



## **REGULAMENTO GERAL PITANGUEIRAS CUP**

### **CAPÍTULO I**

#### **DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES**

Art. 1º - Este Regulamento Geral dispõe a respeito dos direitos, obrigações e responsabilidades dos Clubes que participam das competições organizadas pela WD SPORTS (WD).

#### **DAS COMPETÊNCIAS/SETORES**

Art. 2 - Incumbe ao DCO da WD, o gerenciamento técnico-administrativo das COMPETIÇÕES:

I - Elaborar e fazer cumprir, especialmente, , o REC e o Calendário Anual das COMPETIÇÕES;

II - Elaborar as tabelas das COMPETIÇÕES, designando datas, horários e locais de partidas;

III - Alterar através de Informativo de Modificação de Tabela (IMT), dia, hora e local para as partidas;

IV - Tomar todas as providências necessárias à organização das COMPETIÇÕES;

V - Conferir as súmulas dos Árbitros e os Relatórios do Delegado do Jogo (RDJ, no prazo de até 12 (12) horas após a realização da partida;

VI – Cumprir e/ou executar as decisões definitivas da comissão julgadora referentes a perda de pontos, além de outras de exclusiva execução em suas COMPETIÇÕES;

VII - Encaminhar à comissão julgadora, após procedimento disposto no inciso V, todas as súmulas e RDJ's, de todas as COMPETIÇÕES realizadas pela WD SPORTS;

VIII – Verificar as irregularidades de condição de jogo, e encaminhar o caso a comissão julgadora, quando estas não constarem na súmula ou RDJ;

### **CAPÍTULO II**

#### **DAS DISPOSIÇÕES TÉCNICAS DA PONTUAÇÃO**

Art. 3 - Todas as COMPETIÇÕES são regidas pelo sistema de pontos ganhos, observando-se os seguintes critérios:

I – Três (3) pontos por vitória;

II – Um (1) ponto por empate;

III - Nenhum (0) ponto por derrota.

#### **DO CRITÉRIO DE DESEMPATE**

Art. 4 - Não existindo previsão específica no regulamento da competição, ocorrendo igualdade em pontos ganhos entre dois ou mais CLUBES, aplicam-se, sucessivamente, os seguintes critérios técnicos de desempate:

**I - Maior número de vitórias;**

**II - Maior saldo de gols;**

**III - Maior número de gols a favor;**

**IV - Confronto direto;**

**V – 1 ponto extra (Participação na abertura oficial)**

**VI- Menor número de cartões vermelhos recebidos;**

**VII - Sorteio público no CCO.**

**Parágrafo único: Todas as equipes tem como obrigação de no mínimo participar da cerimonia de abertura com cinco (5) atletas e dois (2) chefes de delegação sendo esse parágrafo usado como critério de desempate.**

§ 1º - O critério previsto no item “V” se aplica à hipótese de empate entre clubes na classificação para segunda fase.

§ 2º - Os critérios de desempate se aplicam sempre em uma mesma fase, salvo para classificação geral da respectiva COMPETIÇÃO.

§ 3º - No caso de em alguma fase da competição houver a divisão de grupos com número diferente de CLUBES, para efeitos da classificação geral será utilizada a média de aproveitamento

#### **DA TABELAS DE JOGOS**

**Art. 4** - As tabelas de jogos e os regulamentos específicos das COMPETIÇÕES serão divulgadas com o prazo de até 20 (vinte) dias de antecedência.

**Art. 5** - Após a publicação do REC, observados os prazos e condições determinados, a forma de disputa das COMPETIÇÕES não poderá ser alterada, somente nos casos de inclusão e exclusão de CLUBES participantes na COMPETIÇÃO, sendo esta alteração prerrogativa da WD SPORTS e/ou da comissão julgadora.

§ 1º – Na hipótese do REC não determinar de quem é o mando de campo, este será sempre do CLUBE colocado à esquerda na tabela da COMPETIÇÃO.

**Art. 6** - Os CLUBES devem obrigatoriamente participar, independentemente de qualquer aviso, das partidas das COMPETIÇÕES em que estiverem inscritos, conforme tabelas, nas datas, horário e locais previstos.

