



LIGA CIDADE JARDIM FS

CONCEITO

Consiste na participação de moradores e associados futebolistas do Cidade Jardim, com interação entre os participantes, formação de novas amizades e divisão de equipes através de sorteio prévio, não deixando de lado o ar de COMPETITIVIDADE dos moradores, afinal, também #VALETAÇA. O mais importante é trazer a maior quantidade de pessoas para se fazer presente nessa festa de inclusão do CONDOMINIO CIDADE JARDIM, usando o futebol como meio para tal.

I - DAS FINALIDADES:

Artigo 01 – A “LIGA CIDADE JARDIM” tem por finalidade congrega aos moradores e associados, por meio do Futebol SOCIETY, um meio de lazer e prática sadia de esporte, organizado e administrado pela LDC - Liga de Condomínios.

II - DO PERÍODO DE REALIZAÇÃO:

Artigo 02 - Os jogos estarão compreendidos no período entre os meses de AGOSTO de 2021 e NOVEMBRO de 2021, aos DOMINGOS pela manhã. Em casos específicos e sempre em comunicado prévio aos membros, poderão ser marcados jogos em outras datas, horários ou locais, se houver necessidade **POR PARTE DA ORGANIZAÇÃO**.

III - DOS PARTICIPANTES:

Artigo 03 - Poderão participar os atletas moradores do Condomínio Cidade Jardim, associados responsáveis pelo comércio local (Mall do Cidade Jardim) amigos e parceiros comerciais da LIGA devidamente inscritos, obedecendo aos prazos e critérios estabelecidos por este regulamento.

§ 1º - Poderão ser inscritos atletas acima de 18 anos; Atletas com idade entre 16 anos (completos) e 18 anos (incompletos) poderão se inscrever desde que tenha autorização por escrito do responsável;

§ 2º - Para cada equipe serão sorteados 10 (dez) jogadores de linha e mais 01 (um) goleiro. Os 10 jogadores de linha de cada equipe serão distribuídos da seguinte forma:

02 (dois) Zagueiros – ZC;
06 (seis) Meio campistas – MC; e
02 (dois) Pivôs - PV

Posições indicadas pelo próprio atleta no ato da inscrição ou aceitas por ele em caso de incompatibilidade

§ 3º - Após a 3ª falta, o atleta será substituído pelo primeiro atleta na lista de espera, denominada “Regra 3”. O cadastro na Regra 3 é livre, respeitando sempre os critérios definidos nos itens anteriores. O atleta eliminado por falta poderá, a critério dele, retornar a lista de espera, respeitando a ordem da fila de atletas, aguardando uma nova oportunidade ou permanecer na sua equipe como jogador CURINGA (somente poderá atuar em uma rodada caso **algum atleta de sua equipe** sinalize **A COMISSÃO ORGANIZADORA** não conseguir participar de qualquer rodada até a **SEXTA-FEIRA** anterior a data de realização de qualquer **RODADA da fase de grupos**.

- O atleta poderá ter 01 (uma) falta abonada em caso de escala de trabalho justificada antecipadamente para a Comissão Organizadora. Nesse caso, também deve estar em consonância com a sua equipe. Assim, o atleta permanece apto a continuidade da



competição de forma efetiva. Em caso de uma 4ª falta, justificada ou não, o atleta será substituído;

- O goleiro é o único atleta que pode ser substituído pelos goleiros da lista de espera no dia da partida (antes do início da mesma) caso o goleiro permanente não possa participar por algum problema de última hora. Neste caso também fica condicionado a possibilidade de alocação a tempo do goleiro cadastrado na lista de espera. Caso não tenha goleiro na lista de espera disponível ou que possa chegar a tempo da partida, a equipe deverá usar um jogador de linha no gol;
- A LIGA confeccionará 2 uniformes extras a mais para cada equipe para ser utilizado pelos atletas curingas, em caráter experimental, **apenas na PRIMEIRA FASE**. Estes serão acionados (por posição e ordem cronológica) para substituir qualquer atleta que não poderá participar de determinada rodada e que avise oficialmente a Comissão organizadora através do representante de sua equipe até a sexta-feira anterior a rodada, as 12h. Fica facultativo a equipe a opção de não usar atleta curinga na rodada caso não queira. Dessa forma, entende-se que caso a comissão organizadora não tenha aviso até a data e horário indicados acima, não há interesse em utilização de atleta Curinga. O atleta curinga que participa de uma rodada, para fins de nova participação como CURINGA, vai para o final da fila da sua posição, para que se possa fazer o rodízio e mais atletas da lista de espera possam participar das atividades da LIGA CIDADE JARDIM. Os atletas curingas são separados e distribuídos na sua equipe de acordo com a posição escolhida no cadastro dos atletas. Caso tenha conhecimento da categoria do atleta, este, a critério da comissão organizadora, poderá ser direcionado a equipe solicitante, com objetivo de manter a harmonia entre o atleta curinga e o atleta substituído e conseqüentemente o equilíbrio da competição. Caso tenha dois ou mais atletas a serem substituídos de mesma categoria, a comissão promoverá o sorteio para distribuição dos atletas nas equipes solicitantes;
- A ordem cronológica da lista de espera não é alterada em função do rodízio de atletas usados como curinga e será utilizada para substituições definitivas que venham a ocorrer nas equipes

