



REGULAMENTO SUPERCOPA DESIMPEDIDOS 2024

1. RESPONSÁVEIS E OBJETO

1.1. A Supercopa Desimpedidos (“os jogos” ou “a competição”) é realizada por **NETWORK PARTICIPAÇÕES S.A.**, pessoa jurídica de direito privado, com sede na Alameda Franca, nº. 1562, Sala A, Jardim Paulista, CEP 01.422-004, cidade de São Paulo, estado de São Paulo, inscrita no CNPJ/ME sob o nº. 19.374.466/0001-85; e **NEOTV PRODUÇÃO E COMERCIALIZAÇÃO DE CONTEÚDO AUDIOVISUAL E SERVIÇOS DIGITAIS S.A.**, com sede na Cidade de São Paulo, Estado de São Paulo, na Alameda Franca, nº 1.652, Sobreloja, Sala B, Jardim Paulista, CEP 01422-004, inscrita no CNPJ/ME sob nº 18.001.581/0001- 41.

1.2. A Supercopa Desimpedidos tem como objetivo principal promover a prática do futebol, reunindo influenciadores digitais e seus seguidores em um evento esportivo de entretenimento.

1.3. A competição visa valorizar a presença dos influenciadores no esporte, ampliando a interação com os fãs e a promoção do futebol em suas diversas formas.

1.4. O evento também busca proporcionar aos criadores de conteúdo a oportunidade de vivenciar um momento esportivo de alto nível técnico com atletas profissionais de Futebol de 7.

1.5. Os patrocinadores oficiais do campeonato não farão parte da comissão organizadora, sendo totalmente isentos de quaisquer decisões tomadas durante o campeonato.

2. DATA E LOCAL

2.1. Os jogos serão realizados nos dias 15, 16 e 17 de novembro de 2024, no Estádio do Pacaembu, localizado na R. Capivari - Pacaembu, CEP 01246-020, São Paulo - SP.

3. O CAMPO

3.1. O gramado do estádio do Pacaembu possui superfície artificial. Dessa forma, é recomendável o uso de chuteiras de trava de borracha ou sem trava, "*chuteiras society*".

3.2. O campo será dividido em formato retangular e poderá ter as seguintes dimensões mínimas e máximas:

- i. comprimento (linha lateral): de 45 a 60 metros; e



ii. comprimento (linha de meta): de 25 a 40 metros.

3.3. O campo será demarcado por linhas visíveis de cor branca, com 10 centímetros de espessura.

3.4. As metas serão colocadas no centro de cada linha de fundo, sendo formadas por dois postes verticais distantes 5m entre si, medidos por dentro e ligados por uma barra horizontal cuja face interior ficará a altura de 2,20 cm do solo. Os postes e a barra transversal terão espessura de 10cm e cor branca. Por trás das metas, serão colocadas redes presas nos postes, na barra transversal e no solo, colocadas de modo a dar bastante espaço ao goleiro.

3.5. Se um dos postes de meta ou travessão se danificar ou se deslocar, o árbitro adotará, imediatamente, os seguintes procedimentos:

i. se a bola estiver em jogo, o árbitro deverá paralisar a partida, esperar o reparo e reiniciar com bola ao chão, no local onde a bola estava no momento da paralisação;

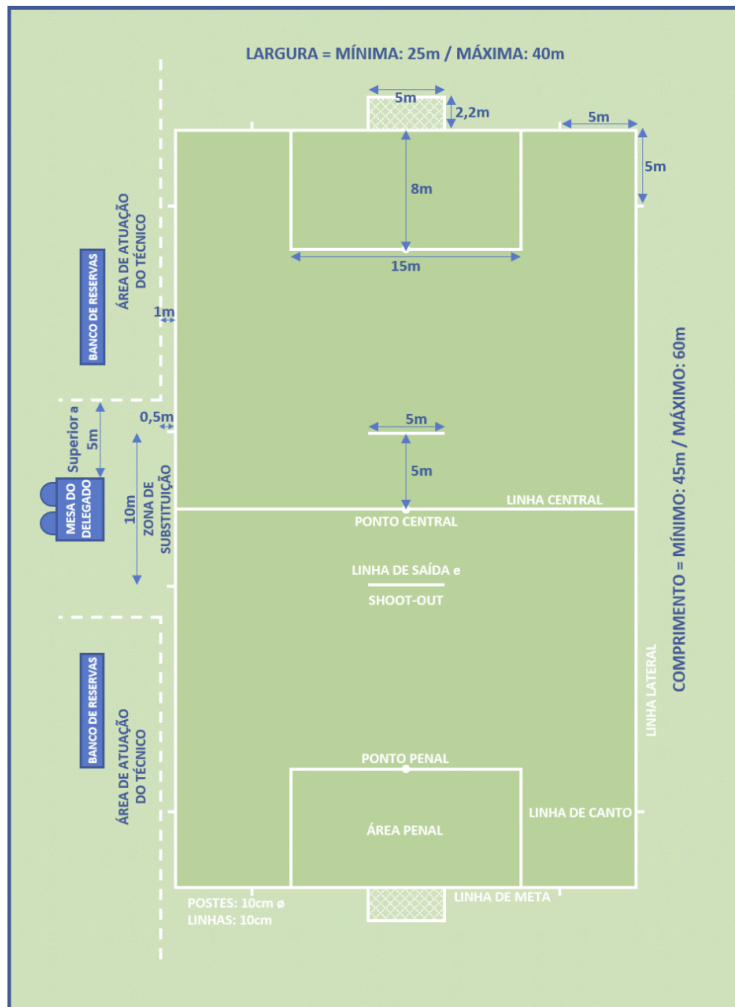
ii. se for no momento exato do reinício de um jogo ou depois da execução de um tiro penal, sem que a bola tenha tocado em nenhum outro jogador, além do executor, nem nas metas, o árbitro deverá paralisar o jogo, aguardar o reparo e ordenar a repetição do reinício;

iii. se a bola não estiver em jogo, o árbitro deverá esperar o reparo e reiniciar normalmente conforme as regras do jogo.

iv. se não for possível realizar o reparo das metas, o árbitro deverá encerrar o jogo.

v. não será permitido o emprego de corda ou de qualquer outro material flexível ou perigoso para substituir a trave.

vi. o campo de jogo com suas dimensões, marcações e equipamentos, está ilustrado na figura a seguir.



3.6. A bola utilizada no jogo será esférica e confeccionada com materiais adequados para garantir a segurança dos jogadores. Devido à parceria com a patrocinadora do evento, a bola será da marca Nike, com as seguintes especificações:

- i. circunferência entre 68 e 69cm
- ii. peso entre 420 e 450 gramas
- iii. pressão entre 8 e 10 libras ao nível do mar

4. FORMATO DE DISPUTA E SORTEIO

4.1 A Supercopa Desimpedidos, edição 2024, será disputada por 8 (oito) equipes, com 7 (sete) integrantes cada em campo, necessariamente com 6 (seis) jogadores e 1 (um) goleiro, no formato conhecido como "Futebol de 7". Os times serão divididos em 2 (dois) grupos, com 4 (quatro) times em cada. Os melhores times de cada grupo avançarão para as semifinais. Na



fase eliminatória, a primeira equipe do “Grupo A” enfrentará a segunda equipe do “Grupo B”, e a segunda equipe do “Grupo A” enfrentará a primeira equipe do “Grupo B”. Os vencedores das semifinais farão parte da grande final da competição, e o vencedor da partida final, será o time campeão do campeonato.

4.2. Os jogos serão disputados em dois tempos de 20 (vinte) minutos, e a decisão do time vitorioso será realizada no tempo extra, a seguir denominado de *target score*.

4.2 Neste formato, vencerá o time que alcançar primeiro a pontuação máxima do placar. Por exemplo, se o jogo em tempo regular terminar com um placar de 2 a 0, a vitória será atribuída ao time que marcar primeiro o terceiro gol. No entanto, caso a partida do tempo regular termine empatada - qualquer que seja o placar - o time que fizer o primeiro gol no tempo extra será o vencedor.

4.3 As equipes serão sorteadas uma semana antes do começo da competição, no dia 7 de novembro de 2024. Durante o sorteio, os times serão selecionados e colocados cada um em um grupo de maneira alternada. O primeiro time sorteado vai para o Grupo A, o segundo time para o Grupo B, o terceiro time para o Grupo A e, assim por diante, até a oitava equipe.

