



# Regulamento

Copa Lincard de Futebol  
Society

## **CAPÍTULO I**

### **DISPOSIÇÕES PRELIMINARES**

**Art. 1º** - O presente Regulamento tem por finalidade disciplinar a **COPA LINCARD DE FUTEBOL SOCIETY**, que em 2015 chega a sua 10ª edição consecutiva.

**Art. 2º** - Os participantes desta Copa deverão conhecer este Regulamento e as regras esportivas oficiais vigentes do futebol de 7 (disponibilizado pela Confederação Brasileira de Futebol de 7 - CBF7, através do site da Federação Paulista de Futebol de 7 <http://www.fpfs.com.br/>) e assim se submeter, sem quaisquer reservas, a todas as consequências que dele possam emanar.

## **CAPÍTULO II**

### **FINALIDADES E ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO**

**Art. 3º** - A Copa Lincard de Futebol Society tem por escopo principal propiciar aos participantes, associados ao Grêmio Virtual Lincard e seus convidados, o bom relacionamento, a exaltação da prática desportiva como instrumento de superação das individualidades, integração, confraternização, assim como de fortalecimento os benefícios que o convívio em harmonia pode proporcionar.

**Art. 4º** - A competição será realizada sob a organização da equipe de eventos do GREMIO VIRTUAL LINCARD, sob a coordenação da Srª Roberta Cavalcante que assina este documento como responsável técnica pelo evento. Os mencionados formam a comissão técnica da Copa.

**Art. 5º** - Caberá ao responsável do evento aplicar este regulamento sem quaisquer alterações, que somente poderão ser feitas após reunião da comissão técnica da Copa.

**Art. 6º** - A data de inicio está prevista para o dia 04 de Julho de 2015 e o encerramento no dia 16 de Agosto de 2015.

**Art. 7º** - Cabe à comissão técnica da Copa providenciar estrutura física, organizar a arbitragem, verificar inscrições, bem como providenciar tudo que for necessário para o bom andamento da competição.

## **CAPÍTULO III**

### **LOCAL DO EVENTO**

**Art. 8º** - O local escolhido para a realização da Copa Lincard de Futebol Society em 2015 será o mesmo da edição anterior, a quadra Playball - unidade Ceasa, situada na Rua Baumann, 191 - Vila Leopoldina (Paralela à Avenida Gastão Vidigal, Avenida do Ceagesp-Ceasa). O estabelecimento conta com estrutura física completa para a realização do evento, contendo 4 campos com grama sintética, Vestiário, Sauna a vapor, Lanchonete, Televisores de 42 polegadas, Churrasqueiras e Estacionamento pago com seguro.

**Art. 9º** – As finais (disputa de 3º lugar e decisão do título) das duas séries, acontecerão na unidade Pompéia da Playball, localizada na Rua Nicholas Boer, 66 – Pompeia (final do Viaduto Pompéia, esquina com a Avenida Marquês de São Vicente), especificamente no campo G14 conhecido popularmente como “ARENA”.

## **CAPÍTULO IV**

## PARTICIPAÇÕES

**Art. 10º** - Poderá participar da Copa Lincard de Futebol Society 2015, qualquer associado Lincard ou dependente direto (filhos e cônjuge de associado titular), do sexo masculino, obedecendo aos seguintes critérios:

**§ 1º** – Ter idade de 18 anos completos na data de início da competição, ou ter no mínimo 16 anos com prévia autorização de responsável maior de idade por escrito.

**§ 2º** – Entregar à Comissão Técnica da Copa o atestado (recente do ano vigente que ocorre a X Copa Lincard) devidamente assinado e carimbado por médico, indicando na descrição, que o paciente esta apto para a prática de atividade física. Sem esse atestado, o atleta não poderá atuar em nenhuma partida.

**§ 3º** – Estar associado ao Grêmio Virtual Lincard, com status de cadastro ativo no sistema ou ser dependente de associado (cônjuges e filhos).

**§ 4º** - Apresentar documento com foto ao representante da organização presente nos dias de jogos, sempre com 30 (trinta) minutos antes do início da partida que pretende disputar.

