



REGULAMENTO CAMPEONATO METROPOLITANO FUT 7 POKARBET.IO 2024

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º - O CAMPEONATO METROPOLITANO FUT 7 POKARBET.IO 2024, acontecerá em na Matrix Music Hall, ao lado do Estádio Kleber Andrade em Cariacica, será regida pelas regras adotadas pela Confederação de Futebol 7 Brasil e pelo que dispuser este regulamento.

Art. 2º - O Campeonato tem como objetivo promover a união, a integração e o lazer entre os atletas e as comunidades por eles representadas, bem como contribuir para o desenvolvimento e aperfeiçoamento do esporte no estado.

Art. 3º - O Campeonato será organizado pela empresa Moura Eventos Esportivos, sendo o canal oficial de inscrição de atletas e acompanhamento de todo o campeonato, o site da referida empresa, a saber: www.mouraeventosesportivos.com.br.

Art. 4º - Este regulamento com todas suas disposições, depois de aprovado, somente poderão ser alterados por decisão da organização do campeonato.

Art. 5º - As equipes inscritas no campeonato são obrigadas a disputá-lo até o final, sob pena de exclusão dos campeonatos subseqüentes, bem como a suspensão aos jogadores que não comparecerem aos jogos, exceto aqueles que estiverem suspensos no dia do mesmo, machucados com comprovação através de um atestado médico.

Art. 6º - São meios de divulgação e comunicação oficiais da competição:

- a) Site oficial www.mouraeventosesportivos.com.br
- b) WhatsApp (27) 99892-1288
- c) Instagram @mouraeventosesportivos
- d) Facebook @mouraeventosesportivos
- e) Youtube @mouraeventosesportivos

§ 1º - Poderão inscrever equipes de todo Estados do Espírito Santo.

DA ORGANIZAÇÃO DA TABELA DE JOGO

Art. 7º - Sempre que houver necessidade em trocar o uniforme por decisão da arbitragem, esta troca caberá ao clube mandatário (por questões de logística). Para prevenir qualquer transtorno à organização orienta que as equipes façam um contato prévio, para combinarem as cores das vestimentas dos atletas.

Art. 8º - A Classificação das equipes na primeira fase será regida pelo sistema de pontos ganhos, observando os seguintes critérios:

- | | |
|----------------|------------------|
| a) Por vitória | 3 (três) pontos; |
| b) Por empate | 1 (um) ponto; |
| c) Derrota | 0 (zero) ponto. |

Art. 9º - Caberá a organização do campeonato, ainda:

- a) Elaborar a tabela com datas e horários dos jogos;
- b) Escalar árbitros;
- c) Homologar ou não o resultado dos jogos, levando em conta as súmulas e o relatório do árbitro;
- d) Convocar representantes das equipes e demais pessoas ligadas ao campeonato, para reuniões e esclarecimentos;
- e) Julgar os recursos apresentados pelas equipes sobre assuntos pertinentes ao campeonato;
- f) Excluir atletas do campeonato por conduta antidesportiva praticada antes, durante ou após as partidas, que tenham sido relatadas em súmula pelo árbitro da referida partida;



DO ADIAMENTO, DA SUSPENSÃO, DA IMPUGNAÇÃO, AUSÊNCIA E DA VALIDADE DA PARTIDA

Art. 10º - Qualquer partida, em virtude de mau tempo ou por motivo de força maior, poderá ser adiada, pela organização do campeonato ou pelo árbitro da partida, caso o mesmo verifique que o campo não terá condições de jogo, devendo assim informar aos organizadores imediatamente.

