



CAMPEONATO SHOW DE BOLA

O melhor Campeonato Society Amador de Parauapebas e Região

www.cpshowdebola.com.br

5ª Edição – 2016

Revisão 03

REGULAMENTO GERAL DA COMPETIÇÃO

Para este Regulamento foram usados como base:

CBJD - Código Brasileiro de Justiça Desportiva

Regras Oficiais do Futebol 7

Regulamento do Campeonato Brasileiro de Futebol de Campo

Sumário

REGRA 01.....	4
<i>INSCRIÇÕES E TAXAS</i>	4
REGRA 02.....	4
<i>O CAMPO DE JOGO</i>	4
<i>ZONA DE SUBSTITUIÇÃO</i>	4
<i>ÁREA DE JOGADORES RESERVAS E DE ATUAÇÃO DO TÉCNICO</i>	5
<i>MESA DO ANOTADOR</i>	5
REGRA 03.....	5
<i>A BOLA</i>	5
REGRA 04.....	5
<i>NÚMERO DE ATLETAS</i>	5
REGRA 05.....	6
<i>UNIFORME DOS ATLETAS</i>	6
<i>UNIFORME DA COMISSÃO TÉCNICA</i>	8
REGRA 06.....	8
<i>JOGOS E FORMAS DE DISPUTA</i>	8
REGRA 07.....	9
<i>TEMPO DE JOGO</i>	9
REGRA 08.....	10
<i>W.O. e W.O. DUPLO</i>	10
REGRA 09.....	11
<i>INÍCIO DO JOGO</i>	11
REGRA 10.....	11
<i>CONDIÇÕES DE JOGO E FORA DE JOGO</i>	11
REGRA 11.....	12
<i>SOMA DE GOLS</i>	12
REGRA 12.....	13
<i>INFRAÇÕES</i>	13
REGRA 13.....	13
<i>TIRO LIVRE DIRETO</i>	13
REGRA 14.....	14
<i>PENALIDADE MÁXIMA</i>	14
REGRA 15.....	15

TIRO E ARREMESSO DE META	15
REGRA 16.....	16
ÁRBITRO	16
ESCOLHA DO ÁRBITRO.....	16
VANTAGEM	16
DEVERES DOS ÁRBITROS	16
MECÂNICA DE ARBITRAGEM	17
REGRA 17.....	17
PONTUAÇÃO E CRITÉRIOS PARA DESEMPATE.....	17
DECISÃO POR PENALIDADE MÁXIMA.....	17
REGRA 18.....	18
MEDIDAS DISCIPLINARES.....	18
REGRA 19.....	20
DENÚNCIAS, REVISÕES, CORREÇÕES, EFEITO SUSPENSIVO	20
REGRA 20.....	21
SÚMULA DE JOGO	21
REGRA 21.....	21
RESPONSABILIDADES.....	21
REGRA 22.....	22
REBAIXAMENTO E PERMANENCIA EM EDIÇÕES FUTURAS	22
REGRA 23.....	22
ORGANIZAÇÃO DO CAMPEONATO.....	22
REGRA 24.....	23
CUMPRIMENTO DAS REGRAS.....	23
REGRA 25.....	23
REMUNERAÇÃO E PREMIAÇÃO	23
REGRA 26.....	24
COMPROMETIMENTO COM O CAMPEONATO.....	24
ASSINATURA DOS REPRESENTANTES DE EQUIPE.....	24