4.4 Não é recomendável a realização de amistosos preparatórios para a Supercopa Desimpedidos entre equipes do mesmo grupo. Entretanto, está liberada a realização de amistosos preparatórios contra equipes de outro grupo.

4.5 O campeonato contará com os seguintes times: Desimpedidos Esporte Clube (DEC), G3X, Fúria, Fluxo GG, Vosso Tiger FC, Capaça FC, Mansão Maromba e Ronaldo TV.

4.5.1. Em caso de desistência de algum time da lista acima, as empresas organizadoras da competição poderão, por critérios próprios, seguir com a competição com um time a menos ou, alternativamente, convidar mais um time em caráter de urgência.

4.6. As empresas organizadoras vão sortear apenas os confrontos da primeira rodada da competição. Os jogos da segunda rodada serão definidos a partir dos resultados da primeira rodada. Na etapa seguinte, jogarão entre si os ganhadores da primeira rodada e os perdedores do primeiro jogo jogarão entre si na segunda rodada no dia seguinte. O jogo que faltar dentro do grupo será automaticamente o da terceira rodada.

4.6.1 No primeiro dia do campeonato acontecerão duas partidas com os times ganhadores. Ou seja, o time que perder na primeira rodada automaticamente fará dois



jogos no segundo dia da competição, no dia 16 de novembro. Em contrapartida, os times que ganharam na primeira rodada, farão dois jogos no primeiro dia (15 de novembro) e apenas um jogo no segundo.

4.6.2 Os times que avançarem para as semifinais farão, no mínimo, quatro jogos no evento e os times que chegarem na final farão, no máximo, cinco partidas oficiais. As semifinais e a grande final serão disputadas no dia 17 de novembro (domingo). Haverá um período de descanso de, no mínimo, 3 (três) horas entre a segunda semifinal e o início da partida decisiva da competição.

4.6.3. Outros jogos de exibição ou amistosos podem ocorrer nos dias da Supercopa, mas sem envolver as oito equipes participantes mencionadas acima.

5. INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DOS ATLETAS

5.1. Somente pessoas com mais de 18 (dezoito) anos completos até o primeiro dia dos jogos poderão participar da competição como atleta e/ou membro da comissão técnica.

5.2. Cada time poderá inscrever até 20 (vinte) jogadores com mais de 18 (dezoito) anos, devendo ser, no mínimo, 3 (três) influenciadores com presença ativa em plataformas de redes sociais - como Instagram, YouTube, TikTok, Twitch, Facebook, Kwai e etc. A comissão técnica poderá ter no máximo 5 (cinco) pessoas, o que totaliza até 25 (vinte e cinco) membros em cada delegação.

5.2.1. Entende-se como influenciador a pessoa que obteve um número expressivo de seguidores e relevância nas redes sociais a partir da criação de conteúdo e não da performance em campo jogando futebol.

5.2.2. Jogadores de futebol profissionais não serão considerados influenciadores, independente do número de seguidores que conquistaram nas redes sociais.

5.2.3. Jogadores de "Futebol de 7" profissionais também não serão considerados influenciadores.

5.2.4. As empresas organizadoras, assim que receberem a lista de inscrição dos times, vão avaliar os influenciadores indicados de todos os times, submetendo os nomes a uma banca interna de aprovação, de acordo com a cláusula 5.2.5 abaixo. O objetivo do evento é promover a experiência aos influenciadores de disputar um campeonato de



futebol com atletas profissionais, em um estádio de futebol, muito similar às principais competições da modalidade no Brasil - *como mencionado acima neste documento*.

5.2.5. Para o propósito deste campeonato, um influenciador será considerado uma pessoa pública que exerce influência significativa sobre um grande número de seguidores em plataformas digitais e redes sociais, e que não tenha uma carreira profissional formal em esportes de alto rendimento. Os critérios para ser classificado como influenciador são:

i. **Número mínimo de seguidores:** o participante deve ter no mínimo 100.000 (cem mil) seguidores em pelo menos uma plataforma de mídia social (Instagram, YouTube, ou TikTok) - não acumulativo.

ii. **Conteúdo principal:** o participante deve ser conhecido principalmente por seu conteúdo digital, incluindo, mas não se limitando a, vídeos, fotos, transmissões ao vivo, podcasts, e não por sua performance como atleta profissional, mesmo no passado.

iii. **Reconhecimento público:** o criador deve ter uma presença pública comprovada por colaborações, parcerias ou aparições em eventos midiáticos ou digitais.

5.2.6. Para o propósito deste campeonato, serão considerados jogadores profissionais as pessoas que tiverem uma carreira ativa ou anterior em ligas oficiais ou competições de alta performance reconhecidas. Todos os jogadores serão pesquisados na base de dados para saber se eles já tiveram passagens por competições da Liga Nacional de Fut7 Brasil.

5.2.7. A organização da Supercopa Desimpedidos 2024 é uma parceria entre a NWB e a Futebol 7 Brasil. A entidade vai auxiliar o evento com questões técnicas e de arbitragem, além do suporte com a análise dos atletas.

5.3. Os times deverão mandar a pré-lista com o nome completo, CPF, idade, endereço completo, e-mail e tamanho de roupas e uniformes de cada um dos 20 (vinte) jogadores, incluindo uma foto digital 3x4, até o dia 01 de novembro, para o email sergio@nwb.com.br, com uma marcação ao lado do nome especificando quem são os influenciadores do time.

5.4 Até o dia 5 de novembro de 2024, as empresas organizadoras do campeonato informarão aos times se algum deles está em desacordo com as normas estabelecidas. A lista final das equipes deve ser enviada pelas próprias equipes, caso haja necessidade de ajustes, até o dia 8 de novembro, às 18h (horário de Brasília).

5.5. A formação dos times ficará a critério dos próprios times participantes, que poderão convidar influenciadores e pessoas comuns de sua escolha, respeitando as definições estabelecidas neste regulamento.

5.6. Cada time deverá ter, no mínimo, 3 (três) influenciadores ou criadores de conteúdo em campo durante toda a partida (isto é, primeiro tempo, segundo tempo e *target score*). Influenciadores poderão ser substituídos por outros influenciadores, desde que respeitada a regra de ter ao menos 3 (três) influenciadores em quadra durante a realização dos jogos, do início ao fim. Caso uma equipe queira ter mais de três influenciadores em campo ao mesmo tempo, não haverá nenhum impedimento.

5.6.1. Durante as substituições, caso a equipe desrespeite as regras estabelecidas, a arbitragem interromperá imediatamente o jogo. Se a jogada prosseguir com um número inadequado de jogadores em campo, a ação será anulada, garantindo que nenhum benefício seja concedido ao time infrator.

5.6.2. Os influenciadores usarão uma identificação diferente dos demais atletas em campo, com uma tarja colorida no braço, que será cedida pela organização do evento.

5.6.3. Todas as substituições precisam ser realizadas no centro do campo. O atleta que desrespeitar o local de entrada estará sujeito a receber o cartão amarelo.

5.7. Cada partida deverá ser disputada por dois times, cada um com 7 (sete) jogadores e um (1) deles será o goleiro. Cada time terá que eleger um jogador com a função de capitão, que usará uma braçadeira e será responsável por orientar seu time dentro de campo. O capitão, bem como os demais jogadores e integrantes da comissão técnica, não possui nenhum tipo de privilégio e somente poderá dirigir-se à arbitragem com respeito e cortesia.

5.8. As equipes poderão relacionar até o início da partida, no máximo 20 (vinte) jogadores, dentre os inscritos para a competição, podendo os relacionados chegarem a qualquer momento e participarem do jogo.

5.8.1 As substituições serão ilimitadas e volantes, podendo ser feitas com a bola em jogo ou fora de jogo, inclusive no caso do goleiro, desde que respeitado sempre o local das trocas (o centro do gramado, conforme mencionado acima).

5.9. Um jogador expulso antes do tiro inicial poderá ser substituído imediatamente no campo de jogo, mas apenas por um jogador previamente relacionado e nenhum outro jogador poderá ser relacionado em seu lugar.