§ 1º - Uma partida só poderá ser adiada, interrompida ou suspensa quando ocorrerem os seguintes motivos, que impeçam a sua realização ou continuação:

- a) Falta de segurança;
- b) Mau estado do campo, que torne a partida impraticável ou perigosa;
- c) Falta de iluminação adequada;
- d) Falta de marcação do campo, ou marcação deficiente;
- e) Conflitos ou tumultos graves no campo de jogo ou no entorno;
- f) Invasão generalizada do campo de jogo.
- g) Força maior

§ 2º - Ocorrendo o previsto no parágrafo anterior com a partida já iniciada, o árbitro aguardará 20 (vinte) minutos para que cessem os motivos que deram causa a interrupção. Se não cessarem suspenderá a partida, encaminhando relatório minucioso à organização do campeonato que assim procederá:

- a) Se a equipe que houver dado causa à suspensão, estiver vencendo a partida, será declarada perdedora, pelo escore de 3 a 0 (três a zero), se for perdedora sua adversária será declarada vencedora prevalecendo o resultado constante no placar, no momento da suspensão.
- b) Se a partida estiver empatada a equipe que houver dado causa a suspensão, será declarada perdedora, pelo escore de 3 a 0 (três a zero).
- c) Nos casos dos incisos anteriores os pontos serão revertidos à equipe adversária.
- d) A equipe cuja torcida invada o campo de jogo, mesmo após os 15 (quinze) minutos da 2ª etapa, provocando distúrbios impedindo o prosseguimento da partida, o árbitro aguardará 20 (vinte) minutos, não cessando a causa, suspenderá a partida e a equipe será declarada perdedora, mesmo que o placar esteja favorável a sua equipe.

Art. 11 - Se a suspensão da partida ocorrer sem que qualquer uma das equipes disputante der causa aos fatos, a organização adotará as seguintes decisões:

- a) Se a suspensão da partida ocorrer até o momento em que seja decorrido 15 (quinze) minutos do segundo tempo, a partida será remarcada pra uma próxima data, para o termino do jogo.
- b) Se a suspensão ocorrer depois de decorridos 15 (quinze) minutos do segundo tempo, a partida será considerada encerrada, mantida o resultado de campo obtido até o momento da suspensão do jogo.

Parágrafo Único - Só poderão participar da nova partida os atletas que, no momento da suspensão estavam participando efetivamente da mesma e que tinham assinado a súmula do jogo, mesmo na qualidade de suplente.

Art. 12 - A equipe que não comparecer a mais de uma partida, ressalvado o motivo de força maior, informado com antecedência a organização da competição, será considerada desistente da competição.

Parágrafo Único - O motivo de força maior de ausência deverá ser entregue à organização do campeonato dentro de 48 (quarenta e oito) horas seguintes previstas para o início da partida.

Art. 13 - Qualquer equipe que desistir ou for considerada desistente do Campeonato, os resultados por ela obtidos serão considerados nulos, salvo das fases concluídas e homologadas pela organização do campeonato.

Parágrafo Único - A equipe juntamente com seus jogadores enquadrados neste artigo, ficarão suspensos dos próximos campeonatos pelo prazo de 2 (dois) anos.



DOS ATLETAS

Art. 14 - Só poderão participar do Campeonato atletas que constarem inscrito na competição pelo site da organização, e que estiverem nas condições estabelecidas pelas normas de registro e inscrição do regulamento.

Art. 15 – Cada equipe poderá inscrever até 20 (vinte) atletas e mais 4 (quatro) da comissão técnica para PRIMEIRA RODADA.

§ 1º - Após o início da competição, quando o mercado de inscrições estiver aberto, a equipe poderá inscrever até 5 (cinco) atletas, totalizando 25 no geral. Cada atleta que exceder as 20 vagas iniciais custará R\$ 200,00 para equipe.

§ 2º No dia do jogo, as equipes só poderão relacionar 20 (vinte) atletas e 2 da comissão técnica para ficar dentro do campo.

Art. 16 - O atleta inscrito por uma equipe poderá competir por outra também participante da mesma edição do Campeonato, desde que seja feita a transferência do mesmo. A taxa de transferência é no valor de R\$ 200,00. A equipe que irá ceder o atleta terá que aceitar a transferência do mesmo, caso ainda não tenha sido eliminada. Se já eliminada, o atleta pode ser transferido normalmente após o pagamento da taxa.