**Art. 7** - As partidas só poderão ser alteradas:

I - Por determinação da WD SPORTS, sempre que julgar conveniente, inclusive para transmissão de imagens para televisão e/ou outras plataformas; em casos fortuitos ou de força maior, para não interromper ou prejudicar o andamento das COMPETIÇÕES;

II - Por determinação da comissão julgadora;

III – Por determinação da WD SPORTS, em atendimento a solicitação de autoridades e órgãos públicos (Prefeituras, Polícia Militar, Corpo de Bombeiros, Ministério Público, entre outros), devidamente fundamentas e justificadas;

§ 1º - As solicitações dos incisos I, II, , deferidas pelo DCO da WD, serão homologadas através do Informativo de Modificação de Tabela (IMT), respeitando os itens abaixo:

a– Alteração que não resulte em prejuízo para outro CLUBE disputante;

§ 1º - O DCO-WD, visando o bom andamento das competições, poderá alterar a qualquer tempo o local das partidas, caso o gramado da praça de desporto não apresente condições ideais para a sua realização ou as condições climáticas inviabilizem a realização de jogos em determinada localidade.

**Art. 8** - Não são permitidas alterações da denominação dos CLUBES desde a divulgação da tabela de cada COMPETIÇÃO, até o fim da participação do respectivo CLUBE na COMPETIÇÃO em curso, a não ser em casos especiais, mediante autorização da FPF.

## **DOS ESTÁDIOS**

**Art. 9** - Os CLUBES terão seus mandos de jogos na praça de desporto localizada no Município de acordo com a tabela de jogos.

## **DA ORDEM E SEGURANÇA DAS PARTIDAS**

**Art. 10** - É dever dos CLUBES disputantes proporcionar todas as garantias à integridade física do Árbitro, Assistentes, Delegado da WD, atletas e dirigentes , e demais envolvidos no evento.

§ 1º - O CLUBE terá até 12 (doze) horas após publicação da súmula para realizar as observações no CCO .

§ 2º - Os CLUBES deverão disponibilizar hidratação suficiente a todos os membros da arbitragem que estiverem trabalhando nas partidas

**Art. 11** - A WD aplicará W.O. ao CLUBE que não comparecer ao horário de início correto de jogo como indicado na tabela ( apenas tolerância de 10 minutos no primeiro jogo do dia), aplicando-se as penalidades previstas no presente RGCNP.

## **DA HABILITAÇÃO**

**Art. 12** — Terão condição de jogo na COMPETIÇÃO somente os atletas devidamente habilitados pelos CLUBES, através do aplicativo da competição. Para a habilitação de atletas é obrigatório:

I – Os atletas devem estar devidamente registrados nos CLUBES perante o aplicativo cedido pela organização, com publicação até a data da habilitação na COMPETIÇÃO.

II – Os atletas devem possuir carteira de identificação RG OU PASSAPORTE como obrigatoriedade para a disputa das partidas.

**Paragrafo único- Em hipótese nenhuma será permitido documento digital ou protocolos de documentação.**

III – Devem ser respeitadas as condições limitantes indicadas nos Regulamentos Específicos (REC) de cada COMPETIÇÃO, tais como categoria, idade, quantidade de atletas, prazos finais e demais deliberações definidas em arbitral.

IV – Para habilitação dos membros das comissões técnicas também deve ser usado o aplicativo, os mesmos devem estar com documento de identificação pessoal físico nas partidas e não digital.

§ 1º - O cumprimento de penas impostas pela comissão julgadora referentes a partidas, se dará somente a partir da data de habilitação dos atletas e membros de comissões técnicas junto ao sistema, não sendo consideradas, para efeito de cumprimento, datas e partidas anteriores à habilitação na COMPETIÇÃO.

§ 2º - O cumprimento de penas impostas pelo comissão julgadora referentes a prazos, se dará a partir do dia subsequente a decisão.

**Paragrafo único- O atleta que tomar o cartão vermelho estará automaticamente suspenso da próxima partida salvo o caso da equipe por decisão da organizadora pagar uma multa de 200 reais para liberação do mesmo sob efeito suspensivo.**

## **PRÉ-SÚMULA (ESCALAÇÃO)**

**Art. 13**– Nas COMPETIÇÕES poderão ser relacionados na pré-súmula do jogo até 22 (vinte e dois) atletas e até 03 (três) integrantes da comissão técnica. Este documento deverá ser gerado no aplicativo da WD.

