



TOTAL LEAGUE

SEGUNDA ETAPA

**REGULAMENTO
OFICIAL
2026**

ÍNDICE

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



- ESTE É O REGULAMENTO OFICIAL DA TOTAL LEAGUE DE FUTEBOL SOCIETY NA TEMPORADA 2026.
- AS REGRAS E NORMAS AQUI APRESENTADAS REGEM E COMPREENDEM TODA A COMPETIÇÃO.
- AO CONFIRMAR A PARTICIPAÇÃO NO EVENTO, CADA EQUIPE (**atletas e comissão técnica**) 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** assinada por responsável maior 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 Total League.
- 2.5 - Membros da equipe que **não** podem fazer solicitações oficiais em nome do time sem estarem credenciados como responsáveis para tal.

ATENÇÃO



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 PODE REFLETIR EM PREJUÍZO PARA A CONTINUIDADE DA EQUIPE NA COMPETIÇÃO DE ACORDO COM JULGAMENTO DA COMISSÃO ORGANIZADORA, POIS A LIGA 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 - A depender do tipo do pacote fechado, os times também terão que realizar o pagamento de um valor referente a TAXA DE JOGO em todas da competição.

3.3 - Equipes com pendências financeiras com resolução não aprovada pela comissão organizadora não estarão aptas a adentrar aos campos de jogo para a Total League.

3.4 - Times com pendências financeiras de outros eventos Playball / Chuteira de Ouro devem quitar o saldo ou estabelecer cronograma de pagamento junto a comissão organizadora antes do início da competição.

3.5 - Equipes com pendências financeiras provenientes de outros eventos Playball / Chuteira de Ouro serão definidas como “**EQUIPE BLOQUEADA**” assim como todos os seus atletas até a quitação.

3.6 - Equipes que receberem multas financeiras após decisão da comissão organizadora, devem concretizar o pagamento no prazo estipulado para estarem aptas a continuar nesta ou próximas competições Playball / Chuteira de Ouro.

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 e solicitado o devido recibo. Nenhum pagamento presencial deve ser realizado fora da administração.

3.9 - Pendências financeiras com outros produtos ou departamentos da Playball, em nome do responsável pela equipe poderá gerar bloqueios, proibições ou punições dentro da Total League.

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 sua lista de atletas previamente.

4.2 - O responsável deve informar o nome do seu time, a organização. Não é permitido nomes que fazem apologia ao crime, sexo, violência e/ou racismo.

4.3 - Após inserido o nome e escudo do time na tabela, não é permitido alterar essas informações. A mudança acarretará irregularidade.

4.4 - A equipe de organização 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.

4.5 - Cada time poderá inscrever até **30 atletas** em seu elenco. Porém, para cada jogo será possível utilizar o número máximo de **20 atletas** devidamente inscritos.

4.6 - 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.

4.7 - 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 por jogo.

4.8 - Cada atleta e/ou membro de comissão técnica não poderá se inscrever e atuar por duas equipes ao mesmo tempo

4.9 - Equipes que inscreverem mais de um elenco na competição (A, B...), poderão utilizar uma mesma comissão técnica, isso não vale para os atletas.

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

4.11 - Cada cadastro de atleta deve conter obrigatoriamente nome completo, apelido (opcional), CPF, RG, data de nascimento, e-mail e telefone.

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

4.13 - Os serviços extras liberados serão: fotografo/socorrista/fisioterapeuta/ massagista filmagem/médico

4.14 - 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.

4.15 - Será estabelecido o limite de **2 serviços extras** por time.

4.16 - 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.

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

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

5. MERCADO ABERTO

5.1 - O sistema ficará disponível para o time adicionar atletas até o término da **fase classificatória**. Este período será denominado "**MERCADO ABERTO**".

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

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

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

5.5 - Um atleta devidamente inscrito que efetivamente participar (titular ou reserva) de uma partida com anotação em súmula não poderá ser excluído do sistema, mas poderá entrar na regra de substituição de inscrições.

5.6 - Um atleta devidamente inscrito que não compareceu em nenhuma partida (tendo as súmulas como parâmetro), poderá ser excluído da lista abrindo assim uma vaga de inscrição. Isso só pode acontecer no período de MERCADO ABERTO.

5.7 - Um atleta devidamente inscrito pode adentrar a uma partida no decorrer da mesma. O atleta que chegar "atrasado" deverá aguardar que o árbitro anotador tenha condições de registrar suas credenciais em súmula. Após o registro o atleta deve aguardar a autorização do árbitro anotador, para entrar em campo. Caso o jogador não aguarde a autorização, será advertido com cartão amarelo.