§ 1º - O atleta poderá ser transferido/removido até o mercado que antecede SEMIFINAL 1.

§ 2º Para remover algum atleta ou comissão técnica inscrito na competição, a equipe deverá pagar uma taxa no valor de R\$ 200,00. Liberando assim uma vaga para inserção de outro atleta ou comissão técnica, dentro do período destinado pela organização da competição, nos meios de divulgação oficiais da competição.

§ 3º As equipes da SÉRIE B só podem ter até 3 (três) atletas que estejam inscritos nas equipes da SÉRIE A. Membros inscritos como comissão técnica não ocupam vaga de atleta, com isso podem atuar em mais de uma SÉRIE.

§ 4º A equipe que estiver com atleta irregular (superior ao número máximo de 3 atletas de Serie A ou B):

Se vencerem ou empatarem a partida: perderá os pontos das partidas em que excedeu o limite, tendo o atleta atuado ou não.

Se perderem a partida: perderá 3 (três) pontos das partidas em que excedeu o limite, tendo o atleta atuado ou não.

Art. 17 - A inscrição dos atletas no site da empresa organizadora da competição é de responsabilidade do representante da equipe, através de um login e senha intransferível, fornecida pela Moura Eventos.

§ 1º O responsável pelo cadastro e inscrição dos atletas na competição, deve respeitar os prazos determinados pela organização da competição.

§ 2º Para inscrever o atleta na competição o responsável deve seguir os seguintes passos:

1º Cadastrar ou solicitar a transferência do atleta no site

2º Aguardar a aprovação por parte da organização

3º Inscrever o atleta na competição desejada

§ 3º Para conferir se o atleta está apto para o jogo, o representante pode emitir uma pré-súmula ou um relatório de atletas inscritos na competição, tudo isso é disponibilizado no sistema de cadastro e inscrição de atletas 24 horas por dia.

§ 4º Se a equipe estiver no campo de jogo, pronta para se relacionar com o árbitro da partida, e o nome do atleta não estiver impresso na súmula, o mesmo não estará autorizado a participar da partida. O representante responsável por inscrever os atletas deve conferir nos dias que antecedem suas partidas, emitindo uma pré-súmula ou um relatório de atletas inscritos. Se o atleta participar mesmo assim da partida, a equipe esta sujeita a perca dos pontos da partida (caso tenha vencido), e 3 (três) pontos na tabela de classificação.



DA IDENTIFICAÇÃO DOS ATLETAS E DIRIGENTES

Art. 18 - Os atletas de cada equipe disputante deverão se apresentar ao árbitro da partida ou representante designado pela organização, antes do início da partida, para conferência de documentação e inserção da numeração na súmula de jogo.

§ 1º – O atleta deve apresentar seu documento ao árbitro ou representante designado pela organização em todas as partidas da competição.

§ 2º – O atleta que chegar com o jogo em andamento, poderá se apresentar ao representante (mesário) da partida para conferência de documentação e inserção da numeração na súmula de jogo.

§ 3º – A equipe que escalar jogador irregular (não inscrito na competição, suspenso por algum motivo ou que não foi relacionado na sumula) perderá os pontos da partida e mais 3 (três) na tabela de classificação. Tendo assim a equipe adversária como vencedora da partida por 3 x 0 (três a zero).

§ 4º Os jogos desta competição podem iniciar das 19:30 as 23:30 de segunda a sexta. As finais poderão acontecer aos sábados após as 15h00.

Art. 19 - Nenhuma partida terá início sem a presença de pelo menos 7 (sete) atletas, de cada equipe, que tenham se relacionado em súmula.

§ 1º – Se não houver a quantidade mínima de atletas relacionados por uma equipe, o árbitro aguardará 10 (dez) minutos após o horário previsto para início. Se a equipe pendente não regularizar a situação será declarada perdedora por W.O pelo placar de 3x0 (três a zero).