**§ 5º** – Efetuar o pagamento da taxa de inscrição e enviar via e-mail ([eventos1@lincard.com.br](mailto:eventos1@lincard.com.br)) o devido comprovante. Os dados bancários para o pagamento assim como os valores podem ser consultados no capítulo V deste regulamento ou pelo site do Lincard ([www.lincard.com.br](http://www.lincard.com.br)).

**Art. 11º** - Os associados ao Lincard por plano individual também poderão participar da Copa Lincard de Futebol Society. Suas inscrições estarão sujeitas, no entanto, a serem em número suficiente para a formação de uma equipe de associados individuais ou, de acordo com a disponibilidade, suas inscrições serão incluídas em alguma outra equipe, por definição da Organização.

**Art. 12º** - Cada equipe deverá relacionar em ficha de inscrição padronizada para a Copa Lincard de Futebol Society entre 9 (mínimo) e 12 (máximo) atletas, sendo vetada qualquer alteração (troca ou complementação) fora de prazo, salvo julgamento da Organização.

**Art. 13º** - Cada empresa/cliente poderá inscrever até duas equipes para a disputa da Copa. Podendo equipes da mesma empresa/cliente se confrontar em qualquer fase da Copa, respeitando os sorteios ou indicações realizadas pela organização.

**Art. 14º** - Será possível fazer a inscrição de 2 atletas não associados ao Grêmio Virtual Lincard. Estes atletas serão considerados **CONVIDADOS**. Para efetivação da inscrição dos convidados deverá ser observado o seguinte critério:

**§ Único** – Cada equipe inscrita na Copa Lincard, poderá inscrever até 02 (dois) convidados não associados.

**Art. 15º** - Após fechar o time e enviar a documentação necessária, qualquer equipe só poderá optar por acrescentar ou alterar atletas ao final da 1ª fase (classificatória) da Copa, desde que siga as seguintes orientações:

**§ 1º** - Cumprir as regras de participação e não ultrapassar o numero máximo de atletas inscritos.

**§ 2º** – A cada inclusão ou alteração será cobrado o valor de taxa de substituição correspondente à classificação do atleta adicionado (Associado ou Convidado). Taxas descritas no capítulo V, vide art.22º.

**§ 3º** – Não será permitido que a equipe modifique mais de 50% do plantel que iniciou a competição.

**§ 4º** – No caso do atleta substituído estar cumprindo algum tipo de punição, esta (punição) será transferida ao atleta incluído em seu lugar.

## CAPÍTULO V

### INSCRIÇÕES, IDENTIFICAÇÃO E VALORES

**Art. 16º** - Cada associado poderá participar da X Copa Lincard de Futebol Society por apenas uma equipe.

**Art. 17º** - Cada equipe inscrita deverá nomear um representante. O representante poderá ser o técnico da equipe ou mesmo um dos jogadores inscritos. No caso de ser um jogador, este será considerado o “Capitão”. O representante será o responsável legal pela equipe e deverá reunir os documentos necessários assim como enviá-los através de e-mail a organização da Copa.

**Art. 18º** - O Capitão deverá assinar obrigatoriamente a súmula de jogo correspondente à partida que sua equipe irá participar, antes do início da mesma.

**Art. 19º** - Na ausência do representante, a equipe terá a obrigação de nomear outro responsável para assumir esta função, temporariamente ou definitivamente.

**Art. 20º** - Visando maior eficiência e assertividade, toda a comunicação formal da equipe para a comissão técnica da Copa, ou vice versa, será realizada por intermédio do representante, que por sua vez fica responsável por fazer com que as informações cheguem até os membros de seu time.

**Art. 21º** - Os documentos obrigatórios, que devem ser providenciados pelo representante são:

**§ 1º** - Ficha de Inscrição de todos os atletas devidamente preenchida inclusive com as fotos (obrigatória). A Ficha será enviado via e-mail após confirmação de pagamento da inscrição da equipe. (Arquivo Excel)

**§ 2º** - Termo de Compromisso com assinatura do RH e do representante da Equipe. Será enviada via e-mail junto com a Ficha de inscrição.

**§ 3º** – Comprovante de depósito e ou comprovante de pagamento realizado via cartão de crédito, da taxa de inscrição. Obrigatoriamente um único depósito com o valor total referente à inscrição da equipe. As equipes agora irão se inscrever no site Lincard também fazendo pagamento por lá.