5.8 - Não será permitido a entrada de atleta após o apito final, para participar das cobranças de SHOOT-OUTS.

6. SUBSTITUIR INSCRIÇÕES

6.1 - Durante o período de mercado aberto, cada equipe poderá realizar até **5 substituições** em seu elenco em cada etapa. **NÃO ACUMULATIVAS**

6.2 - Para efetivação das substituições o **responsável** da equipe deverá enviar uma solicitação para organização via whatsapp ou e-mail..

6.3 - O atleta que **REALIZOU 1 OU MENOS JOGOS** por um time e for excluído da lista de inscritos, poderá ser inscrito por outra equipe dentro da competição durante o período de MERCADO ABERTO.

6.4 - O atleta que **REALIZOU 2 OU MAIS JOGOS** por uma determinada equipe, sendo excluído da lista de inscritos, não poderá se inscrever por nenhuma equipe.

6.5 - Atleta que participar de jogos por um time e for excluído desse um time, não poderá voltar a se inscrever pelo mesmo time durante a competição. Se o atleta foi excluído da lista, sem ter participações, poderá voltar a se inscrever posteriormente dentro das regras.

6.6 - Na mudança (turno/retorno) será possível que um jogador mude de time (mesmo tendo jogado 2 jogos) mediante o pagamento de uma taxa de **R\$ 200,00** a organização.

6.7 - Ao término da fase de grupos será possível substituir apenas atletas que comprovadamente apresentarem inaptidão para a prática de atividade esportiva devido a **lesões**. A substituição só será possível se no momento da solicitação o time ter o número de inscritos aptos igual ou inferior a **20 atletas** e atender aos seguintes requisitos de **prazos e comprovação de lesão**:

- O representante da equipe comunica a organização sobre a lesão em até 7 dias de sua constatação.
- Organização dá um prazo para apresentação de comprovante (ATESTADO MÉDICO)
- 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.
- O atestado deve conter descrição que evidencie a inaptidão para a prática de atividade física e ainda a descrição do período previsto da inaptidão.
- **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.
- Após o recebimento do atestado, a comissão organizadora irá avaliar e informar sobre a aprovação ou não do documento.
 - Se identificado sinais de rasura ou manipulação, o atestado será invalidado.
- O atleta lesionado precisa ter cumprido **1 (um) jogo** no mínimo na fase de classificação para poder ser substituído.
- 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.
- O prazo para realizar substituições é a semana posterior ao último jogo da fase de classificação.
- Se houver jogos atrasados dentro deste período, a comissão organizadora adequará o prazo com as equipes envolvidas.
- Motivos diferentes de lesões devidamente atestadas não servirão como justificativa para substituições.

7. UNIFORMIZAÇÃO

7.1 - 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.

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

7.3 - 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.

7.4 - 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.

7.5 - O número de coletes fornecidos será de no mínimo 6 unidades e não tem a obrigatoriedade de ser igual ao número de jogadores presentes. Caso a quantidade seja menor, caberá ao time organizar trocas de coletes nas substituições

7.6 - A utilização de coletes em casos diferentes de igualdade de cor somente será permitido após **análise e aprovação** da comissão organizadora da Liga.

7.7 - 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.

7.8 - É obrigatória a utilização de caneleiras durante os jogos da Total League. Atleta que adentrar ao campo de jogo sem estar usando caneleiras será punido com cartão amarelo e será orientado a regularizar a situação para a continuar participando da partida.

Reincidências estarão sujeitas a novas punições tanto para o atleta como para a equipe.

7.9 - Fica 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 antes do início da partida. (não permitido cobrir os adereços)

7.10 - No caso de óculos de grau, o atleta que necessite do acessório deverá providenciar modelo com material apropriado para a prática desportiva.

7.11 - Se identificado a utilização, mesmo com a partida em andamento, o atleta será advertido e orientado a sair da partida para a regularização da situação. Reincidências estarão sujeitas as punições tanto para o atleta como para a equipe.

7.12 - Atletas ou membros de comissão técnica que estiverem utilizando **órteses** com estruturas rígidas, não poderão permanecer em campo devendo acompanhar a partida ao lado de fora do alambrado.

8. REGRA DE IDENTIFICAÇÃO

8.1 - É obrigatório que todos os inscritos que adentrem ao campo sejam identificados oficialmente antes de cada partida.

