

REGULAMENTO DA 6ª COPA MARAVILHA DE FUTEBOL

DO CONHECIMENTO DO REGULAMENTO

- Art.01 A "6ª COPA MARAVILHA DE FUTEBOL", promovida, organizada e dirigida pela Planeta Bola Eventos Esportivos Ltda obedecerá ao disposto neste regulamento, seus anexos, resoluções e C.B.J.D.
- § Único A "6ª COPA MARAVILHA DE FUTEBOL", será disputada na cidade de MARAVILHA/SC, no período de 22 a 28/07/2022.
- Art.02 A "6ª COPA MARAVILHA DE FUTEBOL", será disputada em 04 (quatro) categorias, as quais são:
- Mirim (Sub 11) - composta por atletas nascidos em 2011 e 2012;
 - Pré-Infantil (Sub 13) - composta por atletas nascidos em 2009 e 2010;
 - Infantil (Sub 15) - composta por atletas nascidos em 2007 e 2008;
 - Juvenil (Sub 17) – composta por atletas nascidos em 2005 e 2006.
- Art.03 Este regulamento e a tabela geral da competição serão afixados na sede do Comitê Organizador do evento, bem como suas cópias estarão à disposição para retirada das equipes nas datas de início de cada fase, após a conferência da documentação necessária, a partir das 08 horas, em local a ser definido pela Organização do evento.
- Art.04 Todo atleta, dirigente ou participante da "6ª COPA MARAVILHA DE FUTEBOL", ao ser inscrito, automaticamente aceita e se submete às regras e normas contidas no regulamento da competição e, em momento algum, poderá alegar ignorância sob o teor dele.

DAS INSCRIÇÕES

- Art.05 A inscrição da equipe será efetuada através ficha de inscrição própria que será encontrada no site da Planeta Bola Eventos Esportivos, ou solicitada por telefone/fax ou correio até 20 de Julho de 2022.
- Art.06 - É obrigatória a apresentação da referida ficha de inscrição de equipe, devidamente preenchida e contendo, no mínimo 11 (onze) e no máximo 20 (vinte) atletas por categoria participante.
- Art.07 Na mesma ficha, a equipe deverá relacionar a comissão técnica de cada categoria, composta por, no mínimo 01 (um) e no máximo 03 (três) componentes.
- Art.08 A ficha de inscrição da equipe deverá conter, obrigatoriamente, o nome e o endereço oficial da equipe, além do nome do dirigente responsável e telefone/fax para contato.
- Art.09 A ficha de inscrição da equipe também deverá conter, obrigatoriamente: nome, número do documento de identidade oficial do país de origem, data de nascimento e assinatura de cada atleta, sendo apresentada sem rasuras e/ou erros, os quais poderão comprometer a confirmação da inscrição do atleta na competição.
- Art.10 Cada atleta será inscrito sob um número correspondente ao número de seu uniforme de jogo, não sendo permitido às equipes que alterem os mesmos, mantendo-se a numeração original da ficha durante as disputas da competição. Salvo autorizações expressas da Comissão Organizadora.
- Art.11 É vedada a inscrição de atleta por mais de uma equipe. O mesmo atleta poderá atuar em duas categorias desde que inscrito nas respectivas categorias e obedecendo ao artigo nº 02 e com o limite de utilização de 03 (três) atletas por equipe.
- Art.12 Em caso de dupla inscrição (equipes diferentes) de um mesmo atleta, este será automaticamente eliminado das disputas da competição, ficando a cargo da C.J. da 6ª COPA MARAVILHA DE FUTEBOL a análise do dolo por parte da (s) equipe(s) e eventual (is) punições
- Art.13 A conferência da documentação das equipes terá início às 08 horas e término às 15 horas no dia de abertura da 6ª COPA MARAVILHA DE FUTEBOL, e será procedida em local a ser informado pela Organização.
- Art.14 Durante a conferência da documentação, as equipes deverão apresentar, obrigatoriamente, os seguintes documentos:
- Original ou fotocópia (xerox) autenticada da Certidão de Nascimento de cada atleta inscrito;
 - Original da Carteira de Identidade oficial do país de origem ou Carteira de Trabalho ou Passaporte, de cada atleta inscrito (não serão aceitos documentos escolares);
 - Ficha de inscrição da equipe devidamente preenchida e assinada, sem rasuras;
 - Autorização do responsável, devidamente assinada pelo responsável legal de cada atleta e pelo médico responsável;
 - Comprovante original do pagamento da taxa de inscrição da equipe.
- Art.15 Os atletas que não possuírem documento de identificação, conforme Artigo 14 "b" deverão providenciá-lo, uma vez que sem o mesmo não será possível a participação destes durante as competições.
- Art.16 Em nenhuma hipótese será cancelada a inscrição de qualquer atleta, nem tão pouco será efetuada substituição de atleta inscrito, ou ainda novas inscrições pós o início da competição, sob qualquer que seja o pretexto.