OBS: A Comissão não avisará previamente as equipes a ordem cronológica dos atletas CURINGAS por posição

§ 5º - O atleta que for eliminado por faltas em um campeonato, somente poderá voltar para o campeonato corrente pela mesma equipe (ver § 3º), caso surja a oportunidade. A exceção se dará apenas se o atleta eliminado não tiver efetuado nenhuma partida pela equipe originalmente sorteada. De toda forma, o atleta sempre deverá respeitar a ordem cronológica da lista de espera;

§ 6º - O Patrocinador Master de camisa (atleta) já estará automaticamente incluído em sua equipe "patrocinadora", restando apenas escolher a camisa que defenderá. Esse atleta não participará do sorteio. Os demais jogadores de sua posição serão distribuídos nas demais vagas das outras equipes, pelo sorteio;

§ 7º - Toda equipe poderá indicar na súmula um treinador (opcional) para sua equipe. Pode ocorrer o acúmulo de função, por exemplo, um indivíduo inscrito como ATLETA poderá atuar também como um TREINADOR.

§ 8º - Todos os atletas aptos a participar do campeonato serão distribuídos na posição a que foram inscritos, nas seguintes posições pré-estabelecidas:

- 1 – Goleiro - GK (1 vaga por equipe);
- 2 – Zagueiro Central - ZC (2 vagas por equipe);
- 3 – Meio de Campo - MC (6 vagas por equipe); e
- 4 – Pivô - PV (2 vagas por equipe).

Completando o total de 11 atletas por equipe. A distribuição pelas equipes será efetuada por sorteio a ser realizado e transmitido AO VIVO pelas mídias sociais oficiais da LIGA CJ



§ 4º - Toda equipe deverá indicar um representante que será o interlocutor entre a sua equipe e a organização da competição. Os comunicados serão feitos nos grupos de representantes e também nas mídias sociais da LIGA IDADE JARDIM;

IV - DAS INSCRIÇÕES DE ATLETAS E COMISSÃO TÉCNICA E TAXAS:

Artigo 04 - Cada equipe será composta por 11 (onze) atletas (10 de linha e 1 goleiro) e, no máximo, 01 treinador.

§ 1º - Um ATLETA e/ou TREINADOR só poderá atuar por uma equipe durante todo o campeonato, não havendo transferência durante a competição. Exceções serão alinhadas com a Comissão Organizadora

§ 2º - A taxa de inscrição, por atleta, está dividida da seguinte forma:

- ✓ **COMPETIÇÃO:** R\$ 270,00 (Duzentos e setenta reais) – Poderá ser pago em até 3 parcelas, da seguinte forma (a primeira até uma semana antes da data do sorteio e a última até data da 1ª rodada da competição). Essa taxa serve para todos os atletas inscritos e participantes das equipes - Uniformes inclusos); e
- ✓ **LISTA DE ESPERA:** R\$ 30,00 (Trinta Reais) – Todos os atletas para permanecerem na lista de espera e, conseqüentemente, terem a chance de ingressarem em alguma equipe, por qualquer motivo, devem estar com a taxa da lista de espera paga. Sendo contemplado com o ingresso em alguma equipe ainda dentro da competição corrente, bastará efetuar o pagamento da diferença em relação a Taxa da Competição. Caso não venham a conseguir ingressar em alguma equipe, essa taxa dá a possibilidade de participar das Peladas da Liga e dos eventos organizados pela LIGA (Sorteio, PEGUE SEU MANTO, Papo de Final e Confraternização da final, caso tenha disponibilidade de vaga)

Artigo 05 – Para que um atleta tenha condições de jogo em cada rodada, deverá estar inscrito no campeonato até o último dia útil que antecede a rodada. Todas as inclusões, eliminações e substituições serão publicadas nas mídias sociais oficiais da liga cidade jardim (Grupo de Whatsapp, Instagram - @ligacidadejardimfs e/ou facebook – LIGA CIDADE JARDIM FS).