5.10. Nenhuma partida poderá ser iniciada ou reiniciada com menos de cinco jogadores em cada time no campo de jogo.

5.11. Em caso de expulsão de algum influenciador, o time deverá substituir o atleta expulso por outro influenciador, observando a cota estabelecida na cláusula 4.6 supra.

5.11.1. Caso a equipe não tenha um influenciador para colocar, o time ficará com um atleta a menos em campo.

5.12. Todo o custo de logística, alimentação, hospedagem, cachê ou contratação dos jogadores ficará exclusivamente sob responsabilidade de seus respectivos times. As empresas organizadoras não arcarão com custo nenhum envolvendo a formação dos times que participarão da competição.

5.13. Todos os atletas inscritos devem passar por exames médicos antes do início da competição, pois são os únicos responsáveis por seu estado físico, clínico e mental. Cada equipe também tem o direito de levar seu próprio médico, preparador físico e fisioterapeuta no dia dos jogos.

5.14. A Comissão Organizadora não se responsabilizará por acidentes ou incidentes de qualquer natureza que vierem a ocorrer no desenrolar da competição.

6. UNIFORMES E ACESSÓRIOS DE JOGO

6.1. Cada time terá liberdade para escolher o escudo, as cores e o design de seus uniformes, podendo ainda incluir patrocínios de empresas terceiras. No entanto, é necessário reservar um espaço na manga esquerda da camiseta para o logotipo da Supercopa Desimpedidos 2024, que será colocado por meio de um *patch* (imagem abaixo).





6.2. Cada time poderá estampar o logotipo de até 5 (cinco) empresas patrocinadoras em seu uniforme, podendo ser no peito, manga direita, nuca, ombro e costas.

6.2.1. O custo das estampas de patrocinadores nos uniformes dos times será de responsabilidade das equipes, fazendo o pagamento direto para a empresa contratada pela NWB para produção dos mesmos. A NWB fica responsável pela estampa do nome dos jogadores, escudo das equipes e numeração da camisa, além da aplicação do patch na manga esquerda.

6.3. Os times não poderão buscar ou aceitar propostas de patrocínio de empresas concorrentes da Centauro, Nike ou FitDance. Caso um time já tenha patrocínio de alguma marca concorrente, deverá comunicar por escrito a organização da Supercopa 2024.

6.4. A Nike, patrocinadora oficial do campeonato, fornecerá os uniformes de todos os times participantes que assim desejarem, desde que respeitem o prazo para definir o escudo, as cores e o design de seus uniformes.

6.5. Os times deverão apresentar a ilustração ou foto de seus respectivos uniformes, quantidade necessária e especificação dos tamanhos e formatos, com no mínimo 7 (sete) dias de antecedência do início do campeonato. As empresas organizadoras farão uma análise superficial de confronto e similaridade dos uniformes entre os times participantes.

6.5.1. Caso haja colidência entre os uniformes, será realizado um sorteio, a ser definido exclusivamente pelas empresas organizadoras, para a definição de qual time jogará com o seu uniforme principal e qual time jogará com o uniforme reserva.

6.5.2. É importante que os times, ao definirem seus respectivos uniformes, observem critérios de originalidade e autenticidade, assegurando que suas escolhas não infrinjam os direitos de terceiros.

6.5.3. Os times são exclusivamente responsáveis por quaisquer violações de propriedade intelectual e direitos autorais de terceiros que possam ocorrer em decorrência da utilização de seus respectivos uniformes.

6.5.4. Os times, neste ato, ao aceitarem o presente regulamento, obrigam-se a isentar ou indenizar completamente as empresas organizadoras da competição, incluindo a Nike, de qualquer responsabilidade relacionada a reclamações ou ações legais decorrentes de violações de propriedade intelectual e direitos autorais.

6.5. Os uniformes deverão ser deixados no vestiário ao final de cada partida. As empresas organizadoras da competição ficarão responsáveis pela higienização dos uniformes entre os jogos nos três dias da competição.



6.6. Ao final do torneio os uniformes cedidos pela Nike para os times que solicitarem serão de propriedade das equipes.

6.7. O equipamento obrigatório dos jogadores em campo será composto por:

- i. camisa com manga;
- ii. calções;
- iii. meiões (fitas ou esparadrapos usados por cima dos meiões deverão ser da mesma cor da parte coberta dos meiões);
- iv. caneleiras (de material apropriado que ofereça proteção aos jogadores e cobertas pelos meiões);
- v. chuteiras, exceto com travas de alumínio, como já mencionado na cláusula 3.1 supra.

6.8. O goleiro deverá usar cor diferente de todos os demais jogadores e do árbitro, sendo-lhe permitido o uso de calças próprias para a prática do futebol caso seja da preferência dele.

6.9. Os jogadores poderão usar roupa térmica (camisas e calções) desde que a cor seja padronizada entre os jogadores de linha que optarem por utilizá-la. Os goleiros poderão utilizar roupa térmica de cor diferente de ambas as equipes.

6.10. Os jogadores no banco de reservas deverão usar coletes, inclusive para aquecimento, que deverão ser de cor diferente das camisas de suas próprias equipes e dos coletes das equipes adversárias.

6.11. Os jogadores poderão usar equipamentos de proteção, desde que sejam apropriados à prática de futebol, feitos de material macio e não ofereçam risco a si ou aos demais jogadores, a título de exemplo: proteção facial, de cabeça, joelho ou braço, óculos esportivos e bonés para goleiros.

6.12. Os jogadores não poderão usar:

- i. nenhum objeto que possa causar danos a si ou aos demais, como colar, brinco, anéis, pulseiras etc., nem mesmo se estiver coberto por esparadrapo.
- ii. nenhum tipo de equipamento eletrônico ou de comunicação, exceto sistemas eletrônicos de rastreamento e desempenho desportivo.

iii. equipamentos, inclusive roupas internas, com imagens ou mensagens políticas, religiosas, ofensivas que atentem contra a moral do esporte, cabendo ao árbitro informar em seu relatório, podendo o atleta ser punido na partida seguinte.

6.13. Durante os jogos é vetada a presença na quadra de jogo, de qualquer pessoa não prevista nas regras do mesmo, exceto representantes da Comissão Organizadora.

7. FIXAÇÃO E DEMAIS REGRAS SOBRE OS JOGOS DA SUPERCOPA 2024

7.1. O prazo para chegada ao Estádio do Pacaembu será de 02 (duas) horas antes da partida marcada para cada time. Por exemplo, se o jogo estiver agendado para às 10h, o horário de chegada de cada delegação deverá ser no máximo às 8h. E assim por diante.

7.2. Cada time terá um período de 01 (uma) hora para o aquecimento, que será realizado em campo, ao lado do principal, dentro do próprio estádio do Pacaembu. O período restante será para regularização da documentação dos atletas e organização dos uniformes.

7.2.1 Antes de cada jogo todos os jogadores do time deverão apresentar documentação com foto, que será conferida com a lista de inscrições dos atletas na competição. Atletas que não forem inscritos dentro do prazo especificado acima não poderão entrar em campo nos dias dos jogos.

7.3. Como acima especificado, os jogos serão disputados em dois tempos de 20 minutos cada. O time vitorioso, todavia, se dará no tempo extra, no *target score*.

7.3.1. Neste formato, de *target score*, vencerá o time que alcançar primeiro a pontuação máxima do placar. Por exemplo, se o jogo terminar com um placar de 2 a 0, a vitória será atribuída ao time que marcar primeiro o terceiro gol. Caso a partida termine empatada, o time que fizer o primeiro gol no tempo extra será o vencedor.

7.3.2. Durante o "target score", os times devem manter a presença de 3 influenciadores em campo. Assim, o primeiro atleta a sair, será sempre um "não criador de conteúdo". Os influenciadores só deixarão o campo quando só criadores estiverem na disputa.

7.4. No formato de *target score*, caso o gol da vitória não saia com rapidez, a cada três minutos um atleta de cada time será substituído, até que permaneça apenas um jogador de linha em cada equipe (sem contar o goleiro). Lembrando que os influenciadores só podem ser substituídos quando apenas influenciadores estiverem em campo (como explicado no item acima).