DOS ATLETAS

- Art.17 São condições indispensáveis para que um atleta possa ser inscrito na competição:
- Apresentar original ou fotocópia (xerox) autenticada da Certidão de Nascimento;
 - Apresentar original da Carteira de Identidade oficial do país de origem ou Carteira de Trabalho ou Passaporte (não serão aceitos documentos escolares);
 - Estar incluso na faixa etária de sua categoria ou abaixo desta;
 - Possuir autorização expressa do pai ou responsável legal;
 - Possuir autorização expressa do médico responsável de sua equipe.
- Art.18 São condições indispensáveis para que um atleta possa participar das partidas da competição:
- Estar devidamente inscrito na competição e na categoria que estiver disputando;
 - Não ter disputado nenhuma partida válida pela "6ª COPA MARAVILHA DE FUTEBOL", por outra equipe.

DA ORGANIZAÇÃO

- Art.19 Na vigência da competição, a Organização se responsabiliza por:
- Acolher recursos das equipes participantes, quando interpostos até 4 (quatro) horas após a ocorrência em questão;
 - Elaborar a programação designando os locais e horários para os jogos e competições;
 - Providenciar árbitros e representantes da Organização para a realização das competições;
 - Providenciar locais para a realização das competições, fornecendo material disponível.

DA CERIMÔNIA DE ABERTURA

- Art.20 As competições serão precedidas por um Cerimonial de Abertura, que seguirá a seguinte sequência:
- Desfile das equipes;
 - Execução do Hino Nacional e hasteamento das bandeiras;
 - Declaração de abertura.
- Art.21 As equipes deverão, obrigatoriamente, participar do Desfile de Abertura da "6ª COPA MARAVILHA DE FUTEBOL", salvo por motivo justificado.

Art.22 Cada equipe deverá participar do Desfile de Abertura da "6ª COPA MARAVILHA DE FUTEBOL" apresentando-se devidamente uniformizada (agasalho, uniforme esportivo, uniforme exclusivo etc.).

DAS COMPETIÇÕES

- Art.23 As competições terão início no dia seguinte ao dia da abertura de cada fase, seguindo a tabela a ser retirada por todas as equipes na mesma data.
Art.24 Não haverá, em qualquer hipótese, alteração da tabela, a pedido de quem quer que seja, sobre qualquer que seja o pretexto.
Art.25 Será obrigatória a presença de 01 (um) técnico, treinador ou responsável no banco de reservas de cada equipe, que deverá identificar-se e na súmula, sendo vedado que o mesmo dispute a partida.
Art.26 Além do técnico, somente será permitida a permanência, no banco de reservas, de 01 (um) massagista, 01 (um) preparador físico e 09 (nove) atletas, devidamente identificados, uniformizados e relacionados em súmula.
Art.27 Em nenhuma hipótese será permitida a presença de dirigentes no banco de reservas da equipe sob qualquer pretexto
Art.28 Cada equipe deverá apresentar, antes do início de cada partida, original do Documento de Identificação dos atletas participantes e da comissão técnica, conforme Artigo 14 "b".
Art.29 Sem a apresentação do original do documento, conforme o artigo anterior, o atleta estará IMPEDIDO de participar da partida.
Art.30 Não será aceita a apresentação de qualquer outro documento diverso dos especificados no Artigo 14 "b", nem tão pouco xerox, ainda que autenticada, nem documento escolar.