§ 1º - A pré-súmula conterá:

- I - A numeração constante no uniforme de cada atleta;
  - II- Os nomes completos dos atletas relacionados;
  - III- Apelidos dos atletas;
  - IV – Opção de titular e reserva;
  - V – Número do documento de identificação dos atletas relacionados (RG);
  - VI – A relação dos membros da comissão técnica, contendo o nome completo, função e o número do documento de identificação;
- Caso o CLUBE julgue pertinente a apresentação de outras informações, estas deverão ser apresentadas em documento separado, em papel timbrado do clube, devidamente assinado pelo responsável designado.
  - Em nenhum caso será admitida a entrega de relação totalmente redigida manualmente
  - Cada CLUBE deve entregar na mesa a documentação dos atletas e comissão, até 30 (trinta) minutos antes da partidas.

## **BANCO DE RESERVAS**

**Art. 14** - São admitidos no recinto do jogo, por CLUBE:

I – onze (11) atletas suplentes;

II – 3 comissão técnica

VIII - Um intérprete, se previamente demonstrada a necessidade e aprovado pela WD.

§ 1º - Os 11(11) atletas suplentes poderão usar a área de aquecimento simultaneamente

§ 2º - A área de aquecimento mencionada no § 2º será direcionada pelo Delegado que pode determinar um número menor de atletas suplentes aquecendo simultaneamente, conforme a disponibilidade de espaço no local da partida

§ 3º - As pessoas relacionadas na sumula terão acesso ao recinto do jogo se apresentar a carteira de identificação ao Delegado da partida, todos devem permanecer no banco de reservas, utilizando vestimenta adequada ao desempenho da respectiva função.

§ 4º - Caso o intérprete seja autorizado, o mesmo deverá se identificar ao Delegado do jogo com documento legal com foto.

§ 5º - É proibida a presença de dirigentes no banco de reservas, se não estiverem habilitados na COMPETIÇÃO em uma determinada função técnica mencionada neste artigo.

## **DOS UNIFORMES**

**Art. 15** - Os atletas são identificados por numeração obrigatória de 01 (um) a 100 (cem), não coincidente, que deverá constar na parte de trás da camisa do uniforme.

**Art. 16** - Os CLUBES só podem usar, nas COMPETIÇÕES, os uniformes previstos em seus Estatutos, Contratos Sociais ou Regulamentos, sendo permitido o uso de publicidade, desde que não haja ofensa à lei, à moral e os bons costumes, a critério da WD.

§ 1º - Quando coincidirem as cores do uniforme, o CLUBE mandante localizado no lado esquerdo da tabela deve trocar de uniforme; sendo proibida a utilização de coletes.

§ 2º - Para fins de aplicação do parágrafo anterior, os CLUBES deverão, como mandantes, levar dois jogos de uniformes diferentes (uniformes 1 e 2).

§ 3º - O descumprimento deste artigo poderá ensejar advertência pela WD e o CLUBE sujeito às penas pela comissão julgadora

§ 4º - Caso o descumprimento deste artigo, propicie o cancelamento da partida, o CLUBE adversário será declarado vencedor pelo placar de 3 x 0 (três a zero).

## **DO NÚMERO DE ATLETAS E W.O.**

**Art. 17** – Nenhuma partida poderá ser disputada com menos de 07 (sete) atletas ou com a ausência de um dos CLUBES disputantes.

§ 1º - Na hipótese do não atendimento ao previsto no presente artigo, o árbitro aguardará até dez(10) minutos após a hora marcada para o início da primeira partida do dia (outros jogos do dia a tolerância será 0), findo os quais o CLUBE regularmente presente será declarado vencedor pelo escore de três a zero (3 x 0), ou seja, por W.O.

§ 2º - Se o fato previsto no § 1º ocorrer com ambos os clubes, os dois (2) serão declarados perdedores pelo escore de três a zero (3 x 0).

§ 3º - Após o início da partida, se uma das equipes ficar reduzida a menos de sete (7) atletas, dando causa a essa situação, tal equipe perderá os pontos em disputa no caso de vitória, ou seja, W.O.

§ 4º - O resultado da partida será mantido, na aplicação do § 3º, se, no momento do seu encerramento, a equipe adversária estiver vencendo a partida por um placar igual ou superior a três (3) gols de diferença; e se tal não ocorrer, o resultado considerado será de três a zero (3 x 0) para a equipe adversária.

§ 5º - Caso a equipe infratora esteja ganhando ou empatando o jogo no momento do encerramento, a mesma será declarada perdedora por 3 x 0 (três a zero).