8.2 - A identificação deve ser mediante apresentação de **documento oficial** original com foto ao árbitro anotador escalado para a partida.

8.3 - O documento digital oficial no aplicativo é válido e também deve ser apresentado ao árbitro anotador.

8.4 - Não serão aceitos como documento cópias (não autenticadas) de documento, foto de documento, imagem de documento fora do aplicativo oficial (PDF), carteirinhas plastificadas, bilhete único, crachá de trabalho e similares.

8.5 - A foto contida no documento deve possibilitar a identificação do inscrito. Documentos muito antigos podem não ser aceito devido à foto.

ATENÇÃO

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.

ATENÇÃO

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

9. O JOGO

9.1 - Todos os jogos terão 2 tempo de 25 minutos cada.

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

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

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

9.5 - Cada time deve trazer **1 (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.

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

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

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

9.9 - Os jogos acontecerão nos campos médios e grandes.

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

9.11 - 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. REGRA DE JOGOS MÍNIMOS

10.1 - Para estarem aptos a disputar a fase eliminatória (mata-mata) cada atleta inscrito na competição deve participar efetivamente de no mínimo 1 jogo nas fases de classificação pela equipe que defende.

10.2 - Uma 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.

10.3 - Será possível justificar ausência de **atleta lesionado**, desde que devidamente comprovado e comunicado a organização. Se aprovado a falta será abonada.

10.4 - Para aprovação deve-se seguir as instruções descritas na **regra 6.6** no que diz respeito a prazos e comprovação de lesão.

10.5 - Não é permitido apresentar documento de atleta que não está presente no local. Mesmo se o atleta estiver a caminho da Playball, o documento deve ser entregue apenas com o jogador no local da partida. Apresentar documentação de atleta não presente é irregularidade e pode ser passível de punição de acordo com o julgamento da organização.

11. EQUIPES / ATLETAS BLOQUEADOS

11.1 - As equipes com pendências junto a organização Playball ou Chuteira de Ouro 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.

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

11.3 - 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.

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

12. FORMATO DE DISPUTA

A TOTAL LEAGUE acontecerá em turno e retorno. Os times inscritos na primeira etapa (turno) a estão garantidos na segunda etapa (retorno). A primeira etapa vale o taça PLAYBALL. O segundo turno vale a taça CHUTEIRA. Vencedores de Turno e Retorno se enfrentam na FINAL TOTAL valendo o título máximo da competição.

12.1 - FASE DE RETORNO (SEGUNDA ETAPA)

12.1.1 - Na fase de classificação teremos 14 times.

12.1.2 - Os times serão organizados em 2 grupos, sendo cada grupos com 7 times.

12.1.3 - Os confrontos acontecerão dentro de cada grupo no formato de rodízio simples (turno único)

12.1.4 - Após os jogos observaremos a classificação de cada grupo e a partir dela os 3 times mais bem colocados avançam direto para a fase **QUARTAS DE FINAL**. Já os 4ºs (quartos) e 5º (quintos) colocados de cada grupo, classificam-se para o PLAY-IN. Vencedores do Play-In avançam para as QUARTAS DE FINAL.

12.1.5 - Os confrontos da fase PLAY-IN ficam desde já definidos conforme imagem a seguir:

P1 4º colocado A **VS** 5º colocado B

P2 5º colocado A **VS** 4º colocado B



NÃO HÁ VANTAGEM DE EMPATE PARA NENHUMA DAS EQUIPES.

12.1.6 - Os times vencedores da fase PLAY-IN avançam para a próxima fase **QUARTAS DE FINAL** onde podemos conferir os confrontos pré-definidos na ilustração a seguir:

Q1 1º colocado A **VS** VENCEDOR P2

Q2 1º colocado B **VS** VENCEDOR P1

Q3 2º colocado A **VS** 3º colocado B

Q4 2º colocado B **VS** 3º colocado A



NÃO HÁ VANTAGEM DE EMPATE PARA NENHUMA DAS EQUIPES.

12.1.7 - Os times vencedores da fase quartas de final avançam para a próxima fase **SEMIFINAL** onde podemos conferir os confrontos pré-definidos na ilustração a seguir:

S1 VENCEDOR Q1 **VS** VENCEDOR Q4

S2 VENCEDOR Q2 **VS** VENCEDOR Q3



NÃO HÁ VANTAGEM DE EMPATE PARA NENHUMA DAS EQUIPES.

