

REGULAMENTO



EDIÇÃO 2024



REGULAMENTO JOGOS BETPIX365 ANO 2024

DO REGULAMENTO

BETPIX365, idealizadora do projeto COPA BETPIX365, é uma empresa sólida, reconhecida a nível nacional, sociais, esportivas, culturais e do entretenimento.

A COPA BETPIX365 é uma competição que tem por finalidade promover a integração entre as equipes, os colaboradores à cultura de paz e valorização do indivíduo a educação através da qualificação para o esporte, o espírito de equipe, havendo também a promoção de campanhas sociais, tornando os jovens mais conscientes de seus papéis como colaboradores para um mundo melhor.

DAS EQUIPES

A COPA BETPIX365 contará com a participação de diversas equipes. Cada equipe terá que formar seus times completos para participar do evento.



Para a validação da inscrição, os times deverão seguir, obrigatoriamente, os seguintes critérios quanto a sua composição:

➤ Deverão inscrever no máximo 12 jogadores;



Poderá compor cada equipe 1 (um) professor/treinador e 1 auxiliar .

REGRAS

➤ Não será cobrada nenhuma taxa ou ônus das equipes participantes, mas todas sem exceção deverá cumprir as regras acima citadas;

➤ Cada equipe receberá um link para o Cadastro;



Carta de inscrição com informações e conclusão dos cadastros obrigatórios para a participação; Cada jogador deverá efetuar o cadastro e efetuar um crédito no link como depósito;



Tempo estimado de entrega dos cadastro validados (cadastro e depósito): prazo de 30 dias;

➤ Fazer ativação do valor depositado;





DISPOSIÇÃO GERAL SOBRE A FORMAÇÃO DOS TIMES

A COPA BETPIX365 será disputada na modalidade Futebol de campo.

O time que não se inscrever dentro do prazo **12 atletas** no torneio será automaticamente ~~eliminada da competição e substituído por outro time~~. As inscrições serão feitas on line pelo app **Placar Mr2** tendo como data final o terceiro jogo da primeira fase de cada equipe, tendo como dia limite sempre Quinta-feira as 12h da semana do jogo da sua equipe.

DA SELEÇÃO DOS JOGADORES

Cada Líder se responsabilizará por fazer a seleção obrigatória, que permitirá a escolha dos atletas que representarão o time no torneio, a fim de gerar oportunidade a todos. Ficando sob sua responsabilidade a escolha dos jogadores que irão compor o time, respeitando todos os critérios estabelecidos neste regulamento.

DOS LÍDERES COMUNITÁRIOS

Os líderes deverão desempenhar o papel, não só de técnico, mas daquele que inspira e motiva ~~os jovens a viverem a Copa BETPIX365 com toda emoção e dedicação que puderem~~. Deverão levar confiança aos seus jogadores, e serem exemplos, mostrando aos participantes a importância do respeito ao próximo e de uma disputa sadia. O Líder ainda deverá mobilizar os moradores para que compareçam aos jogos do seu time para torcer, apoiar e motivar os jogadores.

Caso algum Líder desista de participar do evento, ou falte às etapas como reuniões, seminários, sorteio das chaves, ação social, entre outras atividades referentes ao campeonato, farão com que seus times sejam eliminados da competição e serão substituídos.

No caso de ausência justificada do líder, pelo menos 01 membro da comissão técnica deverá estar presente. É obrigatória a participação de todos os times e dos Líderes, nos jogos da sua equipe.





DA INSCRIÇÃO DO CAMPEONATO

Será divulgado dia e hora que comecem as inscrições.

Após a divulgação da lista dos times escolhidos, os seus líderes assinarão um termo se comprometendo com o excelente desenvolvimento do projeto.

A não assinatura do termo de compromisso por parte do representante ou o não cumprimento das obrigações que lhes serão propostas, desclassifica o time a participar da Copa.

Para a inscrição, todos os atletas deverão estar em perfeitas condições físicas, mental e psicológica para a participação e seguir as regras assim estabelecidas;

DO CAMPEONATO

A Copa BETPIX365, será disputada por **12 equipes (Doze Equipes)**, divididas em 04 grupos, e ocorrerá em duas fases: classificatória (podendo haver eliminações antecipadas caso de descumprimento dos critérios pré-estabelecidos nesse regulamento) e eliminatória.