§ 6º - Os impedimentos automáticos e as penalidades impostas pela comissão julgadora pendentes de cumprimento pelo clube ou pelos atletas do clube que não deu causa ao W.O., serão considerados cumpridos em ocorrendo quaisquer das hipóteses constantes do caput ou parágrafos deste artigo.

**Art. 18** - Sempre que uma equipe atuar apenas com sete (7) atletas tiver qualquer deles contundido, deverá o árbitro conceder um prazo de dez (5) minutos para a recuperação do(s) atleta(s).

Parágrafo único - Esgotado o prazo previsto no caput deste artigo sem que o atleta tenha sido reincorporado à sua equipe, o árbitro dará a partida como encerrada procedendo-se na forma prevista deste RGCNP.

## **DAS SUBSTITUIÇÕES DE ATLETAS**

**Art. 19** - O número de substituições de atletas por jogo será de 7 atletas sem que haja a paralisação da partida sendo efetuadas a entrada pelo centro do campo e a saída na linha mais próximas que o atleta estiver tudo supervisionada pelo 4º arbitro.

Parágrafo único - O atleta substituído em uma partida não poderá retornar à mesma, sendo permitida a sua permanência no banco de reservas até o final da partida, o mesmo ocorrendo em relação aos atletas que não entrarem no jogo, depois de realizado o número máximo de substituições.

## **DO ADIAMENTO, INTERRUPÇÃO E SUSPENSÃO DE PARTIDA**

**Art. 20** - Qualquer partida, por motivo de força maior, poderá ser adiada pela WD, e desde que esta o faça até meia hora antes do seu início.

§ 1º - Nos casos em que o motivo de força maior for o mau estado do campo, somente o Árbitro da partida poderá decidir pelo seu adiamento, nos termos definidos pela organização.

§ 2º - Ocorrendo o adiamento da partida, a organização tomará em comum acordo com as equipes para o acontecimento da partida.

§ 3º - O adiamento de uma rodada inteira somente ocorrerá por fator técnico comprovado e/ou com a unanimidade dos clubes concordando, até meia (30) minutos antes da partida.

**Art. 21** - O Árbitro é a única autoridade para decidir, a partir de 30 (meia) hora antes do horário previsto para o início da partida, sobre o seu adiamento, ressalvada a causa de mau estado do campo, a qual poderá ser objeto de decisão anterior ao período de duas horas, bem como, no campo, a respeito da interrupção ou suspensão definitiva de uma partida, fazendo chegar à wd, em 12 (vinte

e quatro) horas decorridas da programação original da partida, a súmula com a exposição dos motivos.

**Art. 22** - Uma partida só poderá ser adiada, interrompida ou suspensa quando ocorrer pelo menos, um dos seguintes motivos:

I - Falta de segurança;

II - Mau estado do campo, que torne a partida impraticável ou perigosa;

III - Falta de iluminação adequada;

IV - Conflitos ou distúrbios graves, no campo ou no estádio;

V - Procedimentos contrários à disciplina por parte dos componentes dos CLUBES ou de suas torcidas;

VI - Motivo extraordinário, não provocado pelos CLUBES, e que represente uma situação de comoção incompatível com a realização ou continuidade da partida; e

VII - Existência de corpo estranho (pessoas não credenciadas e não identificadas) no campo de jogo, ou no entorno do campo de jogo.

§ 1º - Nos casos previstos neste artigo, a partida interrompida poderá ser suspensa se não cessarem, após 30 (trinta) minutos, os motivos que deram causa à interrupção, sendo que:

a - O prazo poderá ser acrescido de mais 30 (trinta) minutos se o Árbitro entender que o motivo que deu origem à paralisação da partida poderá ser sanado após os 30 minutos previstos;

b - O Árbitro poderá, a seu critério, suspender a partida mesmo que o representante do policiamento ofereça garantias, nas situações previstas nos incisos I, IV e V deste artigo.

§ 2º - Quando a partida for suspensa por quaisquer dos motivos previstos neste artigo, assim se procederá:

a - Se um CLUBE houver dado causa à suspensão e era na ocasião desta vencedor, será ele declarado perdedor pelo escore de 3 x 0 (três a zero); e se era perdedor, o adversário será declarado vencedor pelo placar de 3 x 0 (três a zero) ou pelo placar do momento da suspensão, prevalecendo o que for mais favorável ao adversário;

b - Se a partida estiver empatada, o CLUBE que houver dado causa à suspensão será declarado perdedor, pelo escore de três a zero.