§ 1º – Não haverá alteração ou inclusão de atletas após a data limite (no período compreendido entre o último dia útil da semana e a data efetiva da rodada).

§ 2º – Atletas e/ou membro da comissão técnica que não estejam inscritos para a partida **NÃO PARTICIPARÃO DA MESMA**, sob qualquer pretexto.

V - DAS PARTIDAS:

Artigo 06 - As partidas serão realizadas no complexo esportivo do condomínio **CIDADE JARDIM**, situado no EIXÃO da Av Vice-presidente José Alencar, Jacarepaguá – Rio de Janeiro - RJ e serão regidas de acordo com as regras oficiais da modalidade, salvo as alterações deste Regulamento e/ou previamente acordada com a arbitragem. As partidas terão duração de 2 tempos de 25 minutos, com 01 tempo técnico a ser efetuado aproximadamente na metade de cada tempo (a critério da arbitragem)

§ 1º - Só haverá mudanças na tabela em 02 casos:

a) Solicitação de algum canal de TV / YOUTUBE / FACEBOOK para realizar a transmissão de alguma partida; e

b) Motivo de força maior (desastre da natureza, conflitos, não entrega dos uniformes a tempo da data da partida e outros casos similares).



§ 2º - Por jogo, todos os atletas inscritos poderão permanecer em quadra e estarão aptos a participar da partida, ou seja, no máximo de 11 atletas (10 de linha e 1 goleiro) e 01 treinador por equipe. Após a autorização do árbitro para o início da partida, atleta(s) (que por algum motivo não estava no campo de jogo ou chegou após a autorização do árbitro) poderá(ão) assinar a súmula e participar da partida normalmente.

§ 3º - **Caso o atleta que entre em campo e participe da partida sem ter assinado a sumula, a mesa irá avisar a arbitragem que irá dar falta coletiva contra a equipe do atleta infrator e o mesmo receberá cartão amarelo**

§ 4º - Em caso de semelhança na cor dos uniformes, a equipe do lado direito da tabela/súmula deverá trocar o seu uniforme. Sendo que a equipe postada do lado esquerdo deverá utilizar seu uniforme de número 1. Os uniformes a serem utilizados poderão ser definidos previamente durante a semana da partida, em comum acordo entre as equipes, ou por definição da organização;

§ 5º - Uma Partida só poderá ser suspensa ou deixar de ser realizada quando ocorrerem os motivos seguintes e desde que seja impossível a sua continuidade:

- a) Falta de garantias, possivelmente verificadas;
- b) Distúrbios graves ou conflitos que afetam a sua comodidade;
- c) Falta de energia, alheia à vontade da organização;
- d) Mau estado do piso que possa tornar o jogo impraticável ou perigoso;
- e) Falta de material necessário para a sua realização normal, previsto neste regulamento;
- f) Briga generalizada entre as equipes e/ou contra os seus próprios companheiros;

§ 6º - Transferidos, paralisados ou suspensos claramente um jogo por motivo alheio à vontade das equipes disputantes e da arbitragem, teremos 03 possíveis posicionamentos:

1. Será marcada nova data e/ou horário para a realização do jogo, com seu tempo normal, caso o jogo em questão tenha sido paralisado/suspensa antes dos 10min do primeiro tempo; e
2. Será marcada a continuação da partida em questão caso no momento da paralisação do jogo tenha sido após os 10min do primeiro tempo da partida.

§ 1º - **Em tempo, a comissão organizadora poderá re/ratificar o resultado em função de entender se o ocorrido teve sinais fraudulentos que vão de encontro ao fair play e boas práticas do esporte**

3. Em caso de desistência/abandono da partida por parte de uma equipe será determinado W.O em favor da outra equipe, permanecendo o placar de 3x0 ou o placar da partida (o que fornecer o maior saldo de gols em favor da equipe vencedora).

§ 6º - Em todos os casos do parágrafo 5º só poderão participar dos jogos a serem remarcados, os atletas relacionados na súmula quando da paralisação da partida.

§ 7º - **O uso de caneleiras é aconselhável e não obrigatório, ficando a critério de cada atleta o seu uso ou não e a conseqüente responsabilidade por esse ato. A LIGA CIDADE JARDIM não se responsabiliza por lesões causadas durante a partida, inclusive devido ao não uso de tal equipamento individual.**