**§ 4º** – Atestado médico que expresse, em sua descrição, de que o atleta avaliado está apto à prática de atividades físicas e desportivas. Para ser considerado válido, no atestado deve constar identificação, assinatura do médico responsável e ter sido realizado no ano vigente.

**§ 5º** – E-mail confirmando o recebimento, leitura e disseminação do conteúdo deste regulamento a todos os membros do time.

**Art. 22º** – Sobre as taxas a serem pagas:

**§ 1º** - A taxa de inscrição a ser paga por cada equipe inscrita durante o período promocional (de 22/04/2015 até 31/05/2015) é de R\$ 650,00. Se a equipe for composta exclusivamente por Associados Lincard o valor será de **R\$ 500,00**.

**§ 2º**- A taxa de inscrição a ser paga por cada equipe inscrita após o período promocional (de 01/06/2015 até 21/06/2015) será de R\$ 700,00. Se a equipe for composta exclusivamente por Associados Lincard o valor será de **R\$ 550,00**.

**§ 3º** - A taxa a ser paga por cada substituição de atletas será de R\$ 50,00 desde que o atleta que esta entrando seja **ASSOCIADO ou DEPENDENTE**.

**§ 4º** - A taxa a ser paga por cada substituição de atletas será de R\$100,00 desde que o atleta que esta entrando seja **CONVIDADO**. Lembrando que o time pode ter apenas 2 convidados independentemente da substituição.

**Art. 23º** - As contas bancárias disponibilizadas para receber os valores de taxas de inscrições da Copa são:

**Company Group Soluções empresariais Ltda.**  
**CNPJ: 04.678.103/0001-66**

**Banco Itaú**  
Agência: 3131  
C/C: 03109-2

**Lincard Promoções e Serviços Ltda**  
**CNPJ: 08.452.924/0001-30**

**Banco Bradesco**  
Agência: 2833-9  
C/C: 7120-0

**Banco Santander**  
Agência: 0389  
C/C: 13003331-2

**Art. 24º** - Cônjuge e filhos dos ASSOCIADOS Lincard também são considerados ASSOCIADOS.

**Art. 25º** - Os atletas deverão identificar-se ao mesário a partir de 30 minutos antes do início de cada partida, apresentando um documento ORIGINAL oficial com foto (RG, CNH, Carteira de Trabalho, Passaporte ou Documento de identificação profissional, como CREA, CRM). Caso o atestado médico não seja entregue à organização, o atleta deverá levar obrigatoriamente a todos os jogos. Não serão aceitos copias, mesmo que autenticadas, desses documentos, tampouco quaisquer outros documentos.

**Art. 26º** - Em casos de ausência de documentos por roubos, furtos ou perdas será necessária a apresentação do Boletim de Ocorrência, tendo este validade de 15 dias, salvo julgamento da Organização.

**Art. 27º** - O atleta devidamente inscrito que não comparecer ou não participar dos jogos, sendo substituído ou não na segunda fase, não terá o direito a qualquer valor de ressarcimento.

## **CAPÍTULO VI**

### **MATERIAL ESPORTIVO**

**Art. 28º** - As equipes deverão se apresentar obrigatoriamente com uniformes completos, camisas dos jogos, calções e meias semelhantes na cor.

**Art. 29º** - Todos os atletas deverão utilizar chuteiras de travas de borracha (tipo society) ou tênis de futsal, sendo vedado o uso de chuteiras próprias para o futebol de campo, ou qualquer outra que comprometa a integridade física dos envolvidos na partida. A vistoria do tipo de calçado deverá ser feita pelo árbitro. Igual procedimento se dará quando houver a substituição de atletas. Não caberá qualquer tipo de protesto se o árbitro não aceitar a "reclamação" de uma das equipes e aprovar o tipo de calçado utilizado.

**Art. 30º** - O goleiro deve usar uniforme de cor diferente dos demais atletas e será facultativo o uso de calça, desde que esta não possua bolso, zíper, botões ou qualquer objeto contundente. Caberá ao árbitro conferir o uniforme de cada equipe.

**Art. 31º** - Em casos de coincidência na cor da camisa entre duas equipes, caberá a troca à equipe indicada conforme “sorte na cara ou coroa” ou definição pela organização que fornecerá coletes numerados, caso seja necessário.