DOS LOCAIS

- Art.31 Os locais das partidas serão definidos pela Organização e constarão na tabela geral da competição
Art.32 A Organização poderá, em caso de necessidade, alterar os locais das disputas sendo que as equipes envolvidas serão comunicadas com, no mínimo, 01 (uma) hora de antecedência.
Art.33 É vedado às equipes solicitar mudanças de locais das disputas

DAS DATAS E HORÁRIOS

- Art.34 As datas e os horários das partidas serão definidos pela Organização e constarão na tabela geral da competição.
Art.35 As equipes deverão entrar em campo com, no mínimo, 07 (sete) atletas e inscrevê-los em súmula antes do horário marcado para o início da partida, evitando o atraso da mesma. O aquecimento deverá ser realizado fora do campo de jogo.
Art.36 Cada equipe terá tolerância, para atraso, de 15 (quinze) minutos a contar do horário marcado na tabela. Artigo válido apenas para o primeiro jogo do dia, os demais jogos deverão iniciar logo em seguida ao término do jogo anterior.
Art.37 Em caso de atraso superior a 15 (quinze) minutos a equipe será considerada perdedora do confronto por W.O.
Art.38 A Organização poderá, em caso de necessidade, alterar as datas e horários das disputas sendo que as equipes envolvidas serão comunicadas com, no mínimo, 01 (uma) hora de antecedência.
Art.39 É vedado às equipes solicitar mudanças de data e/ou horários das disputas.

DOS MATERIAIS

- Art.40 Cada equipe deverá manter a disposição do Delegado da partida, pelo menos, uma bola em normais condições de utilização para atender à realização de cada partida.
Art.41 Caberá ao árbitro principal da partida a avaliação do estado das bolas a serem utilizadas, antes do início da partida.
Art.42 É obrigatória a apresentação da equipe devidamente uniformizada e com as camisas numeradas, sob pena de W. O
Art.43 O uniforme das equipes deverá ser composto por camisas de meia manga ou mangas compridas numeradas nas costas, calções, meias de cano longo, caneleiras, chuteiras próprias para a prática do futebol e braçadeira de capitão da equipe.
Art.44 Os goleiros deverão, obrigatoriamente, utilizarem uniformes de cores diferentes aos dos demais atletas, sendo permitidos, exclusivamente a esses atletas, a utilização de calça de agasalho, a título de proteção, desde que não apresente zíper, botões ou outros adereços que ofereçam risco aos demais atletas.
Art.45 Não será permitida a utilização de chuteiras de travas de alumínio ou com pontas de alumínio, sendo permitida a utilização de qualquer outro tipo de travas.
Art.46 Não será permitido o uso de qualquer adereço que ofereça risco à integridade física do atleta ou dos demais, tais como: anel, relógio, brinco, corrente etc., o que deverá ser observado pelo árbitro, sob pena de expulsão do atleta que se recusar a obedecer à recomendação.
Art.47 Os atletas deverão manter padrão de postura do uniforme, utilizando a camisa por dentro do calção e as meias erguidas, sob pena de advertência por parte da arbitragem e posterior expulsão, em caso de reincidência.
Art.48 Não será permitida a utilização de material esportivo de cor estranha ao padrão do uniforme, tais como, calção, meias, faixas, tensor muscular etc
Art.49 Em caso de igualdade de uniformes (camisas), a equipe 2 , visitante, (à DIREITA da tabela), ficará encarregada de providenciar outro uniforme.

DAS PUNIÇÕES

- Art.50 A equipe que promover falsificação de assinatura e/ou apresentação de dado inverídico de qualquer atleta relacionado na ficha de inscrição da mesma será eliminada da competição.
Art.51 Será consignado W.O. a uma equipe nos seguintes casos :
a. Não comparecimento da equipe para a disputa da partida;
b. Comparecimento da equipe com número de atletas, devidamente identificados, inferior a 07 (sete);
c. Comparecimento da equipe sem estar devidamente uniformizada, conforme artigos 42 a 47;
d. Não comparecimento da equipe até o horário estipulado para o início da partida, considerando-se os 15 (quinze) minutos de tolerância para atraso;
e. Não providenciar, a mando do árbitro da partida, uniforme diferente ao do adversário, por parte da equipe que for a visitante da partida (à direita da tabela), dentro do prazo estipulado em 15 (quinze) minutos;
f. Não manter a disposição do Delegado da partida, pelo menos, uma bola em condições normais de jogo;
g. Não permitir apreensão de bola vetada pelo árbitro da partida, quando este o solicitar.
§ único A consignação do W.O. será confirmada única e exclusivamente pelo árbitro da partida, não podendo ser questionado durante o transcorrer da partida ou posteriormente.
Art.52 Em caso de W.O. a equipe punida será considerada perdedora da partida, considerando-se o placar de 2x0 (dois à zero) para a equipe adversária.
Art.53 A equipe que promover a utilização de atleta que esteja com sua situação irregular, por qualquer motivo, junto à Organização da competição, perderá os pontos da partida em que o atleta tenha participado, considerando-se o placar de 2x0 (dois à zero) para a equipe adversária, sem prejuízo de demais sanções cabíveis.
Art.54 Será justificado o não comparecimento da equipe em qualquer partida, ocasionando marcação de novo confronto, desde que devidamente comprovado através de Boletim de Ocorrência Policial ou noticiário de imprensa, quando ocorrer um dos seguintes casos:
a. Inundação que impossibilite o acesso ao local da partida;
b. Desastre grave com a condução dos atletas;
c. Momentos de grande comoção nacional;
d. Decretação de estado de calamidade pública;
e. Luto entre os integrantes da equipe.