§ 8º - **TODOS OS ATLETAS INSCRITOS NA COMPETIÇÃO, EM CONDIÇÃO DE JOGO E QUE DEMONSTREM INTERESSE EM PARTICIPAR DAS PARTIDAS DE SUA EQUIPE TERÃO A OBRIGAÇÃO DE ATUAR, PELO TEMPO E EM MOMENTO DEFINIDO EM COMUM ACORDO COM OS DEMAIS MEMBROS DE SUA EQUIPE. ATLETAS INSCRITOS COMO GOLEIRO TEM LIBERDADE PARA CEDER, POR CONSENSO COM SUA EQUIPE, A SUA POSIÇÃO PARA A EQUIPE JOGAR COM GOLEIRO LINHA. NÃO HAVENDO CONSENSO E ACEITAÇÃO POR PARTE DO GOLEIRO, ESTE DEVERÁ CONTINUAR EM CAMPO DURANTE AS PARTIDAS**



§ 9º - Caso algum atleta seja impedido pela sua equipe de entrar em campo e participar de alguma partida e o atleta informar oficialmente por e-mail tal ato a Comissão Organizadora até o dia seguinte, esta equipe será punida com a perda de 1 ponto na partida, em todas as fases da competição

Artigo 07 – Os atletas deverão apresentar antes da primeira partida da competição ao representante da COMISSÃO ORGANIZADORA a **Carteirinha da ASCIJA (com FOTO) ou documento original de identidade (com FOTO)**, sem a qual serão impedidos de participar da mesma.

§ 1º - Caso ocorra à participação de algum atleta, em qualquer partida, sob qualquer pretexto, sem estar devidamente inscrito, a equipe perderá os pontos da partida em questão. Ocorrendo esta irregularidade, inclusive nas fases semifinal e final, a equipe será considerada perdedora por WO.

Artigo 08 – Todas as equipes deverão estar aptas, com súmula assinada e uniformizadas com antecedência de 5 (cinco) minutos para o início programado das partidas.

Artigo 09 – Haverá tolerância máxima de 05 minutos em todas as partidas da rodada. A equipe que não atender este limite poderá ser punida

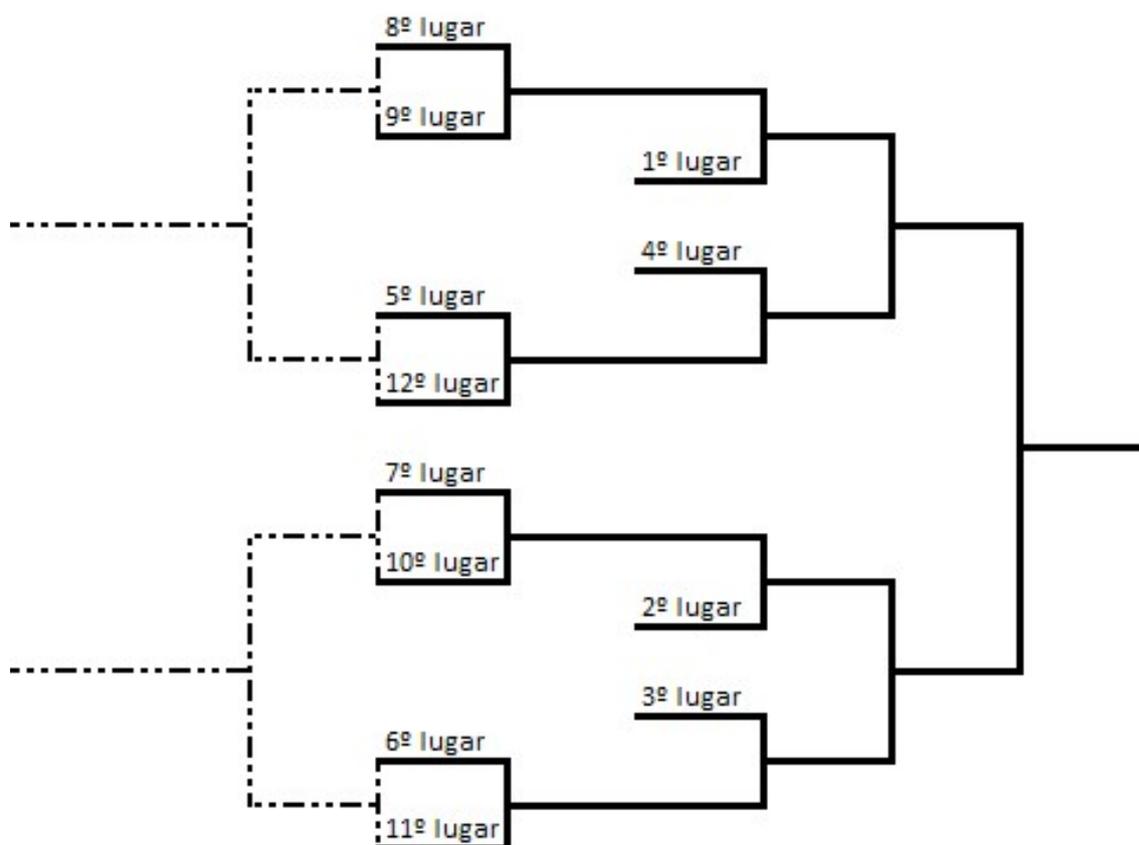
§ 1º - As equipes deverão se apresentar com, no mínimo, 04 (quatro) atletas (03 de linha e 01 goleiro) para que possa ser dado início/continuidade a partida. Sendo que a atleta ou membro de comissão técnica que chegar após o início da primeira etapa poderá participar da partida, conforme previsto no presente regulamento (artigo 6 § 2º). Deverão estar devidamente identificados e entregar a Carteira da ASCIJA para o representante da Comissão Organizadora (mesário) da partida caso seja o primeiro jogo da competição