**Art. 23** - As partidas que forem interrompidas após os 30 (trinta) minutos do segundo tempo, pelos motivos relacionados no art. , serão consideradas encerradas, prevalecendo o placar, desde que nenhum dos CLUBES tenha dado causa ao encerramento.

**Art. 24** - Para todos os efeitos, é considerada partida interrompida aquela que for iniciada e, em qualquer tempo for paralisada e reiniciada; partida suspensa aquela que for iniciada e, em qualquer tempo for paralisada e não mais reiniciada; e partida adiada aquela que não for iniciada, ou seja, que por qualquer motivo não teve seu início.

## **DAS PENALIDADES MÁXIMAS**

**Art. 25** - Em caso de empate cuja decisão deva ocorrer através da cobrança de tiros livres diretos da marca do pênalti, conforme determina a Internacional Football Association Board, deve-se observar o seguinte procedimento:

I - Deverá ser cobrada uma série de 05 (cinco) pênaltis alternados, por CLUBE, sendo 01 (um) pênalti para cada jogador, dentre os que estavam atuando ao término da partida;

II - Mantendo-se a igualdade mencionada no inciso I, será efetuada uma cobrança alternada por CLUBE, sendo 01 (um) pênalti para cada jogador dentre os que estavam atuando ao término da partida, até que se defina o vencedor;

III - A cobrança dos tiros do ponto penal deve ser executada, obrigatoriamente, por jogador que ainda não tenha participado da série das cobranças de pênaltis, dentre os que estavam atuando ao término da partida, até que se defina o vencedor;

IV – Mantendo-se a igualdade, depois de esgotada as hipóteses elencadas nos incisos anteriores, começará novamente a série de repetição das cobranças, de maneira aleatória, sucessiva e alternada, por jogador que já tenha executado ao menos 01 (uma) cobrança de pênalti, dentre os que estavam atuando ao término da partida, até que se defina o vencedor.

## **DA CONTESTAÇÃO E IMPUGNAÇÃO DAS PARTIDAS**

**Art. 26 – Os CLUBES terão 2 (duas) horas após a publicação da súmula, para contestar as informações, via CCO, a respeito dos cartões, substituições e gols.**

## **DO INÍCIO E DO REINÍCIO DAS PARTIDAS**

**Art. 27 - É dever dos CLUBES tomar todas as medidas para que as partidas iniciem e tenham reinício (após o intervalo) exatamente nos horários marcados, estabelecidos em tabela e REC**

## **DO REGISTRO E CONDIÇÃO DE JOGO**

§ 1º - O atleta que participou de partidas por um CLUBE não pode competir por outro na mesma COMPETIÇÃO.

§ 2º - Caso o atleta conste na súmula, na qualidade de suplente, mas não tenha participado de jogos na COMPETIÇÃO, pode se transferir, com condições de jogo, para outro CLUBE, desde que como suplente não tenha sido apenado na mesma COMPETIÇÃO.

§ 3º - Após os atletas terem seus nomes no aplicativo, antes de incluí-los em sua equipe ou fazer constar na relação de jogadores para as partidas em que for atuar, cada CLUBE terá que verificar se os mesmos estão cumprindo pena imposta pela comissão julgadora.

§ 4º - O prazo final para habilitação de atletas nas COMPETIÇÕES será estabelecido no REC.

**Parágrafo único – Todas as equipes tem como obrigatoriedade nesse regulamento informar ao CCO 1 dia antes das partidas os atletas titulares e reservas da partida para que já seja efetuada a confecção de sumula e encaminhamento para os observadores.**

## **DAS DISPOSIÇÕES DISCIPLINARES**

**Art. 28 - Os integrantes das equipes relacionados expulsos, não podem permanecer no banco de reservas.**

Parágrafo único - O atleta que sair de campo, por motivo de acidente, pode retornar a qualquer tempo, com a devida ciência ao Árbitro, observada as regras oficiais da International Football Association Board (IFAB).

**Art. 29** - A pena de expulsão aplicada pelo Árbitro, em decisão definitiva, é irrevogável, e o punido, quando atleta, não pode ser substituído.