- § único Para a devida justificativa será necessária a impetração de recurso, por parte da equipe requerente, junto ao Comitê Organizador da competição, que deverá ser protocolado em sua sede, dentro do prazo legal de 12 (doze) horas após o horário para o qual estava marcada a partida em questão, podendo ser prorrogado este prazo de acordo com a gravidade do caso e a critério da Organização.
- Art.55 A aplicação de cartão amarelo será considerada advertência e servirá como pré-requisito ao cartão vermelho. Exceto em casos em que o arbitro considere a expulsão direta.
- Art.56 O atleta que receber 02 (dois) cartões amarelos acumulados cumprirá 01 (uma) partida de suspensão, automaticamente.
- § único Para a 2ª fase, os cartões amarelos serão zerados, exceto no caso do atleta que for penalizado com cartão vermelho na última rodada.
- Art.57 A aplicação de cartão vermelho impedirá o atleta de continuar na disputa da partida e acarretando a suspensão automática do mesmo por 01 (uma) partida, sem prejuízo de demais sanções.
- Art.58 Caberá única e exclusivamente a cada equipe o controle dos cartões de seus atletas, que deverá ser proferido através da Ficha de Jogo que a mesma deverá retirar junto ao Delegado da partida após o encerramento de cada partida.
- Art.59 A Organização não se compromete em fornecer lista de cartões ou suspensos a quem quer que seja, sob quaisquer que sejam os pretextos.
- Art.60 Fica proibida a permanência, no banco de reservas, de atleta(s) excluído(s) da partida por qualquer motivo, sendo permitida a permanência de atleta que tenha sido substituído por opção do técnico da equipe, desde que permaneça devidamente uniformizado.
- Art.61 O atleta que for relatado em Súmula de Jogo será julgado sumariamente, levando-se em conta principalmente os relatos do árbitro da partida.
- Art.62 A pena imposta ao atleta ou equipe será comunicada a equipe na medida do possível.
- Art.63 A pena imposta ao atleta ou equipe poderá ser convertida em multa, a critério da Comissão Especial de Julgamento da competição, com valor fixado pela mesma.