§ 2º - Em caso de WO, serão computados os 03 pontos da vitória à equipe presente e o placar de 03 x 00

Artigo 10 – A LIGA CIDADE JARDIM, edição EUROCOPA ABSOLUTO ENGENHARIA 2021.2 consistirá em 05 (cinco) fases; sendo:

1ª Fase (GRUPOS - classificatória), oitavas de final, quartas de final, semifinais e final, como segue:

✓ **1ª Fase:** As equipes serão distribuídas em **3 Grupos (A, B e C)** jogarão, na primeira fase contra as equipes do próprio grupo, em turno único, com o critério o líder de cada grupo e o melhor segundo colocado dentre todos os grupos se classificando direto para as quartas de final. As demais equipes se enfrentam em jogo único, conforme chaveamento abaixo, onde os vencedores se juntam aos classificados na fase de grupos e os perdedores irão disputar o “jogo da degola”, também em jogo único conforme chaveamento, onde os vencedores permanecem na mesma série e os atletas das duas equipes perdedoras jogarão no próximo semestre a divisão de acesso.



§ 1º - Na fase classificatória, em caso de empate no tempo normal de jogo, cada equipe levará 01 ponto. A vitória valerá 03 pontos.

✓ **Oitavas de Final:** As equipes serão classificadas em seu grupo e na classificação GERAL e, nessa fase, se enfrentam conforme abaixo:

- **Oitavas de Final 01** - 8º GERAL x 9º GERAL;
- **Oitavas de Final 02** - 5º GERAL x 12º GERAL;
- **Oitavas de Final 03** - 7º GERAL x 10º GERAL; e
- **Oitavas de Final 04** - 6º GERAL x 11º GERAL.

A escolha do horário das partidas dentre os horários disponíveis para a categoria Amador será feita pela equipe de melhor campanha entre as participantes na primeira fase

Nessa fase as equipes não terão vantagem, em caso de empate, haverá cobranças de penalidades (03) para cada equipe, persistindo o empate teremos cobranças alternadas de penalidades, até conhecermos a equipe vencedora;

✓ **Jogo da degola:** Os perdedores da rodada “Oitavas de final” disputarão em partida única que vale a permanência na mesma divisão, onde os atletas da equipe perdedora vão disputar a divisão de acesso* na próxima edição da LIGA. Essa partida decisiva se dará da seguinte maneira:

- **Jogo da degola 01** - (Perdedor Oitavas de final 01 X Perdedor Oitavas de final 02); e
- **Jogo da degola 02** - (Perdedor Oitavas de final 03 X Perdedor Oitavas de final 04)

Nessa fase as equipes não terão vantagem, em caso de empate, haverá cobranças de penalidades (03) para cada equipe, persistindo o empate teremos cobranças alternadas de penalidades, até conhecermos a equipe vencedora;



✓ **Quartas de Final:** As equipes serão classificadas em seu grupo e, nessa fase, se enfrentam conforme abaixo:

- **Quartas de Final 01** - 1º GERAL x Vencedor Oitavas de final 01;
- **Quartas de Final 02** - 4º GERAL x Vencedor Oitavas de final 02;
- **Quartas de Final 03** - 2º GERAL x Vencedor Oitavas de final 03; e
- **Quartas de Final 04** - 3º GERAL x Vencedor Oitavas de final 04.

A escolha do horário das partidas dentre os horários disponíveis para a categoria Amador será feita pela equipe de melhor campanha entre as participantes na primeira fase

Nessa fase as equipes não terão vantagem alguma, em caso de empate, haverá cobranças de penalidades (03) para cada equipe, persistindo o empate haverá cobranças alternadas de penalidades, até conhecermos a equipe vencedora;

✓ **Semifinal:** As equipes classificadas na fase anterior jogarão em partida única e eliminatória e os confrontos serão distribuídos da seguinte forma:

- **Semifinal 01** - (Vencedor Quartas de final 01 X Vencedor Quartas de final 02); e
- **Semifinal 02** - (Vencedor Quartas de final 03 X Vencedor Quartas de final 04).