REGRA 01

INSCRIÇÕES E TAXAS

1. As inscrições serão válidas quando feita em ficha própria fornecida pela organização do campeonato.
2. O valor da inscrição será de R\$ 2.104,00 (dois mil seiscentos e quatro reais) pagos por equipe. O pagamento deverá ser efetuado até a data limite em 06/06/2016, em caso de depósito ou transferência entre contas bancárias, a inscrição só será efetuada após compensação dos valores respeitando o limite de tempo para inscrição.
3. O valor da premiação será de R\$ 500,00 (quinhentos reais) pagos por equipe. O pagamento deverá ser efetuado até a data limite em 05/08/2016, em caso de depósito ou transferência entre contas bancárias, a confirmação será efetuada após compensação dos valores respeitando o limite de tempo para pagamento.
4. O prazo para inscrição dos jogadores e integrantes da comissão técnica termina em 31/05/2016, após esse prazo não serão mais aceitas inscrições ou substituições de membros de equipe.
5. Cada equipe poderá registrar o máximo de 16 (dezesseis) atletas e 02 (dois) integrantes da comissão técnica, não é permitido que o membro de equipe seja inscrito como jogador e integrante de comissão técnica ao mesmo tempo. É obrigatória a entrega de uma foto 3x4 atualizada e cópia legível de documento com foto e CPF de cada membro da equipe, a falta de documentação acarretará na exclusão do membro da equipe.
6. Não será permitida inscrição ou atuação de membro de equipe menor de 18 anos, federado inscrito na 1ª e 2ª divisão Municipal bem como no Sub-18 (mesmo que a competição inicie-se antes ou durante o Campeonato Show de Bola ou que tenha sido encerrada durante o Campeonato Show de Bola), haverá exceção à Liga de Futsal, Campeonato Rural, Campeonato da Palmares, Campeonato dos Veteranos e Copa dos Minérios. Caso seja constatada irregularidade na inscrição ou após o início da competição a equipe infratora deverá excluir quem estiver fora das condições necessárias, caso a equipe não exclua, o membro em situação irregular será excluído pela Organização da Competição, a vaga do membro irregular na ficha de inscrição não poderá ser preenchida por outro membro, além disso, a equipe receberá punição conforme a Regra 18, Parágrafo 9.
7. Entende-se por membro federado todo e qualquer membro de equipe inscrito ou substituído no Campeonato Show de Bola 5ª Edição que tenha assinado com alguma equipe (mesmo que não atue ou fique na reserva) da 1ª, 2ª divisão ou Sub-18 em 2016.

REGRA 02

O CAMPO DE JOGO

ZONA DE SUBSTITUIÇÃO

1. Localizada junto à linha lateral, demarcada por duas linhas paralelas de 0,50cm, tendo 05 metros de distância entre elas.

ÁREA DE JOGADORES RESERVAS E DE ATUAÇÃO DO TÉCNICO

2. Atletas em fase de aquecimento deverão postar-se na área de reservas, essa será demarcada com cones.

MESA DO ANOTADOR

3. O campo deverá dispor em lugar central, mesa e cadeiras para que o anotador, delegado de arbitragem, árbitro e convidados.

REGRA 03

A BOLA

1. As equipes devem apresentar-se, com 02 (duas) bolas novas ou em condições de jogo, a bola padronizada será a Penalty Society S11 R3 Ultrafusion e deverá ser de cor predominantemente branca com suas marcações e desenhos legíveis, que deverá ficar na mesa do anotador. É obrigatório que as bolas estejam devidamente cheias sendo de responsabilidade de cada equipe inspecionar e entrega-las a mesa. Não será aceito bolas da mesma cor ou de tonalidade parecidas ao do gramado ou de outro modelo/marca senão o padronizado. Junto à mesa de anotação haverá 02 (duas) bolas reservas do Campeonato, caso alguma equipe precise utilizar a bola reserva deverá pagar a quantia de R\$ 65,00 (sessenta e cinco reais) por bola que for usar no momento da solicitação, ao término do jogo a bola será devolvida à mesa, o valor pago não será devolvido. É de responsabilidade de cada equipe a conservação da sua bola durante o jogo e/ou quando a mesma sair dos limites do campo, caso qualquer equipe fique com uma bola a menos por qualquer motivo, deverá providenciar uma nova bola da mesma marca e modelo dentro do padrão definido no campeonato.

REGRA 04

NÚMERO DE ATLETAS

1. Uma partida deve ser disputada por duas equipes compostas de no máximo 07 ou no mínimo 05 (cinco) atletas em cada uma, onde um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.
2. Na súmula de jogo deve ser registrado o máximo de 16 (dezesesseis) atletas e 02 (dois) integrantes da comissão técnica por equipe, qualquer membro de equipe que chegar atrasado (após o início da partida) pode entrar no gramado antes do apito final do primeiro tempo e deverá obrigatoriamente informar ao anotador da partida a respeito de sua presença, caso seja jogador ele deverá obrigatoriamente entrar vestido com a camisa da equipe o restante do uniforme poderá ser vestido dentro de campo na área destinada aos reservas, caso não o faça o membro da equipe obrigatoriamente deverá sair de campo, após o apito indicando o término do primeiro tempo não será permitida a entrada de nenhum membro de equipe.