Será realizado congresso para validação das equipes e sorteio das chaves para o início dos jogos;

A primeira fase, classificatória, ocorrerá da seguinte forma:

I – Serão 4 grupos (A, B, C e D), compostos por 4 times cada;

II – Em cada grupo, cada time fará 3 jogos, em que todos se enfrentam dentro do grupo, e cada jogo terá os seguintes critérios de pontuação:

1. Vitória – 3 pontos
2. Empate – 1 ponto
3. Derrota – 0 ponto

III – Se classificarem para as Quartas de final os 2 times que mais pontuarem em cada grupo, totalizando 8 (oito) times, obedecendo a seguinte ordem nos critérios de desempate:





12) Critérios de desempate:

- a- Pontos ganhos
- b- Número de vitórias
- c- Saldo de gols
- d- Gols marcados
- e- Confronto direto
- f- Cartões vermelhos
- g- cartões amarelos
- g- Sorteio

14) as **Quartas de finais** serão disputadas em jogo único e em caso de empate, disputa de penalidades,

JG1-1°A X 2°B JG2-2°A X 1°B JG3-1°C X 2°D JG4-2°D X 1°C

15) as **Semi-finais** serão disputadas em jogo único e em caso de empate, disputa de penalidades até que seja definido o vencedor que avançará a próxima fase.

JG5 VC JG1 X VC JG4/JG6 VC JG2 X VC JG3

16) A **Grande Final** e disputa de **3° e 4° lugar**, serão disputadas em jogo único e em caso de empate ,disputa de penalidades até que seja definido o vencedor.

VENCEDOR JG 5 X VENCEDOR JG 6





Na fase eliminatória simples (mata-mata), em caso de empate em alguma partida, haverá cobrança de uma série de 5 (cinco) pênaltis alternadamente. Persistindo o empate, será realizada a cobrança alternada, em que se um fizer e o outro errar, termina o jogo.

DA PREMIAÇÃO

- CAMPEÃO R\$5.000,00;
- VICE-CAMPEÃO R\$1.500,00;
- TROFÉU E MEDALHAS.

DAS ETAPAS COM PARTICIPAÇÃO OBRIGÁTORIA

ENTREGA DOS CADASTRO E CARTA DE INSCRIÇÃO E ITENS OBRIGATÓRIOS – O prazo para entrega é de 30 dias.

DAS REGRAS DO CAMPEONATO

As equipes deverão estar obrigatoriamente uniformizadas no dia dos seus jogos. Em caso a arbitragem verificar que os uniformes estão parecidos, a equipe que estiver do lado esquerdo da tabela deverá trocar o seu uniforme. Caso a equipe não tenha um segundo uniforme, a organização poderá fornecer coletes para identificação.

Entende-se por devidamente uniformizadas as equipes cujos atletas se apresentarem calçados, trajando camiseta, calção adequado, meião e caneleira.





O técnico do time poderá fazer no máximo 5 substituições de jogadores em campo pelos reservas durante a partida.

O jogador que levar 02 cartões amarelos (Suspensão automática) ou 01 vermelho ficará suspenso por uma partida, sendo esse critério só para 1ª Fase. Caso o time passe para a segunda fase, não haverá suspensão para cartões amarelos, somente se o atleta for expulso.

As regras básicas da COPA BETPIX365 seguirão os padrões de um jogo de futebol de salão,

Nenhum jogador poderá ser inscrito fora do prazo aqui estipulado.

DA DISCIPLINA

A Comissão Organizadora informa através desse artigo que a prática de atos de indisciplina tais como: agressão física e verbal, organização de tumultos ou brigas dos participantes, técnicos e/ou dirigentes contra a comissão organizadora do evento, a equipe de arbitragem, a quaisquer outros jogadores ou a torcida, e descumprimento de quaisquer itens desse regulamento, implicará em punição a ser definida que vai de:

1. Advertência por escrito;
 2. Perda de 01 ponto na tabela de classificação (caso a prática ocorra na primeira fase do campeonato);
 3. Desclassificação do campeonato;
 4. Desclassificação do campeonato e suspensão da próxima edição da COPA.
- O time cuja torcida causar durante os jogos tumultos ou brigas, terá o time que a representa desclassificado automaticamente, independente de qual fase do campeonato esteja.





DA ÉTICA

O time que, sob orientação ou não de sua comissão técnica, facilitar a vitória do time adversário para beneficiar um terceiro time, assim como aquele time que faltar um jogo seja para beneficiar um terceiro time ou por já não ter chances de classificação, estará automaticamente desclassificado e não participará da edição seguinte do mesmo campeonato.

DISPOSIÇÕES FINAIS

É proibido durante os jogos que qualquer atleta ou membro da comissão técnica leve faixa, cartazes ou banners com o intuito de divulgar ou promover a imagem de algum político ou empresa que não seja a BETPIX365. Contudo, será permitido as divulgações de apoiadores comerciais nos próprios uniformes dos times desde que autorizado previamente.