A escolha do horário das partidas dentre os horários disponíveis para a categoria Amador será feita pela equipe de melhor campanha entre as participantes na primeira fase

Nessa fase as equipes não terão vantagem alguma, em caso de empate, haverá cobranças de penalidades (03) para cada equipe, persistindo o empate haverá cobranças alternadas de penalidades, até conhecermos a equipe vencedora;

✓ **Final:** Os vencedores das semifinais disputarão a grande final em partida única da seguinte maneira:

- **Final 01** - (Vencedor Semifinal 01 X Vencedor Semifinal 02)

Nessa fase as equipes não terão vantagem, em caso de empate, haverá cobranças de penalidades (03) para cada equipe, persistindo o empate teremos cobranças alternadas de penalidades, até conhecermos a equipe vencedora;

O horário e ordem das partidas de 3º LUGAR e a grande FINAL está definida e é de acordo com a tabela original

✓ **Artigo 11** - Os critérios de desempate na classificação na **1ª Fase** serão os seguintes, pela ordem:

- a) Maior número de pontos ganhos;
- b) Maior número de vitórias;
- c) Maior saldo de gols;
- d) Maior número de gols marcados;
- e) Menor número de pontos referentes aos cartões disciplinares durante a competição; (PESO: AMARELO = 01 e VERMELHO = 02);
- f) Equipe que não possuir W.O;
- g) Sorteio.

VII - DA PREMIAÇÃO:

Artigo 12 - Ficam instituídos os seguintes prêmios para o “LIGA CIDADE JARDIM – ETAPA EUROCOPA ABSOLUTO ENGENHARIA – 2021.2”:



- ✓ 1º colocado - Troféu e medalhas a todos inscritos;
- ✓ 2º colocado - Troféu e medalhas a todos inscritos;
- ✓ 3º colocado - Troféu e medalhas a todos inscritos;
- ✓ 4º colocado - Medalhas a todos inscritos;
- ✓ Artilheiro – Troféu;
- ✓ Seleção - Melhor Goleiro – Troféu;
- ✓ Seleção - Melhor Zagueiro Central – Troféu;
- ✓ Seleção - Melhor MEIA 1 – Troféu;
- ✓ Seleção - Melhor MEIA 2 – Troféu;
- ✓ Seleção - Melhor MEIA 3 – Troféu;
- ✓ Seleção - Melhor Pivô – Troféu;
- ✓ BOLA DE OURO – Troféu;
- ✓ BOLA DE PRATA – Troféu;
- ✓ BOLA DE BRONZE – Troféu;
- ✓ Rei das Assistências – Troféu;
- ✓ Prêmio Puskas da Liga – Troféu;
- ✓ Prêmio Claudio Taffarel da Liga – Troféu;
- ✓ Prêmio MVP da FINAL – Troféu;
- ✓ Craque da Galera – Troféu; e
- ✓ Revelação – Troféu.

§ 1º - Atletas suspensos pela Comissão Organizadora e Disciplinar por punição considerada grave não poderão participar da premiação

§ 2º - O **artilheiro** será o atleta que marcar mais gols em TODA competição. Havendo empate na soma de tentos, será premiado o atleta da equipe com a menor número de jogos da sua equipe. Caso o empate seja entre atletas da mesma equipe a premiação ficará com o atleta mais velho

§ 3º - Os prêmios individuais de **melhor Goleiro, melhor Zagueiro Central, melhor Meio de Campo, melhor Pivô, BOLA DE OURO, BOLA DE PRATA, BOLA DE BRONZE, Premio PUSKAS da LIGA, Premio CLAUDIO TAFFAREL da Liga, MVP da Final e Revelação** serão entregues aos escolhidos por votação mista na festa de Confraternização da Liga, efetuada pela comissão Organizadora e por Votação popular, através de enquete nas mídias sociais da LIGA CIDADE JARDIM FS

§ 4º - O prêmio individual de **Craque da Galera** será entregue ao escolhido por votação popular através de enquete nas mídias sociais da LIGA CIDADE JARDIM FS

§ 5º - **Os troféus de 1º a 3º colocados são de propriedade dos Patrocinadores Master de Camisa das equipes. Cabe a eles determinarem o destino dos mesmos**

VIII - DAS MULTAS, PENALIDADES E PUNIÇÕES:

Artigo 13 - Fica instituído como penalidade às infrações disciplinares (cartões) por parte de qualquer pessoa registrada na equipe: **03 amarelos ou 01 vermelho**, suspensão automática por 01 (uma) partida

