de forma objetiva:

I — O detalhamento do fato ocorrido, com base em relatório de arbitragem e registros oficiais;

II — O entendimento da Comissão Organizadora;

III — As penalidades aplicadas, quando cabíveis.

18.3 — Caso a equipe discorde da decisão comunicada, poderá apresentar recurso administrativo, com o objetivo exclusivo de:

I — Contestar a avaliação administrativa realizada;

II — Apresentar fato novo, relevante e comprovável, que não tenha sido considerado na 1ª Notificação Oficial;

III — Solicitar eventual ajuste de penalidade, quando houver fundamento regulamentar.

Parágrafo único — O recurso não se destina à reavaliação de decisões técnicas de arbitragem tomadas durante a partida, as quais são soberanas.

18.4 — O recurso deverá ser encaminhado por e-mail ou WhatsApp oficial da organização, no prazo máximo de 03 (três) dias corridos, contados a partir do recebimento da 1ª Notificação Oficial.

Parágrafo único — Recursos enviados fora do prazo serão sumariamente desconsiderados, prevalecendo integralmente as disposições constantes da 1ª Notificação Oficial.

18.5 — Recebido o recurso dentro do prazo regulamentar, a Comissão Organizadora realizará a reavaliação do caso, tendo o prazo de até 05 (cinco) dias corridos para emissão de resposta oficial.

18.6 — A resposta ao recurso terá caráter definitivo, irrecorrível e efeito imediato, passando a produzir efeitos a partir de seu envio ao responsável oficial da equipe.

18.7 — O e-mail oficial da organização também poderá ser utilizado pelas equipes para o envio de reclamações, críticas, elogios, sugestões ou comunicações institucionais, as quais não se confundem com recursos administrativos.

18.8 – Não serão aceitos recursos impressos, manuscritos ou apresentados presencialmente, especialmente no dia da partida.

18.9 – O descumprimento, desacato ou tentativa de deslegitimação das decisões da Comissão Organizadora, por parte da equipe, atletas, dirigentes ou representantes, acarretará a eliminação imediata da equipe da competição, sem prejuízo de outras sanções administrativas cabíveis.

19. HORÁRIO DOS JOGOS

19.1 - Os período oficiais dos jogos da Copa Amstel Playball são:

- início do primeiro jogo: 09h00
- início do último jogo: 19h00

19.2 - Todos os times inscritos na competição devem estar aptos a jogar em todos os horários no período oficial de realização da Copa Amstel Playball.

19.3 - A data, campo e horário dos jogos podem ser alterados pela comissão organizadora sempre que isso representar necessidade extrema para proteger o bom andamento da competição.

19.4 - Toda e qualquer alteração realizada será informada com antecedência aos times envolvidos e essa passa a ser a data oficial do jogo em questão.

19.5 - Uma partida somente será adiada ou cancelada mediante avaliação dos oficiais de arbitragem responsáveis pela partida no local em conjunto com a comissão organizadora. A organização informará aos responsáveis a decisão da nova data e horário a depender da disponibilidade dos campos.

20. PARTIDAS ADIADAS

20.1 - Uma partida só poderá ser adiada de sua data original por solicitação de times se seguir completamente os seguintes critérios:

- A solicitação não prejudicar o cronograma da competição.
- Justificativa informada ser aceita e validada pela comissão organizadora.
- Haver disponibilidade de data.
- Haver disponibilidade de campo.
- Adversário aceitar a troca.
- Não representar nenhum tipo de prejuízo ao adversário (a definição de data e horário fica sendo de preferência do adversário)
- Solicitante arcar com eventuais custos adicionais informados pela organização.
- Enviar solicitação com 15 dias de antecedência.

20.2 - Em jogos iniciados em que houver a necessidade de serem adiados pela organização serão adotadas as seguintes regras:

- Sendo um jogo adiado após transcorridos 2/3 da partida (a partir dos 8 minutos do segundo tempo) os times receberão uma nova data e deverão se apresentar com os mesmos atletas assinalados na súmula oficial no dia do jogo até o momento do adiamento.
- Sendo um jogo adiado antes de transcorridos 2/3 da partida (antes dos 8 minutos do segundo tempo) os times receberão uma nova data e poderão escalar todos os atletas devidamente aptos de seu elenco na data do adiamento.