§ 2º - Se ambas as equipes não se apresentarem conforme estipulado no Artigo 20, não será computado resultado, e não haverá a marcação de um novo jogo.

§ 3º - O Árbitro interromperá a partida, se qualquer das equipes ficarem com menos de 4 (quatro) atletas;

§ 4º - Na interrupção prevista no parágrafo terceiro, o árbitro aguardará até 10 (dez) minutos e, permanecendo a situação, encerrará a partida.

§ 5º - Se apenas uma das equipes estiver reduzida a menos de 7 (sete) atletas, será assegurado vencedor a equipe que não incidiu na situação. Se a equipe vencedora estiver vencendo por menos de 2 gols de saldo, será computado o placar de 3x0 (três a zero). Se a equipe vencedora estiver vencendo por mais de 2 gols de saldo, será computado o placar obtido;

Art. 20 - Só poderão permanecer no banco de reservas de cada equipe, pessoas devidamente inscritas no campeonato, identificadas em súmula de jogo através do documento oficial.

Art. 21 - Cabe ao Árbitro da partida, ordenar a retirada de qualquer pessoa que não esteja de conforme previsto no artigo anterior.

Art. 22 – As substituições são ilimitadas, desde que sejam feitas no local correto.

DA TAXA DE JOGO

Art. 23 – As equipes terão que efetuar o pagamento da taxa de jogo no valor de R\$ 160,00 (cento e sessenta reais) até na sexta-feira da semana que antecede a sua partida, o não pagamento acarretará o não agendamento da partida, tendo como vencedora por W.O a equipe que fizer o pagamento dentro do período indicado.

INFRACÕES E PENALIDADES

Art. 24 - O Atleta punido com 03 (três) cartões amarelos, no decorrer do campeonato fica automaticamente suspenso na partida seguinte e o atleta punido com 01 (um) cartão vermelho, independente do julgamento também fica suspenso



automaticamente da partida seguinte à infração.

§1º - Os cartões serão zerados na semifinal;

§2º - É dever da organização do campeonato punir os atletas por conduta antidesportiva praticada antes, durante ou após as partidas, relatadas em súmula pelo árbitro da referida partida, sendo as punições cabíveis:

- a) Advertência;
- b) Suspensão das competições, ao limite máximo de 2 (dois) anos;
- c) Exclusão do campeonato.

§3º- As análises de súmulas, apuração de denúncias e aplicação de punições, serão avaliadas e aplicadas pela comissão organizadora, composta por 3 (três) membros, indicados pela organização da competição.

§4º- Cabe recurso à organização da competição das penalidades aplicadas pela comissão organizadora no prazo de 24 (vinte e quatro) horas, juntamente com o pagamento do valor da taxa de R\$ 1.000,00 (mil reais) para análise do mesmo.

Art. 25 - O dirigente, o técnico ou massagista excluído/expulso do banco de reservas por determinação do árbitro, ficará automaticamente suspenso da partida seguinte.

DA FÓRMULA DE DISPUTA

Art. 26 – A formula de disputa da competição obedecerá ao critério com o quantitativo de equipes apresentados abaixo:

SERIE A - Com a participação de 12 (doze) equipes:

- Na primeira fase serão 3 (três) grupos com 4 (quatro) equipes cada. As equipes se enfrentarão dentro do próprio grupo, em jogos de ida.
- Avançam os dois melhores colocados de cada grupo.
- Teremos uma classificação geral entre as 6 (seis) equipes classificadas.
- As equipes que ficarem em 1º e 2º na classificação geral, avançam direto para a semifinal 2 (dois).
- As equipes que ficarem entre 3º e 6º na classificação geral, avançam para a semifinal 1 (um).
- Na SÉRIE A: As equipes que ficarem em 11º e 12º na classificação geral, jogarão a próxima competição na SÉRIE B.
- Os confrontos da segunda fase serão definidos da seguinte forma;