3. Não é permitido o início da partida sem que as equipes tenham, no mínimo, 05 (cinco) atletas no campo de jogo. Todos devem estar devidamente uniformizados, não será permitido vestir uniforme ou equipagem dentro de campo ou usar algum outro tipo de manobra na tentativa de ganhar tempo.
4. Se durante o jogo uma equipe, ou ambas, ficar reduzida a menos de 05 (cinco) atletas, seja por qualquer motivo, a partida deverá ser encerrada imediatamente, e o resultado partida estará sujeita aos seguintes termos:
 - a) Em caso de EMPATE: Equipe reduzida 0 (zero) x 2 (dois) equipe adversária;
 - b) Quando a equipe reduzida estiver VENCENDO: equipe reduzida 0 (zero) x 2 (dois) adversária.
 - c) Quando a equipe reduzida estiver PERDENDO o placar do jogo será mantido.
 - d) Quando ambas as equipes ficarem reduzidas a menos de 05 (cinco) atletas o placar e o resultado da partida será mantido.
5. As substituições são ilimitadas, não havendo necessidade de paralisação do jogo, sendo restritas aos atletas registrados em súmula.
6. O Atleta só poderá executar um arremesso lateral ou de canto após ter entrado no campo, pela zona de substituição.
7. Qualquer um dos atletas poderá trocar de posição com o goleiro, desde que autorizado pela Arbitragem e com a bola parada ou fora de jogo. Quando a troca for com jogador postado no banco de reservas, poderá ser realizada com a bola em jogo ou fora de jogo.
8. Quando do atendimento a qualquer atleta lesionado, este obrigatoriamente deverá deixar o campo de jogo por qualquer lugar do mesmo, desde que autorizado por um dos Árbitros, podendo ser substituído imediatamente, e o atleta em questão estará apto a retornar somente quando da próxima posse de bola de sua equipe e com autorização do Árbitro, exceto o goleiro que poderá continuar no jogo, sem a obrigatoriedade de ser substituído.
9. Em caso de sangramento ou lesão grave o atleta deve deixar o campo de jogo, podendo ser substituído imediatamente.
10. Somente no Intervalo da competição entre os dias 27/07/2016 a 05/08/2016 as equipes poderão substituir até dois membros do elenco, é permitida a transferência entre equipes, nesse caso o jogador pode optar por permanecer com o mesmo número ou mudar.

REGRA 05

UNIFORME DOS ATLETAS

1. O uniforme dos atletas consiste de: camisa de meia manga ou longa, calção, meias (meão) de cano longo, chuteira society apropriadas para a prática da modalidade, podendo utilizar equipamentos de proteção próprios ao esporte. Para os jogadores não será permitido uso de meia comum mesmo de cano alto, tênis ou de chuteira de campo.