7.5. Se um cartão vermelho for aplicado durante o *target score*, enquanto a competição estiver em situação de 2 contra 2 (na linha), o jogador que receber o cartão vermelho será retirado da partida. A equipe que levar cartão vermelho, conseqüentemente, ficará com apenas 2 jogadores em campo, no total, enquanto a equipe adversária seguirá com dois atletas na linha e um no gol, resultando em 3 contra 2. Qualquer cartão vermelho subsequente resultará na remoção do jogador infrator e na manutenção dos jogadores da equipe adversária, aumentando a desvantagem.

7.6. Diferente do regulamento do "Fut7 Brasileiro", a sétima falta durante o tempo regular do jogo (primeiro e segundo tempo) não resultará em tiro livre direto ou "*shoot out*". Não haverá contagem de faltas como critério de desempate, embora estas serão rigorosamente interpretadas pela arbitragem.

7.7. Entre um tempo e outro, teremos 05 (cinco) minutos de intervalo, tanto antes do segundo tempo, como antes do *target score*. O tempo entre as partidas será de, no máximo, 15 minutos.

7.8. Cada equipe pode solicitar um tempo técnico, no primeiro e no segundo tempo, não cumulativo, com duração de um minuto, por meio da entrega do cartão de tempo técnico por integrante da comissão técnica ao representante da partida.

7.8.1. Na ausência de comissão técnica, excepcionalmente, o capitão poderá solicitar o tempo técnico diretamente ao árbitro ou ao representante, fazendo o correspondente sinal.

7.8.2. Não poderá ter tempo técnico no *target score*.

7.9. O tempo técnico será concedido quando o representante usar o apito para informar ao árbitro da solicitação de tempo técnico.

7.10. A equipe poderá desistir do pedido de tempo técnico, desde que a desistência seja informada ao representante antes da primeira paralisação.

7.11. Durante o tempo técnico:

- i. os jogadores deverão ficar dentro do campo de jogo, próximos às suas respectivas áreas técnicas;
- ii. ninguém da área técnica poderá adentrar ao campo de jogo; e



iii. as substituições deverão ser feitas na área de substituição depois do tempo técnico, porém antes de o árbitro autorizar o reinício da partida.

7.12. Caso ocorra qualquer tipo de infração punível com cartão amarelo ou vermelho durante o tempo técnico, cometido por jogador ou integrante da comissão técnica, o árbitro deverá mostrar o cartão apenas no retorno do pedido de tempo, estando todos, jogadores e comissão técnica, em seus respectivos locais, de modo a facilitar a devida identificação do(s) infrator(es).

7.13. Ao final de cada período de jogo, o árbitro deve acrescentar o tempo perdido com:

- i. atendimento e/ou retirada de jogadores lesionados;
- ii. demora nos reinícios de jogo, ex.: comemoração de gols etc.;
- iii. paradas médicas previstas no regulamento (para hidratação ou resfriamento corporal que não devem exceder um minuto);
- iv. revisões de decisão pelo árbitro por meio da utilização de imagens de vídeo;
- v. qualquer outro motivo.

7.14. O tempo mínimo a ser acrescido ficará sempre a critério do árbitro que deverá sinalizar ao representante para que esse informe às equipes e ao público, no último minuto de cada período de jogo. O tempo acrescido poderá ser aumentado pelo árbitro, mas nunca reduzido.

7.15. Antes do início da partida, o árbitro fará um sorteio com os capitães das equipes e quem vencer escolherá a bola ou o lado do campo que irá defender no primeiro tempo. O mesmo será feito antes de começar o *target score*.

7.15.1. De acordo com a escolha acima, a equipe que perder o sorteio executará o tiro inicial ou decidirá qual lado do campo irá defender no primeiro tempo.

7.15.2. A equipe que decidiu o lado irá executar o tiro de saída no segundo tempo.

7.15.3. No segundo tempo, as equipes trocarão de lado e atacam em metas opostas.

7.15.4. Os jogadores e a comissão técnica na área técnica deverão ficar do mesmo lado da meta defendida pela sua equipe e trocarão de lado com sua equipe no segundo tempo e *target score*.

7.15.5. O tiro inicial é a única forma de iniciar uma partida.

7.16. O começo dos jogos deverá acontecer da seguinte forma:

- i. todos os jogadores, exceto o executor, devem estar em sua própria metade do campo;
- ii. os adversários do executor devem estar a cinco metros de distância da bola até o tiro ser executado;
- iii. a bola deve estar parada no ponto central;
- iv. o árbitro autoriza o início da partida;
- v. o executor tem 5 segundos após a autorização do árbitro para executar o tiro inicial;
- vi. A bola está em jogo quando é chutada e se move claramente em qualquer direção.
- vii. Um gol pode ser marcado diretamente de um tiro inicial.

7.16.1. Se o executor do tiro inicial demorar mais de 5 segundos para chutar a bola, o jogo será reiniciado com arremesso lateral para equipe adversária na interseção da linha central com uma das linhas laterais.

7.16.2. Se o executor do tiro inicial tocar novamente na bola sem que nenhum outro jogador a tenha tocado, o jogo será reiniciado com tiro livre indireto ou, se o toque for com a mão ou braço, com tiro livre direto.

7.16.3. Se o executor do tiro inicial chutar a bola diretamente na própria meta, o jogo será reiniciado com tiro de canto para a equipe.

7.16.4. Por qualquer outra infração ao procedimento do tiro inicial, o reinício será repetido sem prejuízo das sanções disciplinares cabíveis.

7.16.5. A bola estará fora de jogo quando:

- i. ultrapassar completamente, pelo alto ou pelo solo, as linhas laterais ou de meta;
- ii. a partida for paralisada pelo árbitro; ou



iii. a bola tocar no árbitro.

7.16.6. Se a bola tocar no árbitro, o jogo será reiniciado com bola ao chão.

7.16.7. Se o jogador chutar a bola no árbitro com a intenção de colocá-la fora de jogo, o árbitro aplicará cartão amarelo ao jogador por conduta antidesportiva e o jogo será reiniciado com tiro livre indireto contra sua equipe no local onde o infrator estava quando chutou a bola.

7.16.8. A bola estará em jogo em todas as outras ocasiões, inclusive quando rebate nos postes de meta e permanece no campo de jogo.

7.16.9 As substituições serão ilimitadas e volantes, podendo ser feitas com a bola em jogo ou fora de jogo, inclusive no caso do goleiro - conforme já mencionado acima, mas sempre respeitando o centro do campo (local oficial de entrada e saída de atletas).

7.16.10. Para substituir um jogador por um substituto, deverá ser observado o seguinte procedimento:

i. o jogador deverá deixar o campo pela área de substituição, exceto no caso de lesão em que o jogador lesionado poderá sair pela linha mais próxima;

ii. o substituto só poderá entrar em campo depois que o jogador a ser substituído sair;

iii. o procedimento será concluído quando o substituto entrar em campo pela área de substituição após entregar seu colete em mãos ao jogador substituído, exceto no caso de substituição por lesão do jogador em que o substituto deverá entregar o colete ao representante e entrar em campo somente após autorização do árbitro.

7.16.11. O jogador substituto somente poderá executar um lateral ou tiro de canto após ter entrado no campo pela área de substituição.

7.16.12. O jogador substituído poderá participar do jogo novamente.

7.16.13. Qualquer jogador poderá trocar de posição com goleiro sem necessidade de informar o árbitro desde que utilize uma camisa de goleiro com o mesmo número da sua camisa de jogador.

7.16.14. As substituições durante o tempo técnico e no intervalo deverão ser feitas antes de o jogo ser reiniciado pelo árbitro.

7.16.15. O aquecimento dos jogadores substitutos deverá ser feito na área técnica ou em local determinado pelo árbitro.

7.16.16. Todos os jogadores substitutos estarão sujeitos à autoridade e jurisdição do árbitro, sejam ou não chamados a participar da partida.

7.16.17. Por infração ao procedimento de substituição, o árbitro deverá:

- i. paralisar a partida, mas não imediatamente se puder aplicar vantagem; e
- ii. aplicar o cartão amarelo ao(s) infrator(es) por conduta antidesportiva.

7.16.18. Se o árbitro paralisar a partida com a bola em jogo, o jogo será reiniciado com tiro livre indireto para equipe adversária, no local onde a bola se encontrava no momento da paralisação.

7.16.19. Se um jogador envolvido na substituição cometer uma infração punível com cartão amarelo ou vermelho, imediatamente antes ou durante o procedimento de substituição, o árbitro deverá desfazer a substituição antes de punir disciplinarmente o infrator.