12.1.8 - Os times vencedores da fase semifinal avançam para a grande FINAL TAÇA CHUTEIRA- TOTAL LEAGUE

13. CRITÉRIOS DE DESEMPATE

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

1. PONTOS
2. VITÓRIAS
3. SALDO DE GOLS
4. GOLS MARCADOS
5. MENOR NÚMERO DE CARTÕES VERMELHOS
6. MENOR NÚMERO DE CARTÕES AMARELOS
7. CONFRONTO DIRETO
8. SORTEIO

13.2 - Pela obrigatoriedade de elegermos um vencedor em todas as partidas da fase eliminatória (mata-mata) onde não há **VANTAGEM DO EMPATE** no caso de uma partida terminar empatada serão realizadas cobranças de SHOOT-OUTS.

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

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

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

13.6 - 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.

14. PONTUALIDADE / TOLERÂNCIA / W.O. (WALK OVER)

14.1 - 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.

14.2 - Os jogos estão sujeitos a atrasos devido ao andamento e acontecimentos nos demais jogos da rodada ou eventuais problemas com a utilização do campo anteriormente por outros clientes da Playball. Isso não muda o compromisso de cada time de estar presente no horário oficial marcado.

14.3 - 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.

14.4 - 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.

14.5 - 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.

14.6 - 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**.
- Dentro do 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)”.

14.7 - 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.

14.6 - 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.

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

14.8 - Em uma partida onde foi decretado W.O. o placar será de 2x0 (placar padrão) em favor da equipe presente. Os gols serão computados para o artilheiro da equipe. Não havendo artilheiro ou havendo empate de artilheiros no time, o representante precisará escolher para qual atleta será computado os gols.

14.9 - Caso nenhuma das equipes esteja apta a disputar a partida de 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.

14.10 - 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.

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

14.12 - 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.

14.13 - 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 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.

14.14 - 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.

14.15 - 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.

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

14.17 - 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 onde o time eliminado perdeu, todos serão ajustados para o **placar padrão**. Os times que perderam para o time eliminado, não receberão vitória posterior.

14.18 - 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.

15. DISCIPLINA | CARTÕES E PUNIÇÕES

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

15.2 - 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.

15.3 - 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.

15.4 - 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.

15.5 - 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 TOTAL LEAGUE mesmo fora de campo, em qualquer horário nos dias de jogo podem ser punidos por atitudes indisciplinares dentro do espaço Playball

15.6 - Todos os inscritos têm a **responsabilidade** de colaborar e zelar pelo bom ambiente durante os jogos da TOTAL LEAGUE. Sendo assim, se identificado que um inscrito estiver no meio do público acompanhando outros jogos durante a competição 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 competição.

15.7 - 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.

15.8 - 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.

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

15.10 - 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.

15.11 - Não cabem recursos diante de suspensões automáticas.

15.12 - 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.

15.13 - Atletas que durante a competição forem punidos com 3 cartões vermelhos **diretos** estarão **eliminados** e não poderão continuar na TOTAL LEAGUE.

15.14 - 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.

15.15 - O atleta que receber cartão vermelho, precisa se retirar do campo de jogo. No momento em que estiver se retirando de campo ou já 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 (quarto)** agravantes, o mesmo estará **ELIMINADO** da TOTAL LEAGUE. 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.

15.16 - Atleta expulso, que atrapalhar o trabalho do árbitro anotador (mesário) com questionamentos excessivos e/ou agressivos, também poderá receber agravantes.

RESPONSABILIDADE

Quais as responsabilidades que o seu time tem ao se inscrever?

15.17 - 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.

15.18 - Da mesma forma, o não cumprimento das regras e compromissos com a organização da TOTAL LEAGUE por parte do representante da equipe pode refletir em punição para os demais inscritos no time.

15.19 - 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.

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

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

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

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

15.20.4 - 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.

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

15.20.6 - 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

15.21 - A comissão organizadora da TOTAL LEAGUE, composta pelo departamento jurídico Playball, departamento de eventos Playball, responsáveis Chuteira de Ouro e Comissão de arbitragem, é responsável pela análise e julgamento dos acontecimentos no evento. As decisões serão encaminhadas pela organização.

15.22 - 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.

15.23 - Os itens a serem utilizados em punições são:

- ADVERTÊNCIA VERBAL
- NOTIFICAÇÃO FORMAL
- PERDA DE PONTOS
- 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)

15.24 - 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).