2. É obrigatório apresentação da carteirinha de inscrição de cada membro de equipe que for atuar na partida, o membro de equipe que não apresentar a carteirinha não poderá atuar na partida, a conservação das carteirinhas é de responsabilidade de cada membro, em caso de perda ou extravio será cobrada uma taxa de R\$ 10,00 (dez reais) para confecção de uma nova carteirinha.
3. Os atletas podem se apresentar em campo, usando camisas de mangas curtas, e outros usando mangas cumpridas, desde que sejam da mesma cor das mangas das camisas de mangas curtas.
4. O goleiro deve usar uniforme de cor diferente dos demais atletas, se houver coincidência de cores e caso o goleiro tenha uniforme reserva este deverá trocar caso o árbitro determine mesmo que faça parte da equipe com mando de campo, se não houver uniforme reserva o goleiro poderá usar qualquer camisa adequada à prática do esporte desde que tenha a mesma numeração que está inscrito em súmula, se mesmo assim não houver como diferenciar da cor dos demais atletas caberá ao árbitro da partida determinar o prosseguimento ou interrupção da mesma, é permitido usar calça própria para a prática do esporte, não será aceita camisa com numeração feita por qualquer tipo de fita ou outro tipo de material improvisado ou sem número, o goleiro poderá trocar de uniforme, mas não poderá usar um número diferente do inscrito na sumula.
5. Em caso de coincidência nas cores dos uniformes das equipes, a equipe mandante tem preferência na cor do uniforme (exceção ao goleiro conforme descrito no Parágrafo 4) e a equipe visitante deverá trocar o uniforme caso a arbitragem determine. Se a equipe visitante não tiver uniforme de cor diferente caberá ao árbitro da partida determinar o prosseguimento ou a finalização da mesma, se finalizada será seguido o que diz a Regra 18, Parágrafo 16.
6. Não será aceito camisas sem numeração, obrigatoriamente as camisas devem ser numeradas nas costas de 01 (um) a 99 (noventa e nove) sendo fixa a numeração, sem repetição de números na mesma equipe, numeração na frente da camisa é opcional. A cor dos números deve ser diferente em relação à da camisa e estes devem ter de 0,20cm a 0,60cm de altura.
7. O árbitro exigirá que qualquer membro de equipe retire qualquer objeto que, a seu ver, possa causar danos a si ou aos demais, tais como colar, brinco, piercing, anéis, alianças, inclusive imagens ou textos que façam apologia contrária à moral do Esporte. Não sendo obedecido, impedirá sua participação.
8. Para o início e reinício da partida, o atleta deve estar sempre bem uniformizado, com a camisa dentro do calção e meias levantadas, como determina a regra, sendo que no decorrer da mesma, a camisa poderá ser usada para fora do calção, mas as meias deverão estar sempre levantadas.
9. É obrigatório que o capitão esteja identificado com tarja fixada em um dos braços de cor diferente do uniforme, em caso de expulsão, deve entregá-la a outro jogador de sua equipe.
10. O atleta pode jogar de óculos apropriados para o esporte, porém a responsabilidade é do mesmo por qualquer acidente e deve constar em súmula.

11. Se a equipe for utilizar um atleta já inscrito em sumula, como goleiro reserva o mesmo só poderá atuar com camisa de cor diferente, mas com a mesma numeração que constar na súmula.
12. Os atletas não poderão usar ataduras e esparadrapo por fora das meias para segurar as caneleiras, exceto se for da cor dos mesmos.
13. É obrigatório aos atletas postados no banco de reservas se posicionarem atrás da sinalização que demarcam a área técnica.

UNIFORME DA COMISSÃO TÉCNICA

14. Os membros da comissão técnica para permanecerem na área de reservas, devem vestir calça que cubra toda a perna, camisa com mangas, sapato, tênis ou chuteira society, a cor da roupa deverá ser diferente da cor do uniforme de sua equipe e da equipe adversária, não será permitido uso de bermuda, short, camisa sem manga, sandália ou similares.

REGRA 06

JOGOS E FORMAS DE DISPUTA

1. A competição será disputada por até 12 (doze) equipes, com início em 11/06/2016 e com término previsto para 12/12/2016, as datas podem ser alteradas caso seja necessário, os jogos serão disputados em 1º Turno e 2º Turno, semifinal em duas partidas, disputa pelo 3º lugar e Final.
2. O sorteio dos confrontos será feito no dia 18/05/2016, as equipes não terão direito de escolher adversário ou horário dos jogos. As equipes serão inseridas no sistema que fará a combinação aleatória dos confrontos. Em caso de desistência de alguma equipe será feito um novo sorteio caso necessário.
3. Os horários das partidas seguirão a tabela abaixo, em caso de atraso a partida seguinte será disputada 15 (quinze) minutos após o encerramento da partida anterior.
4. Os jogos do 2º Turno serão ordenados da seguinte forma:
 - a) A equipe que for mandante no 1º Turno torna-se visitante no 2º Turno.
 - b) Haverá inversão no horário da partida: quem jogou primeiro joga por último e quem jogou por último joga primeiro.