§ 1º - Um cartão vermelho não anula os outros cartões amarelos. E uma mesa partida caso o atleta tome uma cartão amarelo e após outro cartão amarelo acrescido de um vermelho, o cartão vermelho substitui o cartão amarelo. Porém se o atleta recebe o primeiro cartão amarelo e em seguida cartão vermelho direto, este não anula o cartão amarelo que passa a acumular o numero de cartões amarelos para a suspensão automática

§ 2º - Suspensões não serão “zeradas” após a fase de grupos. Os cartões amarelos somente serão “zerados” para os atletas que cheguem a etapa semi-final

§ 3º - **As punições** serão estabelecidas sobre os relatórios dos oficiais de arbitragem ou membros da Comissão Organizadora

§ 4º - Todas as pessoas inscritas neste evento são passíveis de punição, estando ou não dentro da quadra, bastando estar em qualquer local da praça esportiva, a qualquer momento



§ 5º - A Comissão Organizadora é a responsável pela COMISSÃO DISCIPLINAR

Artigo 14 – Desrespeitar, reclamar por gestos ou palavras, ofender moralmente membros da arbitragem, membros da CO. **Punição:** de 01 a 03 jogos.

Artigo 15 – Praticar vias de fato contra os membros da arbitragem, membros da Organização, adversários e companheiros de equipe. **Punição:** Eliminação do Torneio.

Artigo 16 – Assumir nas praças de desportos, atitude inconveniente ou contrária à moral desportiva, em relação a componentes de sua equipe, adversários, membros da arbitragem, membros da CO. **Punição:** de 01 a 03 jogos.

Artigo 17 – Participar de rixa, conflito ou tumulto, durante a competição. **Punição:** Eliminação do Torneio.

Artigo 18 – Manifestar-se de forma desrespeitosa ou ofensiva contra membros da CO ou ameaçá-los de mal injusto e grave. **Punição:** de 01 a 03 jogos

Artigo 19 – Invadir o campo de jogo antes, durante ou depois da partida, com o propósito de ofender, discutir ou tirar satisfações com os oficiais de arbitragem, delegados ou membros da CO. **Punição:** de 01 a 03 jogos.

Artigo 20 – Tentar agredir os oficiais de arbitragem, membros da CO. **Punição:** de 02 a 04 jogos ou eliminação do torneio.

Artigo 21 – Praticar ato de hostilidade contra o adversário. **Punição:** de 01 a 03 jogos.

Artigo 22 – Proceder de forma desleal, imoral ou inconveniente. **Punição:** de 01 a 03 jogos.

Artigo 23 – Dirigir-se aos árbitros após a partida para reclamações, satisfações ou atitudes antidesportivas. **Punição:** de 01 a 03 jogos.

Artigo 24 – Equipe não oferecer condição de jogo até fim do tempo regulamentar. **Punição:** Perdedora da partida.

Artigo 25 – A equipe que realizar a partida com atleta irregular. **Punição:** Perdedora da partida.

Artigo 26 – O atleta que participar de tumulto ou briga generalizada estará **automaticamente eliminado** da Competição, estando sujeito a ressarcir os danos materiais/morais, quando houver, a quem de direito.

§ 1º - Todo atleta inscrito na competição será responsável por elementos de sua torcida, vindo a sofrer sanções por quaisquer problemas criados pelos mesmos a qualquer momento da competição.

§ 2º - O enquadramento de todos os itens acima será feito pelos representantes legais da **Comissão DISCIPLINAR**.

§ 3º Ficam os atletas inscritos nas equipes participantes da LIGA CIDADE JARDIM FS cientes que são responsáveis financeiramente por qualquer ato de vandalismo praticado nos locais onde serão disputados os jogos deste Campeonato, devendo arcar com os custos que podem ser cobrados pela Associação de moradores ou pela comissão organizadora da Liga CJ para reparação dos danos e prejuízos causados. Os participantes podem ser processados civil e criminalmente por todo e qualquer ato de agressão praticado dentro do complexo ou em seus arredores contra atletas, adversários, membros da arbitragem, torcedores, membros da organização, funcionários e qualquer pessoa envolvida diretamente ou não na competição.