Os participantes concordam em autorizar o uso de imagens, voz e performance, com divulgação no site, anúncios em jornais, fotos, vídeos, revistas e qualquer outro material audiovisual, para a COPA BETPIX365.

O presente regulamento estará disponível para todos. Eventuais dúvidas relacionadas à competição e seu regulamento poderão ser esclarecidas através dos contatos da organização, que serão divulgados.

Para todos os efeitos legais, os participantes do evento declaram que as informações transmitidas no ato das inscrições são verídicas, isentando a BETPIX365 e seus apoiadores de qualquer informação ou demanda que porventura venha a ser apresentada em juízo ou fora dele.

A Comissão Organizadora se reserva ao direito de interromper o andamento da competição e alterar este regulamento, se assim julgar necessário em virtude de acontecimentos de força maior. Caso não haja concordância com os novos termos do regulamento ou com eventual interrupção, o participante poderá cancelar sua inscrição estando assim liberado das obrigações assumidas.

A participação na COPA BETPIX365 não irá garantir aos participantes nenhum outro direito ou vantagem que não estejam expressamente previstos neste regulamento.





ADENDO

A bola não pode ser tocada com as mãos;

As partidas oficiais são conduzidas por dois árbitros.

Cada time tem direito a um pedido de tempo técnico por período de jogo.

O jogo é regido por 2 juiz ou árbitro, que faz valer o cumprimento das regras;

A partida é dividida em dois tempos de 20 min e tem duração total de 40 minutos;

A partida só tem início com a autorização do juiz para dar o chute inicial na bola em direção ao campo contrário. Assim, os outros jogadores ficam livres para tocar prosseguir com o jogo;

Apesar de acontecerem inevitáveis contatos físicos, os chamados maldosos ou intencionais são punidos com advertência ou expulsão do agressor. Para isso são aplicados pelo árbitro os cartões amarelo e vermelho;

Cada equipe pode cometer no máximo 5 faltas por tempo de jogo. A partir da sexta falta, é cobrado tiro livre direto sem barreira.

Se um jogador for expulso, ele poderá ser substituído por um reserva depois de 2 minutos. No entanto, se sua equipe sofrer um gol nesse intervalo de 2 minutos, a substituição poderá ser feita imediatamente

O goleiro só poderá participar do ataque uma segunda vez se estiver no campo de ataque. Caso contrário, ele só poderá encostar na bola novamente se a bola tiver sido tocada por um adversário.

Enquanto estiver no campo de defesa, o goleiro só poderá ter a posse de bola por no máximo 4 segundos.

Regras do Futsal

DIMENSÕES. ...

A MARCAÇÃO DA QUADRA. ...

ÁREA DE META. ...

PENALIDADE MÁXIMA. ...

TIRO LIVRE SEM BARREIRA. ...

ZONA DE SUBSTITUIÇÕES. ...

METAS. ...

CONSTRUÇÃO.

Como no futebol, existem as cobranças de escanteio, lateral e tiro de meta;

O número máximo de jogadores reservas é 7, no total são 12 atletas de cada equipe ,as substituições são ilimitadas e ocorrem sem interrupção do jogo. Somente a troca do goleiro deve ser autorizada;

Vence a equipe que obtiver mais gols ao final da partida.

Os jogadores devem iniciar e terminar a partida com o mesmo número de camisa. c) Se o jogador ao sair da quadra, cometer um erro e este jogador já foi punido com cartão amarelo, deverá ser expulso do jogo e a equipe deverá ficar com um jogador a menos do que se encontrava antes da substituição.

E sim, carrinho é permitido no futsal. A regra é totalmente interpretativa. e o carrinho que não pode. é aquele que você coloca em risco o seu adversário, tipo esse.

As faltas do futsal são das seguintes espécies: Faltas Técnicas - Considera-se falta técnica aquela em que o atleta comete, intencionalmente, de maneira que os árbitros julguem imprudente, temerária e com o uso de força excessiva

Art. 9º - Será suspenso automaticamente da partida seguinte o aluno-atleta que for expulso da mesma partida por receber:

1 (um) cartão vermelho (expulsão) ou 2 (dois) cartões amarelos (advertência).

que todo goleiro de futsal precisa saber. A primeira é que de frente do campo. o goleiro pode ser substituído nas cobranças de pena, ou seja, o goleiro que não participou do jogo. pode entrar defender o pena. Outra regra que gera muita confusão é com relação ao. o goleiro não pode pegar a bola recuada com a mão.





Artigo 10º - Não será permitida a participação de atletas federados e da Liga Paulista de Futsal, caso seja confirmado participação de atleta federado a equipe em questão será eliminada.