Exemplificado abaixo:

1º Turno			
CAMPO 1			
16:50	Equipe 1	X	Equipe 2
18:15	Equipe 3	X	Equipe 4
19:25	Equipe 5	X	Equipe 6
20:35	Equipe 7	X	Equipe 8

2º Turno			
CAMPO 1			
16:50	Equipe 12	X	Equipe 11
18:15	Equipe 10	X	Equipe 9
19:25	Equipe 8	X	Equipe 7
20:35	Equipe 6	X	Equipe 5

CAMPO 2			
17:50	Equipe 9	X	Equipe 10
19:15	Equipe 11	X	Equipe 12

CAMPO 2			
17:50	Equipe 4	X	Equipe 3
19:15	Equipe 2	X	Equipe 1

5. Qualquer jogo poderá ter sua data alterada desde que haja comum acordo entre as equipes, mas sempre deverá ser autorizado pela Organização do Campeonato, em caso de adiamento o jogo deverá ser realizado na quinta-feira da semana seguinte à data da tabela.
6. Se mais de um jogo da mesma rodada for adiado a remarcação seguirá a ordem dos jogos original na tabela, caso não seja possível a realização de todos os jogos na semana seguinte à rodada os mesmo serão remarcados com no máximo uma semana de diferença entre o último jogo realizado.
7. No caso de abandono, desistência e/ou exclusão de equipe, a tabela de jogos poderá ser reformulada ou adaptada para dar prosseguimento à competição sem prejudicar as demais equipes. Em caso de inclusão de uma nova equipe esta começará com 0 (zero) ponto, seguindo os critérios da Regra 08, Parágrafo 06.
8. O sistema de disputa da competição será dividido em três fases:

a) Pontos corridos

Todas as equipes se enfrentam em jogos no 1º Turno e 2º Turno, os 04 (quatro) melhores colocados tem o direito de disputar a semifinal.

b) Semifinal (com dois jogos)

Será realizado o sorteio entre os 04 (quatro) primeiros colocados que definirá os confrontos.

Os dois primeiros colocados na fase de pontos corridos tem a vantagem de jogar pelo empate nos jogos das semifinais, caso o sorteio das semifinais defina o confronto entre os dois primeiros colocados, o melhor colocado nos pontos corridos fica com a vantagem do empate, o placar dos jogos será agregado.

c) Final

Vencedor do 1º Jogo da semifinal X Vencedor do 2º Jogo da semifinal

d) 3º Lugar

Perdedor do 1º Jogo da semifinal X Perdedor do 2º Jogo da semifinal

9. A disputa do 3º Lugar e Final serão realizadas em uma única partida respectivamente, em caso de empate haverá cobranças de pênaltis, sendo que cada equipe terá direito a 05 (cinco) cobranças, caso não saia definição de vencedor após as 05 (cinco) cobranças, serão cobrados pênaltis alternadamente pelos jogadores que terminaram a partida até que uma das equipes vença o jogo.

REGRA 07

TEMPO DE JOGO

1. Cabe somente ao árbitro marcar o tempo do jogo bem como decidir se haverá ou não acréscimo.
2. A tolerância de atraso (W.O.) será de 10 (dez) minutos apenas para a primeira partida de cada campo, o tempo será contado pelo responsável pelas anotações, pelo delegado de mesa ou pelo árbitro da partida a partir do horário marcado na tabela de jogos, não há tolerância para os jogos seguintes.
3. Todas as partidas nos pontos corridos terão a duração de 50 (cinquenta) minutos, divididos em dois tempos de 27 (vinte e sete) minutos, com intervalo de 03 (três) minutos entre ambos, as partidas de semifinais, disputa de 3º Lugar e Final, terão duração de 60 (sessenta) minutos divididos em dois tempos de 30 (trinta) minutos e com intervalo de 05 (cinco) minutos entre os tempos, o intervalo entre um jogo e outro será de 15 (quinze) minutos.