DA PREMIAÇÃO

- Art.64 Será considerada campeã de cada categoria, a equipe que vencer a disputa final de sua categoria, de acordo com o regulamento.
- Art.65 A equipe campeã de cada categoria receberá o troféu definitivo de campeã da "6ª COPA MARAVILHA DE FUTEBOL", em sua respectiva categoria.
- Art.66 Será considerada vice-campeã de cada categoria, a equipe que perder a disputa final de sua categoria, de acordo com o regulamento.
- Art.67 A equipe vice-campeã de cada categoria receberá o troféu definitivo de vice-campeã da "6ª COPA MARAVILHA DE FUTEBOL", em sua respectiva categoria.
- Art.68 Será considerada terceira colocada de cada categoria, a equipe que detiver o melhor desempenho na 1ª fase entre as equipes perdedoras nas semifinais, de acordo com o regulamento.
- Art.69 A equipe terceira colocada de cada categoria receberá o troféu definitivo de terceira colocada da "6ª COPA MARAVILHA DE FUTEBOL", em sua respectiva categoria.
- Art.70 Será considerada quarta colocada de cada categoria, a equipe que detiver o pior desempenho na 1ª fase entre as equipes perdedoras nas semifinais, de acordo com o regulamento.
- Art.71 A equipe quarta colocada de cada categoria receberá 20 (vinte) medalhas personalizadas da "6ª COPA MARAVILHA DE FUTEBOL", em sua respectiva categoria.
- Art.72 As demais colocações em cada categoria serão definidas pela Organização, levando-se em consideração as campanhas das equipes na competição, seguindo-se o seguinte critério:
- Quinta à oitava colocação serão preenchidas pelas equipes eliminadas nas quartas de final;
 - Nona à décima sexta colocação serão preenchidas pelas equipes eliminadas nas oitavas de final;
 - Décima sétima à trigésima colocação serão preenchidas pelas equipes eliminadas na segunda fase;
- Art.73 Os atletas e os integrantes da comissão técnica da equipe campeã de cada categoria receberão medalhas de campeões da "6ª COPA MARAVILHA DE FUTEBOL", de acordo com sua categoria.
- Art.74 Os atletas e os integrantes da comissão técnica da equipe vice-campeã de cada categoria receberão medalhas de vice-campeões da "6ª COPA MARAVILHA DE FUTEBOL", de acordo com sua categoria.
- Art.75 Os atletas e os integrantes da comissão técnica da equipe terceira colocada de cada categoria receberão medalhas de terceira colocação da "6ª COPA MARAVILHA DE FUTEBOL", de acordo com sua categoria.
- Art.76 Os atletas e os integrantes da comissão técnica da equipe quarta colocada de cada categoria, receberão medalhas de quarta colocação da "6ª COPA MARAVILHA DE FUTEBOL", de acordo com sua categoria, desde que seja atingido o nº mínimo de 08 (oito) equipes.
- Art.77 Os artilheiros de cada categoria receberão cada um, troféu de destaque como artilheiro da "6ª COPA MARAVILHA DE FUTEBOL", de acordo com sua categoria.
- Art.78 Será considerado artilheiro de cada categoria, o atleta que marcar o maior número de gols durante toda a competição em sua categoria. Em caso de empate será considerado o seguinte critério de desempate:
- Atleta cuja equipe for melhor classificada;
 - Atleta que tiver disputado menor número de partidas;
 - Atleta que tiver marcado maior número de gols em uma única partida;
 - Atleta que tiver menor número de cartões vermelhos;
 - Atleta que tiver menor número de cartões amarelos;
 - Atleta que tiver menor idade;
 - Divisão do Prêmio.
- Art.79 Os melhores goleiros de cada categoria receberão cada um, troféu de destaque como melhor goleiro da "6ª COPA MARAVILHA DE FUTEBOL", de acordo com sua categoria.
- Art.80 Será considerado melhor goleiro de cada categoria o goleiro da equipe, dentre as finalistas, que sofrer o menor número de gols durante toda a competição. Em caso de empate será considerado o seguinte critério de desempate:
- Atleta cuja equipe for melhor classificada;
 - Atleta que tiver disputado maior número de partidas;
 - Atleta que tiver menor número de cartões vermelhos;
 - Atleta que tiver menor número de cartões amarelos;
 - Atleta que tiver menor idade;
 - Divisão do Prêmio.

DO REGULAMENTO TÉCNICO E DESPORTIVO

- Art.81 Cada equipe poderá inscrever no mínimo 07 (sete) e no máximo 20 (vinte) atletas, em súmula, por partida.
- Art.82 Serão permitidas 09 (nove) substituições durante cada partida, porém estas substituições deverão ser feitas em no máximo 04 (quatro) paradas do jogo, além do intervalo.
Não será permitido o retorno de atleta que já tenha sido substituído
- Art.83 Todas as partidas da categoria Sub-11, obrigatoriamente, a duração mínima de 24 (VINTE E QUATRO) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 12 (DOZE) minutos cada, com um intervalo de 03 (três) minutos entre os tempos.
- Art.84 Todas as partidas da categoria Pré-Infantil Sub13 terão, obrigatoriamente, a duração mínima de 50 (cinquenta) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 25 (vinte e cinco) minutos cada, com um intervalo de 10 (dez) minutos entre os tempos.
- Art.85 Todas as partidas da categoria Infantil Sub15 terão, obrigatoriamente, a duração mínima de 60 (sessenta) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 30 (trinta) minutos cada, com um intervalo de 10 (dez) minutos entre os tempos.
- Art.86 Todas as partidas da categoria Juvenil Sub17 terão, obrigatoriamente, a duração mínima de 70 (setenta) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 35 (trinta e cinco) minutos cada, com um intervalo de 10 (dez) minutos entre os tempos.