§ 4º Todos precisam estar conscientes que a LIGA CIDADE JARDIM tem como propósito inicial, a INTEGRAÇÃO entre os seus membros, moradores ou associados do local que escolhemos para viver. Esse é o ponto focal e motivo de existência da LIGA

IX - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS:



Artigo 27 – Todo atleta inscrito deverá formalizar a Liga CJ indicação de capacidade de clínica para atividade física durante o período de realização do campeonato

Artigo 28 – A Liga CJ não se responsabilizará por acidentes ocorridos com participantes do evento, ou por estes ocasionados a terceiros, antes, durante e depois das partidas

Artigo 29 – Os oficiais de arbitragem ou membros da CO, entregarão seus relatórios sobre fatos inerentes à partida até as 18h00 do primeiro dia útil após a partida, sendo que as agressões físicas e/ou morais aos mesmos, ocorridas até 24 horas após a realização da partida, também são passíveis de punições

Artigo 30 - Toda equipe/atleta tem o direito de apresentar RECURSO contra **irregularidades** observadas durante a competição

§ 1º - Somente o representante legal da equipe, devidamente inscrito poderá interpor recurso. Portanto todo atleta deve buscar o seu representante para que este apresente o recurso junto à organização

§ 2º - Qualquer recurso deve ser apresentado por escrito, protocolado a Liga CJ no máximo, até as 18h00 do primeiro dia útil após a partida

§ 3º - Todas as explicações pertinentes ao Regulamento, classificação, punições etc, só terão validade se emitidos pela Comissão Organizadora POR ESCRITO, via correio eletrônico (ligacidadejardimfs@gmail.com) ou publicados nas redes sociais oficiais da LIGA CJ (instagram - @ligacidadejardimfs e facebook LIGA CIDADE JARDIM FS). Recursos que não se basearem neste fato não produzirão efeito

Artigo 31 – A LIGA CJ cabe o direito de exigir toda a documentação necessária para a defesa da equipe dentro de um prazo estipulado. Caso o reclamante não respeite este prazo, será declarado improcedente

Artigo 32 - As decisões da LIGA CJ serão irrevogáveis, não cabendo recurso a nenhum órgão esportivo ou de justiça comum

Artigo 33 - Toda comunicação com as equipes/atletas será feita por meio de mídia oficial e/ou celular/whatsapp no grupo do campeonato a todos não cabendo às equipes alegação ou recurso por desconhecimento

Artigo 34 - Todos os participantes inscritos serão considerados conhecedores do conteúdo deste Regulamento e das Regras Oficiais que regem a modalidade. O sorteio e demais esclarecimentos da etapa **EUROCOPA ABSOLUTO ENGENHARIA** com as equipes será realizado em data e local a ser publicado antecipadamente nas mídias oficiais da LIGA CIDADE JARDIM

Artigo 35 - Toda equipe deverá apresentar antes de cada partida ao representante da comissão organizadora:

a) Jogadores com Camisas, Calções idênticos e numerados (adquiridos conforme padrão da equipe) e meiões fornecidos pela LIGA no padrão da equipe, **obrigatoriamente**; Se por acaso algum atleta não tiver com o meião igual ao fornecido pela LIGA ou ao menos da cor dos demais, este não terá a sua participação autorizada pela arbitragem, devendo sair do campo de jogo e efetuar a troca do meião por um autorizado para uso, sem sanção disciplinar. Em caso de insistência e/ou violação da regra, o atleta será advertido com falta e aplicação de cartão amarelo, contando como falta coletiva contra sua equipe

b) Relação de atletas acompanhada do nº da camisa (PRÉ - SÚMULA), com a carteira da ASCIJA/Identidade, que deverá ficar anexada na súmula;

Artigo 36 – Durante **TODA a competição, as faixas e estrutura serão montadas por uma equipe dedicada da LIGA, porém, as EQUIPES que jogam a primeira partida da rodada, caso queiram, podem ajudar a colocar as faixas de publicidade e backdrop ao redor do campo. Da mesma forma, as EQUIPES que disputarão a última partida da rodada também poderão, caso queiram, ajudar na desmontagem da estrutura, retirando as faixas de publicidade e guardando-as na bolsa. Esse processo ajuda e muito no processo pré e pós rodada**



Artigo 37 – Todos os casos não previstos neste regulamento serão analisados e julgados pela comissão organizadora do evento.

Artigo 38 – Em toda rodada serão fornecidas fotos dos jogos e bastidores com fotógrafo profissional, prêmios para os destaques, Acompanhamento em tempo real do andamento do placar pelas mídias sociais oficiais da LIGA CJ, arbitragem profissional, Enquetes, atualização de mídia pré e pós jogo, entrevistas com jogadores e torcedores, backdrop oficial para fotos.

Artigo 39 – Todas as rodadas terão cobertura e transmissão ao VIVO do canal oficial do Youtube da LIGA CIDADE JARDIM (inscreva-se LDC TV no youtube). Terá ainda transmissão simultânea ao VIVO nos Bares parceiros da LIGA

Organização:

Liga Cidade Jardim - LCJ
Liga de Condomínios – LDC

#vempraliga
#vamosmovimentarocidadejardim
#souLDC