7.16.20. Se um jogador estiver lesionado e nenhuma infração tiver sido cometida, o árbitro deverá:

- i. deixar o jogo seguir até a primeira paralisação se, em sua opinião, a lesão for leve; ou
- ii. paralisar o jogo se, em sua opinião, a lesão for grave e o jogador precisar de atenção médica imediata.

7.17. Um jogador lesionado:

- i. não poderá ser tratado no campo de jogo;
- ii. poderá deixar o campo por qualquer linha sem a necessidade de autorização do árbitro; e



iii. poderá ser substituído imediatamente por um companheiro ou, se não for substituído, regressar ao campo, mas nesse último caso somente depois de o jogo ter sido reiniciado e com a autorização do árbitro.

7.18. O jogador lesionado que precisar de atendimento médico terá que sair do campo de jogo. Se o jogador se recusar a sair após receber atendimento, mesmo que rapidamente, o árbitro deverá aplicar cartão amarelo por conduta antidesportiva.

7.19. Se o árbitro decidir aplicar cartão amarelo ou vermelho por qualquer razão a um jogador lesionado que tiver que sair do campo para receber atendimento médico, o árbitro deverá exibir o cartão antes de o jogador sair do campo de jogo.

7.20. Um jogador lesionado poderá ser tratado no campo de jogo somente quando:

- i. for um goleiro;
- ii. um goleiro e um jogador se chocarem e ambos precisarem de atenção médica;
- iii. jogadores da mesma equipe se chocarem e ambos precisarem de atenção médica;
- iv. uma lesão muito grave acontecer, como convulsão, concussão, fratura etc.;
- v. um jogador se lesionar em razão de uma infração física cometida por um adversário que recebeu cartão, desde que a atenção médica seja rápida;
- vi. um tiro penal ou shoot-out for concedido e o jogador lesionado for o executor, desde que a atenção médica seja rápida.
- vii. o árbitro determinará que qualquer jogador que estiver sangrando deixe o campo de jogo. O jogador só poderá regressar ao campo depois de estancar o sangramento e sem nenhuma mancha de sangue em seu equipamento e após receber o sinal do árbitro.

7.21. As demais regras do jogo, eventuais omissas neste regulamento, seguirão o Livro de Regras da Confederação Brasileira de Futebol de 7, disponível neste link: <https://cbf7.com.br/Documentos/Livro%20de%20Regras%20FUT7.pdf>.

8. INFRAÇÕES E SANÇÕES



8.1. As infrações cometidas por jogadores e integrantes da comissão técnica podem ser:

- i. técnicas, cometidas com a bola em jogo; e
- ii. disciplinares, cometidas com a bola em jogo e fora de jogo.

8.2. As infrações técnicas podem ser punidas com:

- i. tiro livre direto; ou
- ii. tiro livre indireto.

8.2.1. O árbitro dará tiro livre direto se um jogador praticar uma das seguintes infrações contra seu adversário:

- i. fazer carga ilegal;
- ii. saltar sobre;
- iii. dar ou tentar dar um calço;
- iv. empurrar ou puxar;
- v. atingir com uma entrada ou carrinho ao disputar a bola;
- vi. segurar ou agarrar;
- vii. impedir o movimento com contato físico e com a bola fora do alcance dos jogadores envolvidos na jogada.

8.2.3. Se um defensor, fora da sua área penal começar a segurar (agarrar) seu adversário e continuar a ação até o interior dessa área penal, o árbitro deverá marcar tiro penal.

8.2.4. O árbitro também concederá tiro livre direto se um jogador praticar as seguintes infrações:

- i. colocar intencionalmente a mão/braço na bola, exceto o goleiro dentro da sua área penal;

ii. tocar sem intenção com a mão/braço na bola, sempre que:

iii. a bola vier diretamente de um adversário que a jogou e o jogador movimentar o braço ampliando seu espaço corporal, exceto o goleiro dentro da sua área penal;

iv. a mão ou o braço do jogador estiver em uma posição natural, próxima ao corpo, mas o jogador evita um gol contra sua equipe, sua equipe fizer um gol imediato, agride ou tentar agredir qualquer pessoa, morde ou cuspir em qualquer pessoa, arremessa ou segurar um objeto para atingir a bola, um adversário ou árbitro.

8.3. Se, com a bola em jogo, um jogador que se encontra na área técnica ou integrante da comissão técnica arremessar um objeto em direção a um adversário, ao árbitro ou à bola da partida, o jogo será reiniciado com tiro livre direto (ou tiro penal) no local onde o objeto interferiu no jogo ou atingiu/teria atingido o alvo (pessoa ou bola). Se a pessoa atingida estiver fora do campo, o tiro livre direto é executado na linha do campo mais próxima da pessoa atingida; um tiro penal é concedido se o alvo estiver dentro da área penal do infrator.

8.4. O goleiro fora da área penal é considerado um jogador de linha e sofre as mesmas restrições, inclusive por colocar a mão na bola.

8.5. Se o jogador cometer uma das infrações puníveis com tiro livre direto dentro de sua própria área penal, o jogo será reiniciado com tiro penal.

8.6. O árbitro concederá tiro livre indireto se um jogador praticar uma das seguintes infrações contra um adversário:

i. jogar de maneira perigosa ao tentar disputar a bola, sem qualquer contato físico (dar uma entrada ou um carrinho colocando em perigo o adversário, mas sem atingi-lo, por exemplo); e

ii. impedir o avanço de um adversário ou atrapalhar o goleiro adversário ao atrasar, bloquear ou impedir sua ação ou movimento, sem qualquer contato físico; e

iii. atrapalhar o goleiro a recolocar a bola em jogo.

8.6.1. O árbitro também concederá tiro livre indireto se um jogador praticar as seguintes infrações:

- i. discordar usando linguagem e/ou gestos ofensivos, de insulto ou abusivos, e/ou cometendo outras infrações verbais ou gestuais;
- ii. se o goleiro controlar a bola com as mãos ou pés no seu campo de defesa por mais de cinco segundos;
- iii. se o goleiro tocar a bola com a mão/braço dentro da sua área penal depois de recolocá-la em disputa e antes que outro jogador a toque ou recebê-la diretamente de um arremesso lateral executado por um companheiro, ou então um companheiro lhe passar a bola intencionalmente com os pés.
- iv. se o executor de um reinício (exceto shoot-out e bola ao chão) tocar a bola pela segunda vez antes que ela toque em outro jogador, desde que no momento do bi-toque não tenha sido cometida uma infração simultânea mais grave;
- v. infrações na execução do tiro penal, e
- vi. cometer qualquer outra infração não mencionada anteriormente nas regras, pela qual o jogo seja interrompido para advertir ou expulsar um jogador.

8.7. As infrações disciplinares podem ser punidas com:

- i. cartão amarelo: para advertir um jogador ou integrante da comissão técnica;
- ii. cartão vermelho: para expulsar um jogador ou integrante da comissão técnica.

8.7.1. As infrações disciplinares serão anotadas na súmula como infrações individuais e coletivas.

8.7.2. As infrações disciplinares durante o intervalo contam para o segundo período de jogo ou para o *target score*.

8.7.3. Todo jogador advertido com cartão amarelo, inclusive na área técnica ou no intervalo, é temporariamente suspenso da partida por dois minutos de bola em jogo, cronometrados a partir do primeiro reinício de jogo após a aplicação do cartão.

8.7.4. Se o jogador advertido estiver em campo, ele deve deixar o campo de jogo pela área de substituição, permanecer na área técnica e pode ser substituído imediatamente.



8.7.5. A equipe será informada pelo representante da partida quando o jogador advertido puder voltar a campo, após terminar o período de suspensão de dois minutos.

8.7.6. O jogador ou integrante da comissão técnica expulso com cartão vermelho deve abandonar o campo de jogo e seus arredores, inclusive a área destinada a torcedores.

8.7.7. Se o jogador expulso estiver em campo, ele poderá ser substituído por outro jogador apto a participar da partida, mas somente após dois minutos de bola em jogo, cronometrados a partir do primeiro reinício de jogo após a aplicação do cartão, mediante autorização do árbitro e quando a bola estiver fora de jogo.