**Art. 32º**- A comissão organizadora disponibilizará coletes, para que os reservas utilizem durante a partida e não confunda a arbitragem no jogo. O uso dos coletes pelos reservas será obrigatório

## **CAPÍTULO VII**

### **REGRAS ESPECÍFICAS DA COPA**

**Art. 33º** - As partidas serão regidas de acordo com as Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Futebol 7 Society (CBF7) e pelo Presente Regulamento, sendo o tempo de jogo de 40 (quarenta) minutos divididos em 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos cada, com 5 (cinco) minutos de intervalo para a virada de campo.

**Art. 34º** - O técnico também faz parte da equipe. Por isso deverá apresentar documento de identificação à mesa, antes do início da partida.

**Art. 35º** - Para que não haja atrasos nos horários dos jogos, pede-se que toda equipe apresente-se munidos de toda documentação necessária, 30 minutos antes do horário fixado na tabela de jogos de cada partida ao representante da Comissão Técnica da Copa presente no local.

**Art. 36º** - A arbitragem estará a cargo de profissionais contratados pela Comissão técnica da Copa, não sendo admitido veto a qualquer árbitro escalado, salvo se por necessidade do evento a critério da comissão técnica da Copa.

**Art. 37º** - Adaptando a regra oficial à realidade de estrutura física da qual dispomos, as partidas deverão ser disputadas entre duas equipes de 6 (seis) jogadores cada uma. Sendo 1 (um) goleiro e 5 (cinco) jogadores de linha. Esta regra vale para as partidas regulares (PR) até a fase Semi-Final.

**Art. 38º** - Para a fase Final (disputa de 3º lugar e disputa de título) de ambas as séries as partidas deverão ser disputadas entre duas equipes de 7 (sete) jogadores cada uma. Sendo 1 (um) goleiro e 6 (seis) jogadores de linha. Esta regra é válida somente para as partidas da fase FINAL (PF)

**§ 1.** Para o início normal da partida regular (PR) as duas equipes devem apresentar-se no campo de jogo com o número mínimo de 6 (seis) atletas. Com um jogador a menos (5 atletas), a equipe poderá iniciar a partida mediante assinatura do representante na parte posterior da súmula de jogo, aceitando os riscos de placar adverso, provenientes da superioridade numérica do adversário. Caso não aceite o risco a equipe será decretada perdedora por W.O. pelo motivo de EQUIPE INCOMPLETA.

**§ 2.** Para o início normal da partida de fase final (PF) as duas equipes devem apresentar-se no campo de jogo com o número mínimo de 7 (sete) atletas. Com um jogador a menos (6 atletas), a equipe poderá iniciar a partida mediante assinatura do representante na parte posterior da súmula de jogo, aceitando os riscos de placar adverso, provenientes da superioridade numérica do adversário. Caso não aceite o risco a equipe será decretada perdedora por W.O. pelo motivo de EQUIPE INCOMPLETA.

**§ 3.** Serão dados 10 minutos de tolerância para atrasos. Os minutos de tolerância serão contados a partir da indicação do arbitro. Ao término do período de tolerância a equipe que não estiver presente com o número mínimo de atletas NA QUADRA, será decretada perdedora por W.O.

**§ 4.** Com 2 (dois) jogadores a menos (4 atletas na **PR** e 5 atletas na **PF**), a equipe não poderá iniciar a partida e será decretada perdedora por W.O. pelo motivo de EQUIPE INCOMPLETA.

**§ 5.** Quando uma equipe, ou ambas, ficarem reduzida a 03 atletas, seja por qualquer motivo, a partida deverá ser encerrada imediatamente e o placar de momento poderá ser mantido ou não de acordo com a decisão da Comissão Técnica da Copa, com base nas regras para W.O. citadas no Art. 36°.

**Art. 39º** - Regras para vitórias por W.O (*Without Opponent*, que em português significa *Sem Oponente*):

**§ 1.** Quando ocorrer uma vitória por W.O. além de 3 (três) pontos ganhos, será aplicado o placar de 1x0 a favor do vencedor.