15.25 - Nos casos onde for constatado agressão física o julgamento geral será realizado, porém, algumas punições ficam pré-definidas desde já conforme descrição a seguir:

15.25.1 - AGRESSÃO FÍSICA / AÇÃO INDIVIDUALIZADA: São aquelas onde se é possível identificar nominalmente os responsáveis pelos atos de agressão.

- suspensão adicional ou eliminação de acordo com julgamento.
- Perda de no mínimo 3 pontos na tabela de classificação.
- Multa de no mínimo R\$500,00 para a(s) equipe (s)
- Multa de no mínimo R\$200,00 para cada atleta identificado



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 individuais podem causar para o time como um todo.



15.25.2 - 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.

- Eliminação de uma ou ambas as equipes
- Multa de no mínimo R\$ 1.000,00 para uma ou ambas as equipes
- Se identificada a equipe responsável pelo início da confusão a multa poderá ser aumentada
- Bloqueio da equipe e todos os atletas / comissão técnica inscritos demais eventos Playball / Chuteira de Ouro

ESSAS SÃO PUNIÇÕES PRÉ-DEFINIDAS PORÉM PODEM SER MOLDADAS CONFORME A AVALIAÇÃO DE CADA CASO POR PARTE DA COMISSÃO ORGANIZADORA.

15.26 - 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.

15.27 - As punições aos inscritos da TOTAL LEAGUE podem ser extensíveis aos demais campeonatos organizados pela Playball/Chuteira de Ouro estando estes já em andamento ou a iniciar. Assim como um atleta que joga outras competições organizadas pela Playball/Chuteira de Ouro e nela for punido, pode ter sua punição estendida para a TOTAL LEAGUE.

15.28 - 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

15.29 - As equipes também podem ser responsabilizadas por atitudes de pessoas que os acompanham para assistir a jogos no local (torcida).

15.30 - Atitudes indisciplinadas por parte de integrantes da torcida **devidamente identificados** pela arbitragem ou membro da comissão organizadora poderão gerar punição para o time a qual estiverem torcendo.

15.31 - As atitudes que interferirem direta ou indiretamente dentro do campo de jogo, como atirar objetos sólidos ou líquidos, cuspir ou tocar em atletas adversários, ou árbitros, ofensas discriminatórias (raciais, homofóbicas, machistas, etc...) ou até mesmo provocações que ultrapassem os limites do fair play, poderão causar paralisação da partida sendo inclusive possível ser decretada vitória para o time adversário. Para que isso aconteça, a equipe de arbitragem precisa identificar a ação e relatar a comissão organizadora. Relatos de time não são suficientes para paralisação de partida.

15.32 - É proibido que pessoas fora de campo questionem a arbitragem de forma direta. Membros da torcida, devidamente identificados que estiverem atrapalhando o trabalho do árbitro anotador (mesário) serão advertidos e poderão causar punição aos times em caso de desrespeito às orientações da organização.

15.32 - Na Playball não é permitido fogos de artifício e aparelhos sonoros de percussão ou sopro. Os times precisam orientar seus torcedores a respeitar essa regra durante a competição.

15.33 - Será permitida a utilização de fumaça, desde que essa não ocorra durante o andamento da partida. E não será permitido o uso de fumaça que solte faíscas, pois o gramado é danificado por elas.

Qualquer time, atleta, membro de comissão técnica ou torcida que desrespeitar essa regra, será advertido verbalmente pela comissão organizadora ou chefe de segurança da Playball, sendo passível desde punições individuais aos atletas, multa ou perda de pontos ao time, e multas por danos ao patrimônio da Playball.

ATLETA IRREGULAR

15.34 - Equipe que colocar atleta irregular para jogar:

- Se vencedor da partida, será considerada derrotada pelo placar padrão (2x0)
- Se perder a partida sendo o placar contrário inferior ao padrão (2x0) será ajustado para o placar padrão em favor do adversário.
- Se perder por placar superior ao padrão, será mantido o placar.
- Em todos os casos serão debitados 3 pontos da equipe infratora na tabela de classificação.
- Se a irregularidade for notada na fase eliminatória, a equipe será considerada perdedora e estará eliminada da competição.



A derrota é decretada, o time não computa eventuais pontos conquistados. E ainda tem 3 pontos debitados na tabela de classificação.

15.35 - Nenhum recurso de áudio ou vídeo pode alterar a decisão tomada pela arbitragem durante as partidas. Porém, recursos de áudio ou vídeo podem ser utilizados pela comissão organizadora para colaborar na conclusão dos julgamentos.