SEMIFINAL 1 JOGO 1 - 3º GERAL X 6º GERAL

SEMIFINAL 1 JOGO 2 - 4º GERAL X 5º GERAL

SEMIFINAL 2 JOGO 1 - 1º GERAL X VENCEDOR SEMIFINAL 1 JOGO 2

SEMIFINAL 2 JOGO 2 - 2º GERAL X VENCEDOR SEMIFINAL 1 JOGO 1

FINAL – VENCEDOR SEMIFINAL 2 JOGO 1 X VENCEDOR SEMIFINAL 2 JOGO 2

SERIE B - Com a participação de 6 (seis) equipes.

- Na primeira fase serão 2 (dois) grupos com 3 (três) equipes cada. As equipes do grupo A, enfrentarão as equipes do grupo B, em jogos de ida.
- Avançam para a próxima fase (semifinal) as 2 (duas) melhores colocadas de cada grupo.
- Os confrontos da segunda fase serão definidos da seguinte forma;



SEMIFINAL JOGO 1 - 1º GRUPO A X 2º GRUPO A
SEMIFINAL JOGO 2 - 1º GRUPO B X 2º GRUPO B

FINAL – VENCEDOR SEMIFINAL JOGO 1 X VENCEDOR SEMIFINAL JOGO 2

§ 1º - Em caso de empate no mata-mata, a decisão será por SHOOT OUT, 3 (três) cobranças para cada lado, persistindo o empate, cobranças simultâneas.

Após a arbitragem igualar o número de atletas em súmula, com a equipe que tiver menor quantidade de jogadores relacionados, todos que restarem em campo estarão aptos as cobranças e defesas, independente de terem terminado a partida jogando ou não. A equipe poderá alternar os goleiros se quiser.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE (FASE DE GRUPOS)

Art. 27 - Ao término da classificação na primeira fase, ocorrendo igualdade de pontos ganhos entre duas ou mais equipes na classificação, os desempates serão efetivados com a aplicação dos critérios de desempate:

- a) Maior número de vitórias;
- b) Saldo de gols;
- c) Gols pró;
- d) Gols contra;
- e) Cartões amarelos;
- f) Cartões vermelhos;
- g) Sorteio público.

DAS PREMIAÇÕES E VALOR DE INSCRIÇÕES

Art. 28- Premiação do **CAMPEONATO METROPOLITANO FUT 7 POKARBET.IO 2024:**

PREMIAÇÕES

SERIE A:

CAMPEÃO - R\$ 2.000,00 (dois mil reais) + TROFÉU E MEDALHAS

VICE CAMPEÃO - R\$ 1.000,00 (mil reais) E MEDALHAS

***DIREITO A VAGA NO CAPIXABÃO FUT 7**

SERIE B:

CAMPEÃO - R\$ 1.000,00 (mil reais) + TROFÉU E MEDALHAS

VICE CAMPEÃO - R\$ 500,00 (quinhentos reais) E MEDALHAS

***DIREITO A VAGA NO CAPIXABÃO FUT 7**

PREMIAÇÕES INDIVIDUAIS

ARTILHEIRO POKARBET.IO - TROFÉU - TODAS SERIES

GOLEIRO MENOS VAZADO POKARBET.IO - TROFÉU (entre as duas equipes finalistas) - TODAS SERIES

CRAQUE DA GALERA POKARBET.IO (VOTAÇÃO NO SITE DA MOURA EVENTOS) - TROFÉU - TODAS SERIES

A equipe campeã de cada série terá um desconto de 50%, na compra de até 25 kits de jogo (camisa, calção e meião), na ICONES SPORTS. A equipe terá um prazo de até 30 (trinta) dias corridos, após a final da competição, para fazer o pedido.