**§ 2.** Caso a Equipe B ocasione um W.O. durante a partida, ficando impossibilitada por qualquer meio de prosseguir a disputa da mesma, aplicar-se-á o W.O. (com placar de 1x0) a favor da Equipe A, estando a Equipe B a frente do placar no momento do W.O. ou estando o jogo empatado no momento. Se a Equipe A estiver à frente do placar no momento do WO, permanecendo em campo, em condições de jogo, o resultado será aquele do momento de paralisação. Não há perda de pontos em nenhum dos casos citados.

**§ 3.** A equipe que perder por WO, pelo não comparecimento ao local do jogo ou chegando depois do prazo de tolerância, perderá 1 ponto na 1ª fase classificatória ou se estivermos na 2ª fase, será eliminado da competição.

## CAPÍTULO VIII

### ESTRUTURA E FORMATO DE DISPUTA

**Art. 40º** - A Copa Lincard de Futebol Society está estruturada em duas séries (A e B). O formato de disputa é o mesmo em ambas as séries.

**Art. 41º** - A estrutura citada no artigo 40º poderá sofrer alteração para apenas 1 serie, conforme avaliação da organização, devido a números de times inscritos na copa.

**Art. 42º** - Será utilizado o formato misto de disputa, dividindo a competição em 2 (duas) fases.

**§ 1.** Na primeira fase, as equipes serão divididas em grupos com numero de integrantes iguais em cada grupo e se enfrentarão no sistema de rodízio simples (todos contra todos). Apenas confrontos dentro do grupo.

**§ 2.** Na construção dos grupos, as equipes “cabeças” de chave terão suas posições dirigidas (tendo como base a classificação das equipes na Copa Lincard de 2014) e as demais posições definidas por sorteio.

**Art. 43º** - Será aplicada a seguinte pontuação, para a primeira fase:

- Vitória – 03 pontos
- Empate – 01 ponto
- Derrota – 00 ponto

**§ 1.** Ao final dos jogos da primeira fase, pode ser que dois ou mais times tenham o mesmo número de pontos. Para se definir as colocações, utilizaremos os critérios de desempate que seguem em ordem de importância:

- **Menor número de derrotas por W.O.**
- **Melhor saldo de gols (Gols Marcados – (menos) Gols Sofridos)**
- **Maior número de gols marcados**
- **Menor número de cartões vermelhos**
- **Menor número de cartões amarelos**
- **Confronto direto**
- **Sorteio, realizado pela Comissão Técnica da Copa.**

**§ 2.** Após a apuração dos pontos da primeira fase, divulgaremos para conhecimento de todos os participantes os 2 (dois) melhores times de cada grupo. Estes estarão classificados automaticamente para a segunda fase. Eventualmente, em decorrência do número de equipes inscritas poderão se classificar alguns terceiros colocados, de acordo com índice técnico obtido.

**Art. 44º** - Na segunda fase o sistema utilizado será o de Eliminatória Simples (Mata-Mata).

**§ 1.** Os confrontos da primeira rodada da segunda fase acontecerão segundo sorteio realizado pela Comissão Técnica da Copa, as demais rodadas acompanharão o gráfico do sistema de disputa até a partida final. A estrutura do sorteio contará com:

- Pote 1 (um) - contendo os primeiro colocados (campeões de grupo).
- Pote 2 (dois) - contendo os segundo colocados e terceiros colocados (eventualmente).

**§ 2.** O sorteio definirá os confrontos dos times do Pote1 contra os times do Pote2.

## **CAPÍTULO IX**

### **PREMIAÇÕES**

**Art. 45º** - Receberá premiação (troféu e medalhas) a equipe campeã, o vice e o terceiro lugar da série “A” e campeã, vice e terceiro lugar da série “B”.

**Art. 46º** - Os artilheiros da Copa Lincard de Futebol Society série “A” e série “B” também serão premiados com troféu individual. Estes jogadores serão conhecidos após o encerramento da última partida. O atleta que tiver somado maior número de gols durante toda a competição em uma das séries será considerado o vencedor da disputa.

**§ 1.** O árbitro da partida é a autoridade máxima para creditar o gol marcado a determinado jogador, inclusive em lances duvidosos, e a definição do artilheiro da competição considerará única e exclusivamente as súmulas dos jogos.

**§ 2.** Gols contra, gols computados em vitórias por WO e gols marcados em disputas de pênaltis não contam para o cálculo da artilharia.