**Art. 30** - O relacionado (Atleta/Comissão Técnica) na partida que for expulso ficará automaticamente impedido de participar da partida subsequente da mesma COMPETIÇÃO, nos termos do artigo 171 do Código Brasileiro de Justiça Desportiva.(podendo como efeito suspensivo uma multa de 200 reais para participação da próxima partida)

**Paragrafo único- O cartão amarelo não será acumulativo.**

**- Os cartões não serão zerados nas fases subsequentes.**

**- O relacionado (atleta/comissão técnica), no cumprimento de sua suspensão, não poderá atuar em outra função na partida em que estiver suspenso.**

### **CAPÍTULO III**

#### **DA ARBITRAGEM**

**Art. 31** -Os Árbitros e Assistentes são escalados pela WD através de sua Comissão de Arbitragem, devendo se apresentar para o exercício de suas funções, no máximo até 01 (uma) hora antes do início da partida, e estar regularmente uniformizados e conduzindo, exclusivamente, o equipamento necessário ao desempenho de suas funções, na forma estabelecida pela Comissão de Arbitragem.

§ 1º - Se, por qualquer circunstância, o Árbitro e/ou o(s) Assistente(s) não comparecer(em) ao local da partida até 30 (trinta) minutos antes da hora prevista para seu início, caberá ao Delegado da FPF, após cientificados os CLUBES interessados, a iniciativa de entrar em contato com a comissão de Arbitragem para designação de substituto.

§ 2º - Esgotados todos os meios para designação de substituto, limitado a 30 (trinta) minutos após o horário da partida, a mesma será adiada.

§ 3º - O não comparecimento a uma partida, para o qual foi designado, sem justa causa, ficará o Árbitro e/ou o(s) Assistente(s), sujeito(s) as sanções previstas aplicadas pela Justiça Desportiva.

§ 4º - Compete ao Árbitro e aos Assistentes, ainda em relação à normalidade das COMPETIÇÕES, salvo se autorizados em REC ou por motivo de força maior, iniciar e reiniciar as partidas no horário previsto, respeitando o intervalo de 5 minutos, devendo o Árbitro reiniciar a partida nos dois minutos seguintes.

**Art. 32** - A arbitragem deve trocar seu uniforme se este se confundir com o de atleta em campo

**Art. 34** - O Árbitro deve finalizar a súmula no sistema , em até 30 (trinta) horas contadas do término da partida.

§ 1º – Após envio da súmula, o árbitro poderá solicitar retificação caso for necessário.

§ 2º – O CCO poderá solicitar retificação da súmula caso for necessário

**PARAGRAFO ÚNICO A EQUIPE QUE DESEJAR ENTRAR COM QUALQUER RECURSO DEVERÁ PROCURAR O CCO VIA OFÍCIO COM DENUNCIA ATÉ 3 HORAS APÓS A PARTIDA E TERÁ UMA VALOR DE 5 % DO SALÁRIO MÍNIMO PARA ENTRADA DE RECURSO PERANTE A COMISSÃO JULGADORA.**

**Art. 35** - Para efeito de possíveis penalidades por atraso de jogo, a serem aplicadas pela Justiça Desportiva, cabe ao Árbitro da partida, em seu relatório, identificar os CLUBES responsáveis pelo atraso no início ou reinício das partidas, bem como informar o tempo e as causas correspondentes a tais atrasos

**Art. 36** - O Árbitro da partida, ao excluir um atleta do banco de suplentes, deve relacioná-lo na súmula, no local destinado aos atletas expulsos, e este se sujeita ao cumprimento da suspensão automática.

**Art. 37** – O Delegado escalado, deve se apresentar para o exercício de suas funções, até no máximo 30 (trinta) minutos antes do início da partida (exceto quando REC ou Protocolo dispuser de forma diversa) e estar com sua vestimenta adequada ao desenvolvimento de sua função, na forma estabelecida pelo Regimento Interno de Delegados.

§ 1º - Se, por qualquer circunstância, o Delegado não comparecer ao local da partida até 30 (trinta) minutos antes da hora prevista para seu início, caberá a um dos assistentes de arbitragem assumir as funções do representante, até a presença do Delegado substituto.