- Art.87 Caso alguma partida seja interrompida por motivo alheio à vontade das equipes ou da Organização (motivo de força maior), o tempo restante da partida deverá ser disputado em data, local e horário posteriormente agendados pela Organização, mantendo-se o placar e as escalações do momento da paralisação, salvo se já tiver sido decorridos 2/3 (dois terços) do segundo tempo da partida. Neste caso será mantido o placar do momento da paralisação.
- § único Em caso de paralisação da partida, por motivo de força maior, o árbitro desta deverá aguardar, no mínimo, 60 (sessenta) minutos para então declarar o final da partida.
- Art.88 Caso alguma partida seja encerrada por abandono de campo por parte de uma das equipes, esta será considerada perdedora do confronto pelo placar de 2x0 (dois a zero), salvo se no momento estiver perdendo a partida por contagem superior a esta, sem prejuízo de demais sanções cabíveis.
- Art.89 A competição será regida pelo sistema de pontos ganhos, observando-se o seguinte critério na primeira fase :
03 (três) pontos por vitória;
01 (um) ponto por empate;
00 (zero) pontos por derrota

DA FÓRMULA DE DISPUTA

- Art.90 A competição será dividida em fases, a saber:
a. Primeira fase;
b. Oitavas de final, no caso de mais de 22 (vinte e duas) equipes
c. Quartas de final; no caso de mais de 12 (doze) equipes
d. Semifinais;
e. Final.
- Art.91 Na primeira fase, as equipes serão divididas em grupos de, no mínimo 03 (três) e no máximo 05 (cinco) equipes em cada grupo, de acordo com o número de equipes participantes em cada categoria, sem que haja sorteio de chaves, sendo os grupos montados de acordo com critérios de separação de equipes adotados pela Organização.
- Art.92 Os critérios indicados nos Artigos 90 a 91 poderão ser modificados pela Organização, caso esta entenda necessário
- Art.93 A segunda fase da competição somente será disputada nas categorias que tiverem um mínimo de 48 (quarenta e oito) equipes inscritas.
- Art.94 Disputarão a segunda fase da competição, em cada categoria, as equipes classificadas na primeira fase, de acordo com o constante na tabela prévia da segunda fase, de acordo com a categoria.
- Art.95 As oitavas de final da competição somente serão disputadas nas categorias que tiverem um mínimo de 21 (vinte e um) equipes inscritas.
- Art.96 Disputarão as oitavas de final da competição, em cada categoria, as equipes classificadas na fase anterior, de acordo com o constante na tabela prévia das oitavas de final, de acordo com a categoria.
- Art.97 As quartas de final da competição somente serão disputadas nas categorias que tiverem um mínimo de 12 (doze) equipes inscritas.
- Art.98 Disputarão as quartas de final da competição, em cada categoria, as equipes classificadas na fase anterior, de acordo com o constante na tabela prévia das quartas de final, de acordo com a categoria.
- Art.99 Disputarão as semifinais da competição, em cada categoria, as equipes classificadas na fase anterior, de acordo com o constante na tabela prévia das semifinais, de acordo com a categoria.
- Art.100 Não haverá disputa da terceira colocação da competição, em cada categoria, ficando a terceira colocação para a melhor equipe na primeira fase entre as equipes perdedoras das disputas semifinais.
- Art.101 Disputarão a final da competição, em cada categoria, as equipes vencedoras das disputas semifinais, de acordo com o constante na tabela prévia da final, de acordo com a categoria.
- Art.102 Ao término de cada fase, ocorrendo igualdade de pontos ganhos ou resultados, entre duas ou mais equipes, para efeito de desempate, objetivando-se a classificação, aplicar-se-ão, sucessivamente e pela ordem, os seguintes critérios:
- 1º Primeira fase :
a. Número de vitórias;
b. Saldo de gols;
c. Número de gols marcados;
d. Confronto direto (em caso de empate entre duas equipes);
e. Menor número de cartões vermelhos;
f. Menor número de cartões amarelos;
g. Sorteio.
- 2º Segunda fase, oitavas de final, quartas de final, semifinais e final:
a. Em caso de empate haverá decisão através da cobrança de 05 (cinco) pênaltis alternados;
b. Persistindo o empate haverá cobranças alternadas de pênaltis até a definição de um vencedor

DOS ALOJAMENTOS

- Art. 103 As equipes que optarem pelo uso dos alojamentos cedidos pela organização deverão respeitar o documento que estará fixado nos respectivos locais. Caso haja depreciação das dependências dos alojamentos a(s) equipe(s) será (ão) responsabilizadas e arcarão com os custos de recuperação do material deprecado.