21. ORGANIZAÇÃO E RESPONSABILIDADE

21.1 - A Playball é responsável pela coordenação técnica do evento e qualquer assunto será tratado somente por essa empresa, que define o departamento de eventos como representante oficial da comissão organizadora.

21.2 - A Playball não se responsabiliza por acidentes que aconteçam com jogadores ou quaisquer pessoas antes, durante ou após as partidas, porém não medirá esforços para amenizá-los e inclusive terá um colaborador para controlar e fortalecer a segurança em situações de risco e também um profissional para realizar primeiros socorros de urgência sempre que necessário.

22. PREMIAÇÃO

22.1 - CAMPEÕES

VÁLIDO PARA TODAS AS SÉRIES (A / B / C / D)

- Troféu
- Medalhas
- 4 locações da 1h30 minutos
- 2 caixas (48 unidades) Cerveja Amstel 600ml
Válido somente para consumo no dia do evento.
Não sendo permitido retirar os vasilhames do complexo.
- Desconto de 50% na taxa de inscrição da próxima edição.

22.2 - VICE-CAMPEÃO

VÁLIDO PARA TODAS AS SÉRIES (A / B / C / D)

- Troféu
- Medalhas
- 3 locações da 1h30 minutos
- 1 caixas (24 unidades) Cerveja Amstel 600ml
Válido somente para consumo no dia do evento.
Não sendo permitido retirar os vasilhames do complexo.
- Desconto de 30% na taxa de inscrição da próxima edição.

22.3 - KIT DE UNIFORMES

A todos os **finalistas** de todas as séries (A, B, C e D) nosso parceiro **UNIEX** oferecerá uma promoção exclusiva.

Os finalistas terão direito a 15 kits (camisa, calção e meião) de uniformes personalizados, porém para efetivação da promoção os finalistas precisam cumprir as regras específicas a seguir:

- Obrigatório a utilização do uniforme premiação por **todos** os atletas na final da competição.
- As equipes com número de atletas superior a 15 na final deve completar adquirindo diretamente com nosso parceiro Uniex com desconto de 5%. A organização irá enviar o contato do vendedor.
- A equipe pode optar por jogar a final com outro uniforme, mas nesse caso não terá direito aos 15 kits promocionais.

22.4 - Haverá premiação para o artilheiro de cada série. Este receberá um troféu.

22.5 - Será premiado apenas 1 artilheiro por série. Havendo empate, seguiremos o seguinte critério para desempate:

- Atleta pertencente ao time melhor colocado.
- Se o empate se der entre atletas de uma mesma equipe, o artilheiro será aquele que anotou primeiro o último gol da contagem.
- Se o empate se entre dois atletas de times diferentes que foram eliminados em fases iguais, o premio será ao que pertencer ao time de melhor campanha na fase de grupos (Séries)

22.6 - Será premiado o melhor goleiro de cada série. Este receberá um troféu. A eleição será entre os goleiros que chegarem nas finais da competição. Será avaliado a quantidade de participações, quantidade de gols sofridos pelo time e desempenho na FINAL.

22.7 - As locações concedidas como premiação aos finalistas precisam ser utilizadas em até **6 meses** a partir da data da final.

22.8 - Times com pendências financeiras **NÃO PODERÃO JOGAR A FINAL**

22.9 - Os descontos nas taxas de inscrição são exclusivamente para a próxima edição da Copa Amstel Playball.

23. UTILIZAÇÃO DOS DADOS FORNECIDOS

23.1 - Fica estabelecido que os dados fornecidos por todos os participantes, seja em contato com a organização do evento ou na plataforma de gerenciamento não serão utilizados pela Playball e por nenhum parceiro em nenhuma hipótese para fins alheios a assuntos ligados diretamente a Playball.

24. CONTATOS OFICIAIS

E-MAIL:

playballeventos@playball.com.br

TELEFONES (WHATSAPP):

(11) 94259-0299

(11) 99705-1479

EQUIPE PLAYBALL EVENTOS:

Douglas Lima

Rafaela Hipólito

Victor Mescua

Oswaldo Hernandez