16. RECURSOS

16.1 - O resultado dos julgamentos realizados pela comissão organizadora é informado a equipe através de uma NOTIFICAÇÃO OFICIAL. O time precisa informar um e-mail oficial para recebimento e/ou número de celular oficial para recebimento via whatsapp.

16.2 - Na notificação estará o detalhamento do fato (de acordo com relatório de arbitragem), o entendimento da comissão organizadora assim como as punições consideradas adequadas.

16.3 - Caso a equipe discorde da decisão, poderá enviar um recurso com sua versão dos fatos e solicitação de ajuste.

16.4 - O recurso deve ser enviado (via e-mail) no prazo de até 3 dias corridos do recebimento da Notificação Oficial. Recursos enviados fora do prazo serão desconsiderados e fica valendo as informações contidas na Notificação Oficial.

16.5 - Com recurso recebido dentro do prazo a Comissão Organizadora abre reavaliação do caso e tem 5 dias corridos para enviar a resposta ao time.

16.6 - A resposta ao recurso é definitiva e sua decisão passa a valer imediatamente no ato do envio ao responsável oficial do time.

16.7 - Através do e-mail oficial da organização também é possível aos times encaminhar reclamações, críticas, elogios, sugestões entre outros.

16.8 - Recursos impressos ou manuscritos não serão aceitos no dia do jogo.

16.9 - Equipe que desrespeitar as decisões da comissão organizadora, será automaticamente eliminada da competição.

17. HORÁRIO DOS JOGOS

17.1 - Os período oficiais dos jogos da TOTAL LEAGUE são:

- início do primeiro jogo: à partir das 20h00
- início do último jogo: até 23h00

17.2 - Todos os times inscritos na competição devem estar aptos a jogar em todos os horários no período oficial de realização da TOTAL LEAGUE.

17.3 - 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.

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

17.5 - 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.

18. PARTIDAS ADIADAS

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

- Justificativa informada ser aceita e validada pela comissão organizadora.
- Adversário aceitar a troca.
- Haver disponibilidade de data.
- Haver disponibilidade de campo.
- 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.

18.2 - 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.

19. ORGANIZAÇÃO E RESPONSABILIDADE

19.1 - A Playball Eventos e Chuteira de Ouro são responsáveis pela coordenação técnica do evento e qualquer assunto será tratado somente por essas empresas e seus representantes.

19.2 - A Playball/Chuteira de Ouro 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.

20. PREMIAÇÃO

20- CAMPEÕES

- 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 em 2027.

20.2 - VICE-CAMPEÃO

- 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 2027

20.3 - PROMOÇÃO - KIT DE UNIFORMES

A todos os **finalistas** nosso parceiro **PR1MA SPORTS** 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 PR1MA SPORTS 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 e deve informar sua decisão até a sexta-feira posterior a semifinais.

ATENÇÃO:

Se a equipe optar pela promoção e no dia da FINAL adentrar ao campo com um atleta sem o uniforme promocional, este não poderá participar da partida.

As equipes devem observar este detalhe para não ficarem desfalcadas em um dia tão importante como a decisão da TOTAL LEAGUE.



20.4 - Haverá premiação para o artilheiro da TOTAL LEAGUE. Este receberá um troféu.

20.5 - Será premiado apenas 1 artilheiro. 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 classificação.

20.6 - Será premiado o melhor goleiro da competição. 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 e desempenho na FINAL.

20.7 - Será premiado com troféu o melhor técnico da competição, este prêmio será destinado ao técnico da equipe campeã.

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

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

20.10 - Os descontos nas taxas de inscrição são exclusivamente para a próxima edição da TOTAL LEAGUE.

21. UTILIZAÇÃO DOS DADOS FORNECIDOS

21.1 - 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, Chuteira de Ouro e por nenhum parceiro em nenhuma hipótese para fins alheios a assuntos ligados diretamente a organização da TOTAL LEAGUE.

22. CONTATOS OFICIAIS

E-MAIL:

playballeventos@playball.com.br

chuteira@chuteiradeouro.com.br

TELEFONES (WHATSAPP):

(11) 94259-0299

(11) 99705-1479

(11) 99535-9757

EQUIPE PLAYBALL EVENTOS / CHUTEIRA DE OURO:

Douglas Lima

Lucas Pires

Eros Henrique

Victor Mescua

Oswaldo Hernandez

Pedro Gomes

Mariane Vieira