DA COMISSÃO DE JULGAMENTO

- Art.104 A C.J. da "6ª COPA MARAVILHA DE FUTEBOL" será composta por 04 (quatro) membros votantes e 01 (um) coordenador.
- Art.105 A C.J. da "6ª COPA MARAVILHA DE FUTEBOL" terá por competência apreciar e julgar todas as infrações e fatos atípicos cometidos no decorrer da competição por todo participante, cabendo a esta a decisão final sobre o mérito de toda e qualquer questão referente às competições, sendo que suas decisões produzirão efeito imediato e de caráter irrevogável.
- Art.106 A C.J. da "6ª COPA MARAVILHA DE FUTEBOL" será reunida uma vez ao final de cada rodada para o julgamento dos participantes e dos relatos nas súmulas das partidas da rodada.
- Art.107 A C.J. da "6ª COPA MARAVILHA DE FUTEBOL" será reunida para o julgamento dos recursos impetrados, quando e quantas vezes forem necessárias.
- Art.108 Serão julgados, nas reuniões da C.J., todos os recursos impetrados até a data da mesma.
- Art.109 Os membros da C.J. serão previamente convocados para as reuniões, sempre que houver recursos a serem julgados.

DOS RECURSOS

- Art.110 A toda equipe participantes será permitido recurso, que deverá ser oferecido por escrito e protocolado até 4 (quatro) horas após o término da partida em questão, oficiando-se a Comissão Especial de Julgamento e anexando-se a este todas as provas concretas existentes, sendo permitido anexo de provas posteriores ao protocolo do recurso, desde que anteriores à sentença da C.J.
- Art.111 Todo recurso oferecido contra punição aplicada à atleta ou equipe deverá ser endereçado à Comissão Especial de Julgamento da competição, seguindo os mesmos padrões apresentados no artigo anterior, devendo a equipe reclamante anexar provas ou dados extras aos apresentados na defesa do(s) envolvido(s), sob pena de imediato indeferimento do recurso.
- Art.112 A equipe reclamante deverá recolher, junto à Organização, taxa fixada em R\$ 300,00 (trezentos reais), por recurso impetrado junto à C.J.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

- Art.113 A Organização não se responsabiliza por quaisquer tipos de danos causados a quem quer que seja, por quaisquer que sejam as razões, quer sejam estes danos físicos, morais ou financeiros.
- Art.114 Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Organização