8.7.8. Se um gol for marcado contra a equipe com inferioridade numérica de jogadores antes de transcorridos os dois minutos, um jogador dessa equipe apto a participar da partida poderá entrar imediatamente a cada gol sofrido, pela área de substituição e mediante autorização do árbitro.

8.7.9. Quando o árbitro decidir punir um jogador com cartão amarelo ou vermelho, o jogo deve ser paralisado, a menos que o árbitro ainda não tenha iniciado o procedimento disciplinar e aplicar uma vantagem ou autorizar a cobrança rápida do tiro livre pela equipe que sofreu a infração e que será beneficiada com a sequência da jogada.

8.7.10. O cartão adiado por conta da vantagem ou do tiro livre cobrado rapidamente será aplicado na seguinte paralisação de jogo. No entanto, se a infração foi a de impedir uma oportunidade clara de gol, o jogador será apenas advertido (cartão amarelo). Se a infração foi a de parar um ataque promissor, o jogador não receberá nenhuma sanção disciplinar.

8.7.11. O árbitro não deve aplicar vantagem nem autorizar o reinício rápido do jogo em situações de cartão vermelho por jogo brusco grave ou conduta violenta, a menos que se trate de uma clara e imediata oportunidade de gol. Neste caso, o árbitro deve mostrar cartão vermelho ao infrator na seguinte paralisação de jogo, mas se o jogador que teve que ser expulso participar do jogo, o árbitro paralisa o jogo imediatamente e reinicia com tiro livre indireto, a menos que o infrator tenha cometido uma infração técnica mais grave.



8.7.12. Quando uma pessoa no banco de reservas cometer uma infração punível com cartão amarelo ou vermelho e não for possível identificar o infrator, o árbitro aplicará o cartão correspondente ao técnico ou, na sua ausência, ao capitão.

8.7.13. O jogador expulso durante a Supercopa Desimpedidos estará fora da partida imediatamente e estará suspenso do jogo seguinte. O jogador advertido com três cartões amarelos na fase de grupos estará automaticamente fora do jogo seguinte (semifinal). A partir da fase semifinal, todos os cartões amarelos recebidos na primeira fase são zerados, exceto em caso de expulsão.

8.8. Um jogador, inclusive no banco de reservas, ou integrante da comissão técnica será advertido com cartão amarelo quando:

i. discutir/discordar com palavras ou ações da arbitragem, do representante da partida, de outros jogadores e integrantes da comissão técnica, e de agentes externos;

ii. se dirigir à arbitragem estando no banco de reservas, exceto o técnico de maneira responsável e educada;

iii. entrar, voltar ou abandonar de propósito o campo de jogo sem autorização do árbitro, quando essa autorização for necessária;

iv. interferir na jogada ou no adversário ao não respeitar a distância exigida nos reinícios de jogo;

v. infringir persistentemente as regras do jogo;

vi. praticar conduta antidesportiva

8.8.1. Quando duas infrações puníveis com cartão amarelo forem cometidas separadamente, ainda que próximas ou em curto espaço de tempo, pelo mesmo jogador, o árbitro deverá aplicar dois cartões amarelos e, conseqüentemente, o cartão vermelho.

8.9. Um jogador, inclusive no banco de reservas, ou integrante da comissão técnica é expulso (cartão vermelho) quando:

i. impedir uma oportunidade clara de gol com uma infração, exceto se a infração for punida com um tiro penal é cometida na tentativa de disputar a bola com o adversário,



sem uso de força excessiva nem brutalidade nessa disputa; ou tocar na bola com mão/braço sem intenção e em posição natural de jogo.

8.9.1. O tiro penal restituirá à equipe a oportunidade clara de gol e, por esse motivo, somente um cartão amarelo será aplicado;

i. cometer uma infração com uso de força excessiva ou brutalidade na disputa da bola (jogo brusco grave) ou fora da disputa da bola (conduta violenta);

ii. morder ou cuspir em alguém;

iii. adotar conduta que atente contra a moral e a integridade do esporte de qualquer forma, inclusive fumando no campo de jogo ou jogando sob o efeito de álcool ou drogas, sem prejuízo de sanções mais graves impostas pelas autoridades competentes;

iv. usar linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos ou grosseiros;

v. receber uma segunda advertência com cartão amarelo na mesma partida;

vi. interferir no jogo durante a decisão por tiros penais ou por shoot-out, com exceção do executor e do goleiro adversário;

vii. dirigir-se ao árbitro durante a revisão de uma decisão por meio da utilização de imagens de vídeo, quando previsto.

8.9.2. Quando um jogador cometer uma infração que impede uma clara oportunidade de gol ao colocar a mão na bola ou segurar, agarrar, puxar ou empurrar um adversário, em suma, atuar sem qualquer possibilidade ou intenção de disputar a bola, o árbitro deve expulsar o infrator.

8.10. A maioria dos cartões amarelos aplicados aos jogadores e integrantes da comissão técnica em uma partida de futebol é por causa de infrações por conduta antidesportiva, que abrangem inúmeras situações, tais como:

a) aplicar força/forma desproporcional à disputa, sem levar em consideração o risco ou as consequências para o adversário;



- b) tentar enganar o árbitro, simulando ter sofrido uma falta, fingindo uma lesão para forçar o cartão para o adversário ou tentando levar uma vantagem ilegal em uma disputa pela bola (ex.: obter/manter a posse da bola com uso deliberado da mão/braço);
- c) impedir um ataque promissor com uma infração, exceto se a infração for punida com um tiro penal e cometida na tentativa de disputar a bola com o adversário, sem uso de força desproporcional, excessiva ou brutalidade nessa disputa. O tiro penal restituirá à equipe o ataque promissor e, por esse motivo, nenhum cartão será aplicado;
- d) impedir uma clara oportunidade de gol sempre que a infração for:
 - d.1) punida com um tiro penal e cometida na tentativa de disputar a bola com o adversário, sem uso de força desproporcional ou excessiva nessa disputa, nem brutalidade; ou
 - d.2) tocar na bola com mão/braço sem intenção e em posição natural de jogo.
- e) marcar, tentar marcar ou tentar impedir um gol, com mão/braço intencional;
- f) mostrar falta de respeito ao jogo;
- g) usar de táticas antidesportivas para burlar as Regras do Jogo (ex.: usar um truque deliberado para passar a bola para o goleiro com a cabeça, joelho, peito etc., inclusive na execução de um tiro livre, independentemente de o goleiro tocar ou não a bola com as mãos, ou de um tiro de meta);
- h) distrair, por meio de palavras, um adversário durante o jogo ou em um reinício;
- i) retardar de propósito ou recusar-se a executar o reinício de jogo com o objetivo de forçar a reversão;
- j) impedir ou atrapalhar a execução de um reinício pelo adversário;
- k) chutar ou segurar a bola, ou provocar um conflito ao deliberadamente tocar na bola depois de o árbitro ter paralisado o jogo;
- l) executar um tiro livre do local errado ou com a bola em movimento para forçar a repetição;

- m) descumprir procedimento de substituição, inclusive arremessando o colete para o companheiro;
- n) tirar a camisa ou cobrir a cabeça com a camisa, máscara ou qualquer item similar em qualquer momento da partida;
- o) fazer marcações não autorizadas no campo de jogo;
- p) gesticular ou agir para provocar, debochar ou inflamar o adversário; e
- q) se integrante da comissão técnica não respeitar os limites da área técnica.

9. O ÁRBITRO

9.1. Uma partida será dirigida por um árbitro que deve aplicar as regras com rigor e inteligência, controlando o jogo a todo momento e preservando a integridade física dos jogadores e o espírito esportivo de jogo limpo.

9.2. O árbitro tem autoridade para aplicar sanções disciplinares do momento em que os jogadores entram na arena antes do início de jogo até o momento em que saem após o término.

9.3. Se antes do início da partida um jogador ou integrante da comissão técnica cometer uma infração punível com cartão amarelo ou vermelho, o árbitro deverá aplicar o cartão a qualquer momento antes do tiro inicial.

9.4. Se ao final do jogo o árbitro não puder aplicar o cartão ao jogador por qualquer motivo, o incidente deverá ser informado em seu relatório para as autoridades competentes.

9.5. As decisões do árbitro em matéria de fato, inclusive se um gol foi marcado ou não e o resultado da partida, são finais. As decisões da arbitragem deverão ser sempre respeitadas sob pena de sanções disciplinares.