***A VAGA NO CAPIXABÃO SERÁ EFETIVADA APÓS O PAGAMENTO DA TAXA DE INSCRIÇÃO, A EQUIPE TERÁ PRIORIDADE NAS DEMAIS EQUIPES QUE NÃO GARANTIRAM A VAGA**

A equipe deverá efetuar o pagamento da inscrição da competição no valor de:

SERIE A: R\$ 1.000,00



SERIE B: R\$ 850,00

- **§ 1º** - A equipe que não efetuar o pagamento da taxa poderá ser excluída a qualquer momento da competição, e ficará suspensa de participar de qualquer competição organizada por estas organizações.
- **§ 2º** - Todos os atletas inscritos na competição que a equipe estiver ou ficar com algum débito com a organização podem ser bloqueados no sistema a qualquer momento, podendo ficar de fora dos jogos de todas as competições que estiverem em andamento ou até mesmo das futuras, até que o débito seja pago ou se o atleta pagar a multa no valor de R\$ 200,00 para se desvincular desta equipe.

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 29 - O tempo de jogo será de 50 (cinquenta) minutos, divididos em dois tempos de 25 (vinte e cinco) minutos, com um intervalo de 5 (cinco) minutos.

Art. 30 - As datas e horários das partidas do Campeonato prevalecerão sobre quaisquer outros eventos promovidos pela equipe.

Art. 31 - Ao participar deste evento, a equipe e os atletas cedem todos os direitos de utilização de sua imagem, renunciando ao recebimento de qualquer valor que vier a ser auferido em detrimento dos direitos de televisão ou qualquer outro tipo de transmissão e/ ou divulgação, promoções, Internet e qualquer mídia em qualquer tempo.

Art. 32 - Não haverá reembolso, de nenhum valor correspondente a equipamentos e/ou acessórios utilizados pelos atletas no campeonato, por parte da organização, bem como de seus patrocinadores, apoiadores e realizadores, independentemente de qual serão os motivos, nem mesmo por qualquer extravio de materiais ou prejuízo que por ventura os atletas venham a sofrer durante a participação do campeonato.

Art. 33 - Ao participar deste campeonato, o atleta e seus responsáveis, além do responsável pelo time assumem:

- a) Total responsabilidade pelos dados fornecidos;
- b) Aceita e acata totalmente o regulamento e suas regras, assumem as despesas de transporte, hospedagem, alimentação, seguros e quaisquer outras despesas necessárias ou provenientes da sua participação antes, durante e depois do evento.

Art. 34 - É recomendada rigorosa avaliação médica, inclusive com a realização de teste ergométrico prévio para o desempenho seguro dos atletas.

Art. 35 - No caso de atendimento emergencial aos atletas, as comissões técnicas são orientadas a acionarem um serviço de apoio com ambulância do serviço público de atendimento móvel de urgência - SAMU (192), para prestar os primeiros atendimentos e eventuais remoções.

Art. 36 - A continuidade do atendimento médico propriamente dito, tanto de emergência quanto de qualquer outra necessidade será efetuada na Rede Pública sob a responsabilidade da respectiva equipe técnica.

Art. 37 - A organização não tem responsabilidade em relação às despesas médicas que, por ventura o atleta venha a ter durante ou após a competição.

Art. 38 - O atleta ou seu (sua) acompanhante ou responsável poderá, a seu critério, decidir por outro sistema de atendimento médico (remoção/transferência, hospital, serviço de emergência e médico entre outros) eximindo a organização de qualquer responsabilidade, direta ou indireta sobre as consequências desta decisão.

Art. 39 - A entrada nos locais dos jogos será franca para o público, porém as equipes serão responsáveis pelos atos de suas torcidas.

Art. 40 - O(s) atleta(s) que agredir outro atleta, antes, durante e depois das partidas, será excluído do campeonato e suspenso de participar por dois (dois) anos. Caso tenha participação do time todo na confusão, o time será excluído do



campeonato tendo como W.O o resultado de todos os seus jogos restantes. O time será impedido de participar do campeonato por dois anos.