**§ 3.** Em caso de dois ou mais atletas chegarem ao final da competição com o mesmo número de gols marcados, o critério para definição do atleta a ser premiado seguirá a seguinte ordem:



- Colocação das equipes. (O artilheiro será o que pertence à equipe que chegou mais longe na competição). Sendo que a partida FINAL tem peso maior que a partida de disputa do 3º colocado.
- No caso de os artilheiros serem da mesma equipe, realizar-se-á um sorteio para que seja escolhido o premiado.
- Sendo 2 atletas de equipes diferentes que estejam na final, o premiado será o que pertence ao time vencedor da partida.

**Art. 47º** - O Goleiro Menos Vazado da Copa Lincard de Futebol Society (serie “A” e “B”) também será premiado com um troféu individual. A disputa de Goleiro Menos Vazado acontece somente entre as equipes que estiverem entre as melhores 4 equipes do torneio. Aquela equipe que tiver a menor média de gols sofridos por partidas realizadas, durante toda a competição, será considerada a vencedora.

**§ 1.** Vitórias por WO não serão consideradas na média para a disputa do Goleiro Menos Vazado.

**§ 2.** A equipe vencedora da disputa fica, automaticamente, responsável por nomear o jogador que será premiado com o troféu de goleiro menos vazado.

**Art. 48º** - Os melhores jogadores da Copa Lincard de Futebol Society serão premiados com o troféu “Craque da Copa Lincard de Futebol Society” série “A” e série “B”. Estes jogadores serão conhecidos após o encerramento da última partida de cada série. A definição será feita ao atleta que tiver recebido a melhor avaliação por uma comissão julgadora formada por integrantes da Organização da Copa Lincard.

**§ Único.** A decisão da comissão julgadora é intransferível e irrevogável.

**Art. 49º** - Ao final de cada jogo, quando houver algum atleta que tenha se destacado, sob o julgamento da comissão organizadora, este será premiado com um **brinde** personalizado do Lincard.

**§ 1.** Poderá ser premiado somente 01 (um) atleta por jogo.

**§ 2.** A decisão da comissão julgadora é intransferível e irrevogável.

## CAPÍTULO X

### DISCIPLINA

**Art. 50º** - O árbitro, em acordo com as Normas e Regras da Confederação Brasileira de Futebol de 7 Society, é a autoridade máxima durante as partidas da Copa Lincard.

**§1.** Não sendo aceito quaisquer tipo de recurso contra a interpretação de lances apitados

**Art. 51º** - Para cada ato indisciplinar ocorrido na partida será imposta uma sanção de acordo com a gravidade da infração, a ser avaliada pelo árbitro da partida (A) e pela comissão técnica da Copa (CT).

**§1.** As sanções e penalidades serão:

Sansão	Responsável	Penalidade
Advertência Verbal	(A)	
Advertência “Cartão Amarelo	(A)	
Expulsão “Cartão Vermelho	(A)	1 a 3 jogos de suspensão
Perda de pontos da partida	(CT)	Pena de menos 1 ou menos 3 pontos
Suspensão de atleta	(CT)	1 a 3 jogos de suspensão
Exclusão de atleta	(CT)	Não poderá atuar em nenhuma partida subsequente

		da Copa Lincard 2015.
Exclusão de equipe	(CT)	O time será excluído da Competição e seus futuros adversários serão declarados vitoriosos por W.O.

**§2.** A única sanção com caráter automático é referente ao recebimento de cartão vermelho. Ao receber este cartão o atleta não poderá participar da partida seguinte em qualquer fase do torneio. Além de possíveis jogos incluídos em sua penalidade a critério da Comissão Técnica da Copa.

**Art. 52º** - A agressão física ou verbal contra árbitros, assistentes, coordenadores e membros da Organização ou outros jogadores resultará em punição disciplinar a ser definida pela organização.

**Art. 53º** - A súmula é o documento oficial da partida e seu preenchimento é de responsabilidade da equipe de árbitros que trabalhou na partida.

**Art. 54º** - As sanções disciplinares serão impostas pela comissão técnica da Copa, tendo como base as anotações feitas pela equipe de arbitragem na súmula do jogo.