9.6. O árbitro não poderá mudar sua decisão após perceber seu erro ou ser informado por outros árbitros ou pelo representante da partida se o jogo já tiver sido reiniciado ou o árbitro já tiver finalizado o primeiro ou segundo tempo (inclusive target score) e deixado o campo de jogo ou encerrado a partida, exceto nas seguintes situações:

i. conduta violenta, gestos obscenos e erro de identificação de atleta na aplicação do cartão; e

ii. se um outro integrante da equipe de arbitragem tiver tentado informar ao árbitro sobre a infração antes de o árbitro reiniciar o jogo, mas não tiver conseguido por falha na comunicação. Poderá fazê-lo até a seguinte paralisação do jogo, mas, nesse caso, apenas a sanção disciplinar poderá ser aplicada, mas não o reinício correspondente à infração.

9.7. Se um árbitro ficar incapacitado com a bola em jogo, o jogo será paralisado imediatamente pelo representante da partida e nada será válido a partir do momento em que o árbitro ficou incapacitado, a menos que houver outros oficiais da arbitragem no campo de jogo, quando o jogo será válido até a bola estar fora de jogo.

9.8. Poderes e deveres do árbitro:

i. O árbitro fará cumprir as regras do jogo e controlará a partida, com auxílio do representante e, quando for o caso, em cooperação com outros árbitros e o uso das imagens (apenas para validação ou não de gol);

ii. O árbitro inspecionará se o campo, as bolas e os equipamentos dos jogadores atendem às especificações das regras antes e durante a partida;

iii. O árbitro marcará o tempo de jogo, anotará e sinalizará todas as ocorrências no jogo para anotação do representante da partida;

iv. O árbitro irá aplicar vantagem se a equipe para a qual seria marcada a infração for claramente beneficiada

v. O árbitro irá aplicar a respectiva sanção disciplinar aos jogadores e comissão técnica por infrações puníveis com cartão amarelo e vermelho e punir a infração mais grave no caso de infrações simultâneas, levando em consideração a seguinte ordem de gravidade: punição disciplinar, reinício de jogo, gravidade para integridade física dos envolvidos e impacto tático no jogo;

vi. O árbitro irá conferir, assinar e entregar a súmula ao representante, com todas as ocorrências antes, durante e depois da partida.



vii. O árbitro e os outros oficiais da arbitragem não serão responsáveis por nenhuma decisão que tiverem tomado de acordo com as Regras do Jogo e com o regulamento da competição.

viii. O equipamento do árbitro será composto por:

- a) camisa com manga;
- b) calções;
- c) meiãoes, sempre levantados;
- d) calçados apropriados;
- e) apito;
- f) cartões amarelo e vermelho; e
- g) relógio/cronômetro.
- h) O árbitro deverá usar camisa de cor diferente de ambas as equipes.

ix. A exemplo dos jogadores, os árbitros não poderão utilizar nenhum objeto que puder causar danos a si ou aos demais, como colar, brincos, anéis, pulseiras etc., nem mesmo coberto por esparadrapo.

x. Quando houver sistema de comunicação, o árbitro poderá usá-lo para se comunicar com os demais árbitros e o representante, quando necessário.

9.9. O Representante da partida:

i. Em todo o jogo, haverá um representante indicado pela entidade organizadora da competição, que deverá zelar pelo regulamento da competição e apoiar o árbitro no cumprimento dos seus deveres.

ii. O representante não poderá interferir em decisões do árbitro relativas à partida, mas poderá informá-lo sobre as seguintes situações quando não observadas pelo árbitro, a quem caberá a decisão final:

- a) conduta violenta;
- b) gestos (mas não linguagem) obscenos dos jogadores e/ou da comissão técnica; e
- c) erro de identificação na aplicação do cartão.

9.9.1 O representante da partida:



i. zelará pelo cumprimento do regulamento da competição e, de maneira acessória ao árbitro, das regras do jogo, principalmente no que disser respeito a tarefas administrativas e ao controle da área técnica, e impedir a entrada ou permanência de pessoas não autorizadas no campo de jogo e na área técnica;

ii. exigir a relação dos jogadores e da comissão técnica, assinada por um integrante dessa comissão (na ausência dessa, pelo capitão), para conferência da documentação necessária de todos os relacionados, antes do início da partida;

iii. manter atualizado e visível para ambas equipes o placar e o número de faltas da partida;

iv. auxiliar o árbitro quando do retorno dos jogadores dos cartões disciplinares e atendimento médico, e durante as substituições;

v. entregar para cada equipe antes do início da partida e após o intervalo um cartão para solicitação de tempo técnico;

xi. utilizar o placar eletrônico se houver, cronômetro e apito de silvo diferente para chamar a atenção do árbitro na ocorrência de:

a) pedido de tempo técnico, quando a bola estiver fora de jogo;

b) procedimento de substituição irregular imediatamente ou após a vantagem ser aplicada pelo árbitro;

c) pedido de desafio pelas equipes, quando houver utilização de imagens de vídeo.

d) preencher a súmula com cores diferentes de caneta em cada período, com base nas ocorrências registradas na partida e, após assinatura do árbitro, entregá-la à entidade organizadora da competição.

9.10. Os oficiais que farão parte do quadro de arbitragem, serão designados pela Futebol 7 Brasil, obedecendo as regras oficiais internacionais do jogo, de acordo com o livro da FIF7.

9.11. Exceto as regras próprias da Supercopa Desimpedidos 2024, todas as outras regras da modalidade serão baseadas no livro de regras da Fut7 Brasil.

10. UTILIZAÇÃO DE IMAGENS (VAR)



10.1. As duas situações em que se usará o auxílio do vídeo nas decisões do árbitro é para decisão de gol, revisando se a bola entrou ou não dentro da meta. Ou em caso de agressão entre os atletas em campo com punição passível de cartão vermelho.

10.2. Qualquer outro lance que gere dúvida será respeitada a decisão de campo do árbitro, não sendo aplicado o uso de tecnologia de imagens.

11. DIREITOS DE IMAGEM

11.1. Os participantes autorizam, neste ato, ao aceitar o presente regulamento, de forma gratuita, no Brasil e em qualquer outro país, e por tempo indeterminado, o uso de sua imagem, nome e som de voz, capturados durante a realização do campeonato, para serem utilizados pelas empresas organizadoras, patrocinadoras e pelos próprios participantes (times) do campeonato, para quaisquer fins, de forma original ou modificada, sem direito de aprovação prévia, a qualquer tempo, inclusive para transmissão ao vivo ou retransmissão do campeonato, por meio de mídias digitais ou por meios físicos, como redes sociais em geral, painéis, vitrines, revistas, outdoors, cartazes etc., para divulgação do campeonato ou, ainda, produtos e serviços

das empresas organizadoras, Centauro e Nike. Esta autorização somente poderá ser revogada mediante envio de solicitação ao e-mail sergio@nwb.com.br, com aviso prévio de 120 (cento e vinte) dias.

11.2. Os participantes reconhecem que a utilização das imagens poderá incluir, mas não se limitar a, transmissões ao vivo, produções audiovisuais, material promocional e publicitário, bem como divulgação em redes sociais e outras plataformas digitais, pelas empresas organizadoras, patrocinadoras ou pelos próprios participantes.

11.3. A revogação da autorização se restringe à proibição de postagem de novos conteúdos que utilizem as imagens dos participantes, mantendo as publicações anteriores inalteradas.

11.4. A participação dos times está condicionada à participação em todas as dinâmicas do campeonato, como gravação de conteúdos para o canal Desimpedidos e outros canais das empresas organizadoras, ir a espaços institucionais, conceder entrevistas para jornalistas, influenciadores e criadores de conteúdo que estarão cobrindo o evento.

12. DIREITOS DE TRANSMISSÃO

12.1. O uso das imagens da Supercopa Desimpedidos nas plataformas sociais dos times e jogadores estará liberado, desde que seja feita a devida identificação na legenda ou na própria imagem, especificando que se trata de conteúdo da Supercopa Desimpedidos 2024.

12.2. A identificação deverá ser clara e visível, garantindo que os seguidores possam reconhecer a origem do conteúdo publicado.