**Art. 37** – A sumulas devem ser finalizado no sistema após o termino das partidas e enviada a central da organização.

## **CRENCIAMENTO DE IMPRENSA**

**Art. 38** - Durante o desenvolvimento dos jogos, somente será permitida no entorno do gramado, a presença de profissionais de imprensa credenciados (fotógrafos, repórteres de TV e de rádio)

## **CAPÍTULO IV**

### **DAS INFRAÇÕES E PENALIDADES**

**Art. 39** - Será considerado abandono da COMPETIÇÃO:

- I - Será considerado abandono da COMPETIÇÃO, caso um CLUBE sofra a aplicação de dois W.O
- II - Será considerado abandono de COMPETIÇÃO, caso um CLUBE insira na súmula da partida, em dois jogos de uma mesma COMPETIÇÃO, três ou mais atletas que não estejam registrados em nome do respectivo CLUBE disputante no aplicativo

**Art. 40** – O clube que abandonar ou for eliminado por ordem da Justiça Desportiva ou Ato Administrativo da competição, terá suas demais partidas constantes na tabela canceladas e os resultados de seus jogos realizados serão anulados, na fase em disputa, prevalecendo somente os efeitos disciplinares

§ 1º - Independentemente do momento em que se caracterizar o abandono ou eliminação, para efeitos desportivos e, o CLUBE eliminado ou que abandonar a COMPETIÇÃO será o último colocado na classificação geral do certame

§ 2º - Na hipótese de mais de um CLUBE abandonar ou ser eliminado da COMPETIÇÃO, para efeitos de classificação geral, os CLUBES com melhor classificação serão aqueles com maior número de partidas disputadas, e persistindo o empate, serão considerados os critérios de desempate previstos prioritariamente no REC.

## **DOS TROFÉUS E TÍTULOS**

**Será premiada o campeão e vice de cada categoria, assim como os artilheiros e goleiros menos vazados.**

## **DA FORMA DE DISPUTA**

### **CATEGORIA SUB 12 –**

**1º FASE - 16 CLUBES DIVIDIDOS EM 4 GRUPOS COM 4 EQUIPES JOGANDO EM TURNO ÚNICO DENTRO DO SEU GRUPO. CLASSIFICANDO PARA SEGUNDA FASE ( QUARTAS DE FINAL) OS 2 PRIMEIROS COLOCADOS DE CADA GRUPO.**

**2º FASE- QUARTAS DE FINAL – CRUZAMENTO:**

**1º COLOCADO GRUPO A X 2º COLOCADO GRUPO C – QUARTAS DE FINAL 1**

**1º COLOCADO GRUPO C X 2º COLOCADO GRUPO A - QUARTAS DE FINAL 2**

**1º COLOCADO GRUPO B X 2º COLOCADO GRUPO D - QUARTAS DE FINAL 3**

**1º COLOCADO GRUPO D X 2º COLOCADO GRUPO B - QUARTAS DE FINAL 4**

**3º FASE -  
SEMI FINAL**

**GANHADOR DAS QUARTAS DE FINAL 1 X GANHADOR DAS QUARTAS DE FINAL 4**

**GANHADOR DAS QUARTAS DE FINAL 2 X GANHADOR DAS QUARTAS DE FINAL 3**

**4º FASE  
FINAL**

### **CATEGORIA SUB 14 –**

**1º FASE - 18 CLUBES DIVIDIDOS EM 6 GRUPOS COM 3 EQUIPES JOGANDO EM TURNO ÚNICO CRUZANDO GRUPOS.  
GRUPO A X GRUPO B**

**GRUPO C X GRUPO D  
GRUPO E X GRUPO F**

**CLASSIFICANDO PARA SEGUNDA FASE ( QUARTAS DE FINAL) OS 1 PRIMEIROS COLOCADOS DE CADA GRUPO E OS 2 MELHORES SEGUNDO COLOCADOS NO GERAL.**

**FORMANDO ASSIM OS 8 MELHORES COLOCADOS NA PRIMEIRA FASE DENTRE OS CLASSIFICADOS EM CADA GRUPO E OS 2 MELHORES SEGUNDOS COLOCADOS GERAL.**

**2º FASE- QUARTAS DE FINAL – CRUZAMENTO:**

**1º COLOCADO GERAL X 8º COLOCADO GERAL QUARTAS DE FINAL 1**

**2º COLOCADO GERAL X 7º COLOCADO GERAL - QUARTAS DE FINAL 2**

**3º COLOCADO GERAL X 6º COLOCADO GERAL - QUARTAS DE FINAL 3**

**4º COLOCADO GERAL X 5º COLOCADO GERAL - QUARTAS DE FINAL 4**

**3º FASE -  
SEMI FINAL**

**GANHADOR DAS QUARTAS DE FINAL 1 X GANHADOR DAS QUARTAS DE FINAL 4**

**GANHADOR DAS QUARTAS DE FINAL 2 X GANHADOR DAS QUARTAS DE FINAL 3**

**4º FASE  
FINAL**

**CATEGORIA SUB 16 –**

**1º FASE - 22 CLUBES DIVIDIDOS EM 4 GRUPOS DE 4 E 2 GRUPOS DE 3 EQUIPES. OS GRUPOS A,B,C,D JOGAM EM TURNO ÚNICO DENTRO DO SEU GRUPO, O GRUPO E e F FAZEM CRUZAMENTO.**