Art. 41 - O(s) atleta(s), membros da comissão técnica, páginas na internet ou redes sociais vinculadas as equipes, que estiverem devidamente inscritas na competição, estarão sujeitas a punições, se forem identificados causando algum transtorno à organização do campeonato, tais como, injúria, difamação, calúnia, ou incitando a violência.

Punição: Se for o atleta, o mesmo será excluído da competição e impedido de participar do campeonato por dois anos. Se for alguma página vinculada à equipe, a mesma será excluída da competição e impedida de participar do campeonato por dois anos.

Art. 42 - A organização aplicará punição a qualquer atleta ou membro da comissão técnica, que estiver inscrito na competição e contrariar qualquer regra deste regulamento.

Art. 43 - O time que der W.O:

- Na última rodada da primeira fase: Será excluído da competição independentemente de estar classificado ou não para próxima fase. Se não estiver classificado ficará suspenso de participar de qualquer competição organizada pela MOURA EVENTOS ESPORTIVOS por 2 (dois) anos, jogadores e comissão técnica.

- Na fase de mata-mata: Será automaticamente eliminado e ficará suspenso de participar de qualquer competição organizada pela MOURA EVENTOS ESPORTIVOS por 2 (dois) anos, jogadores e comissão técnica.

- Segundo W.O: Será considerada desistente da competição e ficará suspensa de participar de qualquer competição organizada por esta organização por (2) dois anos, jogadores e comissão técnica.

Parágrafo único: O(s) atleta(s) que forem a campo se relacionar em súmula ou apresentarem comprovante de trabalho, atestado médico, documento que comprove sua incapacidade de estar presente no dia e horário do jogo não será punido com a suspensão das competições.

§ 2º Todos os atletas que estiverem inscritos na equipe que der o segundo W.O, ou na última rodada da primeira fase, serão bloqueados no sistema, voltando somente com o pagamento da multa no valor de R\$ 200,00.

Art. 44 - A(s) equipe(s) que usarem de algum meio fraudulento ou tentarem burlar qualquer regra deste regulamento, ou qualquer atitude que desrespeite a moral e ética da competição, serão julgadas pela organização podendo ser excluídas da competição.

Art. 45 - Cada equipe deve apresentar uma bola em condições de jogo para o árbitro, antes do início da partida.

Art. 46 - Os casos omissos ou controversos deste Regulamento serão solucionados pela Comissão Organizadora.

Art. 47 – SE ALGUM ATLETA AGREDIR O ÁRBITRO, ÁRBITRO ASSISTENTE, MESÁRIO OU QUALQUER MEMBRO DA ORGANIZAÇÃO, A EQUIPE ESTARÁ ELIMINADA DA COMPETIÇÃO NO EXATO MOMENTO, INDEPENDENTE DE JUGAMENTO.

Art. 48 – O uso de coletes no banco de reservas, caneleira, comissão técnica de tênis ou sapato fechado, é obrigatório.

Art. 49 – A organização da competição poderá usar as IMAGENS DA TRANSMISSÃO AO VIVO, para futuras punições.

Cariacica, 09 de setembro de 2024.



Eu, _____, inscrito no RG sob nº _____,
_____, CPF sob nº _____, residente na

Bairro _____, Cidade _____, responsável pela EQUIPE
_____ do bairro _____ no município de
_____, declaro que eu e toda minha equipe, estamos cientes e de acordo com o
regulamento do **CAMPEONATO METROPOLITANO FUT 7 POKARBET.IO 2024**, aceitando assim participar da
mesma.

_____, ____ DE _____ DE 2024

(MUNICIPIO, DIA, MÊS)

ASSINATURA RESPONSÁVEL PELA EQUIPE

O responsável pela equipe deverá imprimir este regulamento, rubricar todas as paginas, assinar a ultima conforme assinatura do seu documento de identificação, juntar com a copia do seu documento e entregar a organização no primeiro jogo da competição.

Obs. Se possuir assinatura eletrônica a impressão não será necessária.