12.3. Os times participantes também terão o direito de exibir os jogos em seus respectivos canais, caso tenham interesse. As empresas organizadoras comprometem-se a ceder o sinal limpo e produzido das partidas, mediante solicitação prévia por escrito.

12.4. Os times que optarem por receber o sinal limpo para realizar suas próprias transmissões estão autorizadas a comercializar suas próprias cotas publicitárias em seus canais, desde que tais marcas não representem conflito com as marcas Ambev (bebidas alcoólicas), Mercado Livre, Centauro, Nike e FitDance. A análise de potencial conflito será realizada pelas empresas organizadoras, que se reservam o direito de aprovar ou não as marcas propostas para comercialização.

13. CONVIDADOS

13.1. Cada time receberá 50 (cinquenta) ingressos de arquibancada por dia de evento, que poderão ser distribuídos entre convidados e audiência.

13.2. Na área técnica do campeonato, cada equipe terá direito a 25 (vinte e cinco) acessos, destinados a jogadores, comissão técnica e membros da diretoria.

13.2.1 Fotógrafos dos times, câmeras ou produtores de conteúdo individuais dos criadores e/ou atletas e times ou terão de estar entre os 25 do elenco, ou terão de ser credenciados junto à organização do torneio como imprensa, com acesso mais restrito.

13.3. O acesso às áreas exclusivas dos atletas e organizações será restrito. A liberação de entrada e/ou credenciamento de familiares, convidados, influenciadores, criadores de conteúdo e imprensa para tais áreas é única e exclusiva dos organizadores do campeonato.

14. CONDIÇÕES GERAIS

14.1. A participação ou comparecimento ao campeonato envolve riscos inerentes e perigo de acidentes, danos pessoais ou físicos e danos ou perdas materiais. As empresas organizadoras



do campeonato não serão responsáveis por eventuais lesões físicas, deficiências, mortes, perdas materiais ou danos morais.

14.2. Por segurança, recomenda-se aos participantes a realização de rigorosa avaliação médica para participar do campeonato.

14.3. O participante é o único responsável pela decisão de participar do campeonato, avaliando sua condição física e julgando por si só se deve ou não continuar ao longo da competição.

14.5. Na hipótese de atendimento emergencial aos participantes, será disponibilizado serviço de ambulância para remoção ao hospital mais próximo. No entanto, todo o custo hospitalar será de responsabilidade do próprio participante que necessitar de atendimento médico. Em nenhuma hipótese as empresas organizadoras ou patrocinadoras poderão ser compelidas a arcar com estes custos.

14.6. Em hipótese alguma serão reembolsados valores despendidos pelos participantes com, mas não se limitando a: passagens aéreas, hospedagem, alimentação, vestuário, calçados, atendimento médico ou medicamentos.

14.7. O participante declara estar ciente de que não poderá utilizar durante o campeonato, ou em outra área de visibilidade dos jogos, ou meios de divulgação e promoção, nenhum material publicitário, promocional ou político, sem a devida autorização por escrito das empresas organizadoras, sob pena de desclassificação.

14.8. As empresas organizadoras poderão alterar este regulamento, total ou parcialmente, sem aviso prévio.

14.9. O campeonato poderá ser cancelado caso haja condições adversas de tempo ou outras que coloquem em risco a integridade física dos participantes.

14.10. As dúvidas ou omissões deste regulamento ou no decorrer da prova serão dirimidas pelas empresas organizadoras.

14.11. O comportamento inadequado, inclusive em redes sociais, contendo preconceito, discriminação, importunação, o uso de linguagem abusiva, gestos, agressão verbal ou de qualquer espécie poderão acarretar em desclassificação, sem prejuízo de eventuais sanções criminais e cíveis, conforme legislação vigente.



14.12. Os participantes e os times se responsabilizam por todos os danos ou prejuízos causados a terceiros ou ao patrimônio público, decorrentes de suas atitudes durante a realização do campeonato, isentando a NWB de qualquer responsabilidade por tais atos.

14.13. O presente regulamento não gera, e nem tem intenção de gerar qualquer forma de associação, joint venture, vínculo societário, vínculo empregatício ou de representação entre as partes.

14.14. As partes elegem o Foro Central de São Paulo - SP para dirimir quaisquer dúvidas provenientes da execução e cumprimento do presente regulamento.

14.15. Ao se inscrever no evento, os participantes concordam, automaticamente, com o tratamento dos seus dados pessoais de acordo com a política disponibilizada neste link:

15. CONTATO

15.1. Em caso de dúvidas, o participante poderá entrar em contato através do e-mail: sergio@nwb.com.br

16. CRIAÇÃO DE CONTEÚDO

16.1. A participação do atleta no campeonato fica condicionada às regras do presente Regulamento. Toda e qualquer menção ao campeonato deve ser feita de maneira padronizada, conforme a régua abaixo:

16.2. A organização do campeonato ficará responsável por compartilhar informações atualizadas, bem como pacote gráfico do torneio e de parceiros, caso necessário.

- i. Menção ao torneio: Supercopa Desimpedidos
- ii. Menção a marca: Desimpedidos
- iii. Menção ao local: Mercado Livre Arena Pacaembu
- iv. Menção aos patrocinadores oficiais:
- v. Menção à ticketeira para venda de ingressos:
- vi. Uso hashtag oficial: #SCD2024

16.3. Fica a cargo do atleta participante e sua organização a captação e entrega do conteúdo previsto nas três etapas do campeonato abaixo descritas, antes, durante e após a realização



do campeonato. As entregas devem ser contempladas por cada atleta participante, sendo a postagem e aprovação do conteúdo estando restrita única e exclusivamente à Direção de Conteúdo Desimpedidos nos canais oficiais e redes que julgar necessário, restringindo-se a menção e uso de logomarcas de marcas e parceiros do grupo NWB, exceto os patrocinadores oficiais do evento.

16.4. Por etapas, prazos e período entendem-se as seguintes etapas:

Pré Jogo (Fase II): 05/11 a 14/11

Em campo: 15,16 E 17/11

Pós Jogo: 18/11 a 25/11

16.5. Detalhamento do conteúdo será descrito conforme cada uma das fases contempladas no plano de conteúdo.

16.5.1. Pré Jogo (Fase II): 05/11 a 14/11

i. 1 reels collab com Desimpedidos, 1 reels autoral sobre a Supercopa e 3 combos de stories ativando venda de ingresso com link parametrizado.

Em campo: 15,16 e 17/11

ii. 1 reels collab com Desimpedidos (performance ou treino), 1 reels autoral sobre a Supercopa (treino) e 3 combos de stories ativando as lives.

Pós Jogo: 18/11 a 25/11

iii. 1 reels collab com Desimpedidos (dinâmica pergunta e resposta ou Melhores momentos), 1 reels autoral sobre a Supercopa (como foi a participação) e 3 combos de stories ativando os lances de Melhores Momentos.

17. APOSTAS ESPORTIVAS

17.1 Todos os participantes estão proibidos de apostar e de se associar com aqueles que apostam em relação ao campeonato Supercopa Desimpedidos. Se um participante for encontrado envolvido com apostas, seja direta ou indiretamente, ou associado ao campeonato, incluindo ter recebido qualquer tipo de compensação, de forma direta ou indireta, de pessoas que apostam em conexão com o campeonato, este participante será desclassificado do campeonato e será banido para sempre de competir em edições futuras da Supercopa Desimpedidos e outros eventos das empresas organizadoras..

17.2 Após a descoberta do envolvimento ou associação de um participante com apostas relacionadas ao campeonato, as empresas organizadoras poderão notificar todas as autoridades legais competentes, incluindo a polícia local e todas as procuradorias que tenham jurisdição sobre as atividades ilegais.

18. PREMIAÇÃO

18.1. Caso haja premiação, as empresas organizadoras divulgarão o prêmio antes da partida do jogo final do campeonato.

18.2. As empresas organizadoras do campeonato não se obrigam a conceder um prêmio em valor significativo, nem qualquer quantia em dinheiro, ao time vencedor. A premiação, se houver, será definida a critério exclusivo da organização e poderá variar a cada edição do campeonato.

São Paulo, [dia] de [mês] de [ano].

NEOTV PROD. E COM. DE CONT. AUDIOV. E SERV. DIGIT. S.A.

NETWORK PARTICIPAÇÕES. S.A.

[NOME DA EQUIPE]