Parágrafo 1º - Será considerado “Atleta Federado” aquele que teve sua inscrição feita ou renovada na Federação e Liga Paulista de Futsal especializada da modalidade de futsal, nos anos de 2023 e 2024.

Parágrafo 2º - Se comprovada à presença de um ou mais atletas federados, tanto a equipe como o técnico da equipe serão nominalmente punidos com eliminação imediata da competição tanto para o ano vigente como para o posterior.

Em caso de agressão contra a organização ou contra a arbitragem gesto obscenos, agressão verbal, dentro de quadra será punido com perda de pontos, briga generalizada entre torcidas ou entre equipes terá punição, briga generalizada pode até ter desclassificação da equipe e até ficar 1 ano sem correr copa Futlipa, não toleramos nenhum tipo de preconceito ou rascismo na copa terá punição





É vedado ao jogador o uso de qualquer objeto reputado pelo árbitro como perigoso ou nocivo à prática do esporte. O árbitro exigirá a remoção de qualquer objeto que, a seu critério, possa molestar ou causar dano ao adversário ou a si próprio.

Mesário :O cronometrista e o anotador exercerão suas funções numa mesa do lado de fora da quadra de jogo, próximo à linha divisória do meio da quadra, junto à zona de substituição.

Disputa de pênaltis: agora serão cinco cobranças (não mais três);

Qual é a regra do pênalti?

1 – Pênalti/goleiro – o goleiro deve permanecer com um dos pés sobre a linha, de frente para o batedor sem desrespeitar o jogo e o adversário, nem tocar nas traves ou rede. 2 – O árbitro terá que acrescentar no final de cada tempo acréscimo pelos gols feitos.

Gestos obscenos, independentemente se direcionado ao adversário ou qualquer pessoa presente na partida. Descrição - Jogo de futsal, mas existe um jogador no círculo central da quadra (goleiro linha), que deve tocar na bola sempre que uma equipe estiver atacando, para valer a finalização. Nenhum jogador pode entrar no círculo central. O goleiro linha só pode dar no máximo três toques na bola

Desse modo, o goleiro-linha não pode realizar ações com as mãos na bola fora da área; e nem permanecer com a posse da bola por mais de quatro segundos na sua meia quadra defensiva. Ainda assim, na meia quadra defensiva, o goleiro-linha só pode receber na bola de seus companheiros apenas uma única vez.

Saída de bola: Os jogadores agora podem receber a bola do goleiro dentro da sua área; (14) Saída de bola: Se o goleiro lançar a bola direto para a quadra do adversário será marcado um tiro livre indireto e será cobrado do local onde a bola passou a linha.

A partida de futsal é composta por dois períodos de 20 minutos, com um intervalo de 10 minutos.

A partida que for interrompida, por chuva, falta de energia elétrica, de segurança ou qualquer outro motivo, deverá ser continuada com o tempo que faltava para ser jogado, exceto quando for interrompida por insuficiência de jogadores de uma ou de ambas as equipes, já que nesse caso a partida é considerada encerrada.

Em caso de agressão contra a organização ou contra a arbitragem gesto obscenos, agressão verbal, dentro de quadra será punido com perda de pontos, briga generalizada entre torcidas ou entre equipes terá punição, briga generalizada pode até ter desclassificação da equipe e até ficar 1 ano sem correr copa Futlipa, não toleramos nenhum tipo de preconceito ou rascismo na copa terá punição





As infrações, ocorrências e recursos registrados no transcorrer do evento serão processados e julgados por uma Comissão de Disciplina, que será formada por 3 (três) dirigentes indicados pela Comissão Organizadora, com base nas súmulas dos jogos, nos relatórios dos árbitros e nos informes da coordenação técnica. As equipes participantes da competição reconhecem a Comissão Organizadora como única e definitiva instância para resolver as questões da COPA BETPIX365, desistindo ou renunciando expressamente de recorrer a qualquer outra organização.

A participação na COPA BETPIX365 implica na aceitação total e irrestrita de todos os itens deste presente regulamento.

As equipes, os professores/treinadores e seus atletas devem, obrigatoriamente, conhecer esse regulamento e as regras oficiais aplicadas ao futebol que faz parte da programação do evento.

As situações que estiverem omissas a este regulamento serão resolvidas pela Comissão Organizadora do evento, que será composta por membros designados pela BETPIX365 e seus apoiadores.

A BETPIX365 e seus apoiadores não serão responsáveis por qualquer acidente ou pertence de atletas e Comissão Técnica e torcedores que venham a ocorrer antes, durante e depois da competição;

Os casos omissos serão avaliados e resolvidos pela BETPIX365 e Comissão Organizadora das COPA.

BETPIX365