ANEXO I - ATOS E PRERROGATIVAS DA COMISSÃO ORGANIZADORA

- A Comissão Organizadora, valendo-se de sua prerrogativa disposta no artigo 01 do regulamento da 6ª COPA MARAVILHA DE FUTEBOL, lança o presente anexo ao regulamento geral da competição o qual dispõe sobre a disciplina das equipes e de seus integrantes durante a realização das competições e extensiva ao final destas.
- Art. 01 Todo ato de indisciplina, dentro ou fora das linhas de jogo, incluindo-se e sobressaltando-se principalmente os atos verificados nos alojamentos ou nos arredores destes, serão punidos com a sumária eliminação dos causadores, sem prejuízo de igual sanção imposta a toda a equipe, extensiva inclusive a todas as suas categorias inscritas, sob a ótica e a critério da Comissão Especial de Julgamento.
- Art. 02 Ficará sobre a responsabilidade do Dirigente de cada equipe manter a ordem e disciplina dos integrantes de sua equipe que estiverem diretamente sob sua guarda, em período integral durante todo o transcorrer da competição.
- Art. 03 Ficarão sob a responsabilidade dos Dirigentes das equipes alojadas, as chaves referentes aos aposentos e área comum dos alojamentos, as quais deverão ser restituídas ao coordenador dos alojamentos, antes da equipe deixar o alojamento, o que deverá ser feito, impreterivelmente, até o máximo de 12 (doze) horas após confirmada a sumária eliminação da equipe, por índice técnico ou por ato da Comissão Especial de Julgamento ou da Comissão Organizadora.
- Art. 04 Antes de deixar o local onde sua equipe estiver alojada, caberá ao Dirigente responsável pela equipe comunicar o fato ao coordenador dos alojamentos, o qual procederá ou determinará a subordinado que se proceda vistoria completa do alojamento, sendo de obrigação do Dirigente responsável pela equipe alojada o total, imediato e completo ressarcimento de possíveis danos causados ao imóvel ou objeto(s) a este pertencente(s), sob as penas da lei vigente (**Danos ao Patrimônio Público ou Privado, previsto pelos artigos 163 a 167 do Código Penal Brasileiro**).
- Art. 05 Todos os integrantes e membros das equipes alojadas deverão respeitar rigorosamente o horário de silêncio determinado a partir das 23 horas em todos os alojamentos, independentemente de haver apenas 01 (uma) ou mais equipes alojadas neste.
- Art. 06 Será obrigatória a presença de um Dirigente responsável e maior de 21 (vinte e um) anos acompanhando os integrantes menores de 18 (dezoito) anos de sua equipe que estiverem diretamente sob sua guarda em período integral, durante todo o transcorrer da competição, inclusive durante o período em que estes se mantiverem alojados, sob as penas da lei vigente (**Abandono Material, previsto pelos artigos 244 a 247 do Código Penal Brasileiro**).
- Art. 07 As equipes que forem eliminadas em todas as suas categorias deverão deixar o alojamento em até 12 horas do encerramento do seu último jogo. O procedimento de saída deve ser comunicado a organização para que seja feita a vistoria do alojamento e a devolução da nota promissória. Caso este procedimento não seja observado a equipe arcará com todo dano e avaria que for verificada pela organização.
- Art. 08 Todos os atos de indisciplina serão considerados não somente quando cometidos no ambiente dos alojamentos como também em seus arredores, nos campos e estádios de jogos e em todos os locais freqüentados pelos membros e integrantes das equipes participantes, estando estes sujeitos a todas as penas da lei vigente, sem prejuízo de demais sanções administrativas a critério da Comissão Especial de Julgamento ou da Comissão Organizadora.
- Art. 09 As equipes são responsáveis pela conduta dos seus torcedores e familiares.
- Art.10 As equipes podem perder um jogo, se o árbitro decidir terminar o jogo com base no mau comportamento verbal e violento dos seus familiares e torcedores para com os árbitros.
- Art. 11 As equipes podem ser expulsas do torneio logo no seu primeiro incidente, com base no mau comportamento verbal e violento dos seus familiares e torcedores para com os árbitros ou para com a outra equipe.
- Art.12 **Devido ao momento de pandemia e a mudança de cenário, será divulgada em data mais próxima da competição os protocolos necessários e exigências de acordo com as leis locais e nacionais para o momento da competição.**

6ª COPA MARAVILHA DE FUTEBOL Comissão Organizadora

PLANETA BOLA EVENTOS ESPORTIVOS LTDA Realização e Organização

ANEXO II – CATEGORIA SUB-11 – REGRA ESPECIAL

- Art. 01 Os campos de jogos terão a medida de 72m x 50m e as traves terão a medida de 4,86m x 2,15m.
- Art. 02 Os jogos serão disputados com bola oficial tamanho nº 04.
- Art. 03 Os jogos serão disputados em dois tempos de 12 minutos com 03 de intervalo.
- Art. 04 Será livre o número de substituições e o atleta substituído poderá retornar ao campo de jogo, em qualquer momento da partida, quando a bola não estiver em jogo.
- Art. 05 As equipes serão compostas de 07 jogadores de linha + 1 goleiro e no máximo 07 jogadores reservas.
- Art. 06 Não será aplicada a regra de impedimento. E a área de atuação do goleiro com as mãos estará delimitada de uma linha lateral até a outra e limitada a uma linha frontal. A marca da penalidade máxima será à 9 metros da linha de gol.
- Art. 07 A comissão técnica será limitada em até 02 dirigentes dentro do campo.
- Art. 08 Arremessos laterais com a mão e tiros de canto com os pés. A reposição de bola por parte do goleiro após a saída da bola pela linha de fundo deverá ser com o pé e a bola colocada no chão na linha limite da área do goleiro.
- Art. 09 Visando o Fair Play, será obrigatório, ao final da partida, os atletas reunirem-se no círculo central do gramado, juntamente com a arbitragem e repetir o procedimento para aperto de mãos. Os capitães das duas equipes se responsabilizam em reunir todos os jogadores em linha atrás deles. Os dois capitães iniciam o aperto de mãos, com as duas equipes os seguindo conforme o procedimento antes da partida. E devem também apertar as mãos dos árbitros.