**2ºFASE  
OITAVAS DE FINAL**

**OS 2 PRIMEIROS COLOCADOS DE CADA GRUPO E OS 4 MELHORES 3º COLOCADOS NO GERAL SE CLASSIFICAM PARA AS OITAVAS DE FINAL. DIVIDINDO AS 16 MELHORES EQUIPES POR APROVEITAMENTO.**

**OITAVAS DE FINAL EM CRUZAMENTO OLÍMPICO DENTRE**

**1º COLOCADO GERAL X 16º COLOCADO GERAL – OITAVAS 1**

**2º COLOCADO GERAL X 15º COLOCADO GERAL – OITAVAS 2**

**3º COLOCADO GERAL X 14º COLOCADO GERAL – OITAVAS 3**

**4º COLOCADO GERAL X 13º COLOCADO GERAL – OITAVAS 4**

**5º COLOCADO GERAL X 12º COLOCADO GERAL –OITAVAS 5**

**6º COLOCADO GERAL X 11º COLOCADO GERAL – OITAVAS 6**

**7º COLOCADO GERAL X 10º COLOCADO GERAL – OITAVAS 7**

## **8º COLOCADO GERAL X 9º COLOCADO GERAL – OITAVAS 8**

### **3º FASE**

#### **QUARTAS DE FINAL**

**OITAVAS 1 X OITAVAS 8 – QUARTAS DE FINAL 1**

**OITAVAS 2 X OITAVAS 7 – QUARTAS DE FINAL 2**

**OITAVAS 3 X OITAVAS 6 - QUARTAS DE FINAL 3**

**OITAVAS 4 X OITAVAS 5 - QUARTAS DE FINAL 4**

### **4º FASE**

#### **SEMI FINAL**

**QUARTAS DE FINAL 1 X QUARTAS DE FINAL 2**

**QUARTAS DE FINAL 2 X QUARTAS DE FINAL 3**

### **5º FASE**

#### **FINAL**

**PARAGRAFO ÚNICO- OS JOGOS DE OITAVAS E QUARTAS DE FINAL SERÃO DISPUTADOS NO MESMO DIA .**

### **TEMPO DE JOGO**

**SUB 12 – 2 TEMPOS DE 25 MINUTOS**

**SUB 14 - 2 TEMPOS DE 30 MINUTOS**

**SUB 16 - 2 TEMPOS DE 30 MINUTOS**

**TODAS AS CATEGORIAS COM 5 MINUTOS DE INTERVALO ENTRE UM TEMPO E OUTRO.**

### **DAS DISPOSIÇÕES FINAIS**

Cabe à WD resolver os casos omissos e interpretar, sempre que necessário, o disposto neste REC e seus eventuais anexos, ficando a WD desde já autorizada, pelos CLUBES, a proceder a todos os acertos e adaptações necessárias, sem, todavia, alterar o espírito do REC.

Parágrafo único – As principais informações relacionadas ao CAMPEONATO serão publicadas junto à tabela no site . O site deve ser acessado diariamente pelos CLUBES participantes, para conhecimento e cumprimento.

- Técnica e disciplinarmente, as COMPETIÇÕES são regidas pelas Regras de Jogo da IFAB, pelos dispositivos do CBJD e pela legislação federal vigente ou por outras que sejam instituídas.

Art. 103 - A inobservância ou descumprimento deste REC, , sujeitará o infrator às seguintes penalidades administrativas:

I - Advertência;

II - Multa pecuniária;

e III - Desligamento da competição.

- Os casos omissos serão resolvidos exclusivamente pela Presidência da WD, através de comunicação formal às partes interessadas que, em caso de dúvida de interpretação deste REC, poderão formalizar consulta.

**Londrina, 1 de junho de 2024**

**WD SPORTS ORGANIZADORA DO EVENTO**