**Art. 55º** - Todos os recursos, de ordem administrativa ou técnica, deverão ser entregues no escritório do Lincard até as 17 horas do primeiro dia útil após a divulgação oficial da ocorrência, devidamente instruídos e com provas documentais que justifiquem tal procedimento. O recurso será julgado pela Organização, em sessão fechada e o veredicto apresentado às partes interessadas.

**Art.56º** - Caberá direito de recurso administrativo ou técnico contra irregularidades observado durante a realização dos jogos sempre que uma equipe comprovar o não cumprimento deste Regulamento por outra equipe, cabendo à interessada a coleta e apresentação de todas as provas.

**Art. 57º** - O árbitro é autoridade máxima da partida, não sendo aceito quaisquer tipo de recurso contra a interpretação de lances apitados.

## CAPÍTULO XI

### DISPOSIÇÕES FINAIS

**Art. 58º** - As equipes estarão obrigadas a cumprir o horário determinado pela tabela de jogos, porém os coordenadores de campo em conjunto com a arbitragem terão competência máxima para decidir sobre o horário de início da partida, caso seja conflitante com o horário previsto na tabela ou outra anormalidade julgada pertinente.

**Art. 59º** - As causas do não prosseguimento de uma partida serão analisadas pela Organização, que aplicará as sanções cabíveis.

**Art. 60º** - Poderá permanecer no banco de reservas até um membro da comissão técnica (caso exista) e atletas suplentes, desde que uniformizados, devidamente documentados e que não estejam cumprindo pena disciplinar aplicada pela Organização.

**Art. 61º** - Os patrocinadores, os organizadores e demais parceiros e fornecedores não se responsabilizarão por acidentes ocorridos com participantes, atletas, dirigentes, torcedores e pessoas ligadas direta ou indiretamente ao evento, ou por estes causados a terceiros, antes, durante e após as partidas, bem como por indenizações, de qualquer espécie, oriundas de participação das equipes na Copa Lincard de Futebol Society.

**Art. 62º** - Ao representante da equipe caberá a responsabilidade dos exames médicos e assistência médica aos seus atletas, antes, durante e após as partidas. Também é responsabilidade do representante de cada equipe a disseminação das informações e regras presentes neste REGULAMENTO e/ou em quaisquer outras formas de comunicação utilizadas pela Organização para os atletas de sua equipe.

**Art.63º** - Os Boletins Oficiais a serem expedidos pelos organizadores serão considerados parte integrante deste Regulamento.

**Art. 64º** - CLÁUSULA COMPROMISSÓRIA - As equipes participantes ou que tenham participado da X Copa Lincard de Futebol Society, desde já, indicam e reconhecem a Organização como a única e definitiva instância para resolver as questões que surjam entre elas, desistindo ou renunciando, expressamente assim, de valer-se da Justiça Comum para esses fins.

**Art. 65º** - Será permitido número livre de substituições durante a partida.

**§Único** – Não será necessário informar aos árbitros da partida sobre as substituições.

**Art. 66º** - Não é obrigatória a utilização de luvas por parte do goleiro.

**Art. 67º** - Nenhuma partida deixará de ser realizado pelo não comparecimento do árbitro e/ou de seus assistentes, cabendo aos representantes das equipes à indicação de pessoas que dirigirão a partida em comum acordo com o coordenador da Organização.

**Art. 68º** - O cartão Amarelo não é cumulativo para efeito de suspensão automática. Porém poderá ser utilizado como critério de desempate durante a 1ª fase (classificatória).

**Art. 69º** - Não será permitida a utilização de uniformes e demais peças (camisas, agasalhos, faixas, etc.) que levem mensagem publicitária de empresa(s) concorrente(s) dos patrocinadores.

**Art. 70º** - Os jogadores autorizam o uso do próprio nome e da imagem para divulgação no site e em quaisquer outros materiais publicitários, sem ônus de espécie alguma para a Company Group Soluções Empresarias Ltda. - LINCARD.

**Art. 71º** - Pontos não abordados neste regulamento, deverão automaticamente seguir o que indica o Livro de Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Futebol de 7 Society (última atualização).

**Art. 72º** - As interpretações e os casos omissos ou duvidosos deste Regulamento serão resolvidos pela Organização da Copa Lincard de Futebol Society.

**Art. 73º** - A organização se reserva o direito de fazer alterações neste regulamento sem aviso prévio, conforme julgar necessário.