REGRA 08

W.O. e W.O. DUPLO

1. Será considerado W.O. quando:
 - a) Uma das equipes não comparecer ao jogo;
 - b) Uma das equipes não ter o número mínimo de 05 (cinco) atletas para o início da partida (aplique-se também os termos da Regra 4, Parágrafo 4);
 - c) Uma das equipes não tiver duas bolas para o início do jogo;
 - d) Uma das equipes se negar a entrar em campo, desistir ou abandonar o jogo;
 - e) Se as duas equipes não comparecerem em campo, ou não tiver duas bolas no início da partida, ou não tiver o número mínimo de 05 (cinco) atletas para o início da partida ou se desistirem da partida ou abandonarem o campo, a partida será considerado W.O. DUPLO.
15. Procedimentos do W.O. ou W.O. DUPLO:
 - a) Não fazer a simbólica saída de bola, basta comunicar ao capitão da equipe presente.
 - b) Avisar o capitão da equipe presente o motivo do W.O.;
 - c) Relatar a equipe presente em súmula;
 - d) Colocar o placar de 3x0 para a equipe presente em campo;
 - e) Relatar na súmula o motivo do W.O.
- 3) A equipe que comparecer ao jogo terá direito aos 03 (três) pontos e 03 (três) gols no placar e na tabela, a equipe infratora perderá 03 (três) pontos e terá 03 (três) gols a menos no saldo de gols.
- 4) Em caso de jogo valendo classificação a equipe que vencer por W.O. vencerá por 3x0 ou o resultado que precisar para se igualar ao 4º colocado da competição em saldos de gols.
- 5) A equipe que acumular 03 (três) derrotas na competição por W.O. será eliminada e seus membros não poderão formar nova equipe em futuras edições da competição. Em caso de abandono, desistência ou exclusão da competição a equipe não terá os valores pagos devolvidos, os demais jogos da equipe infratora serão excluídos da tabela e os resultados após

a exclusão não serão considerados W.O., caso uma nova equipe entre na competição esta assumirá os confrontos da equipe excluída na tabela de jogos.

- 6) Caso uma ou mais equipes decidir desistir da competição e apresentar documento assinado pelo responsável informando que tal decisão é de todo o elenco ou de sua maioria, os jogos que seriam disputados após a entrega do documento não serão considerados como W.O..

REGRA 09

INÍCIO DO JOGO

1. Para o início do jogo, a escolha de campo ou pontapé inicial deve ser feito por um sorteio utilizando-se uma moeda, ao vencedor cabe à escolha do lado que irá defender, e a equipe perdedora do sorteio terá direito a saída de bola. A utilização da área de reservas deve ser do lado que a equipe defende.
2. A partida terá início, após autorização do árbitro, quando um atleta movimentará a bola, que deve estar imóvel no centro do campo, em direção ao campo contrário ou para o próprio campo, desde que:
 - a) Todos os atletas devem estar em seu campo de defesa, sendo que os do quadro contrário àquele com a posse de bola, devem ficar atrás da linha de saída.
 - b) Depois de consignado um gol, a partida será reiniciada da mesma forma por um atleta da equipe que o sofreu.
 - c) Após o intervalo as equipes trocam de lado e o reinício será efetuado pela equipe contrária àquela que saiu no primeiro período.
 - d) Por qualquer infração a estas regras a saída será repetida.
3. Só será permitida a permanência dentro de campo dos Organizadores da Competição, arbitragem, anotador, delegado de arbitragem, seguranças, convidados, imprensa e os membros das equipes que estiverem jogando e inscritos em súmula, os demais deverão ficar fora do campo durante todo o jogo, não será permitido a entrada de pessoas que não sejam as citadas mesmo no intervalo da partida.
4. Não serão permitidas bebidas alcoólicas em campo. O membro de equipe que apresentar sinais de que tenha ingerido bebida alcoólica ou que estiver em estado embriaguez em campo (como dificuldade na coordenação motora, fala ou até mesmo cheiro de bebida) mesmo que na reserva deverá imediatamente deixar o campo, podendo ser penalizado caso necessário, isso vale para antes ou durante a partida.

REGRA 10

CONDIÇÕES DE JOGO E FORA DE JOGO

1. A bola está fora de jogo quando:
 - a) Ultrapassar completamente, pelo alto ou pelo solo, as linhas demarcatórias do campo de jogo.

- b) A partida for interrompida pelo árbitro.
2. A bola está em jogo em todas as outras ocasiões, inclusive:
 - c) Se bater nas traves;
 - d) Se bater no árbitro, este postado dentro do campo de jogo;
 - e) Enquanto se espera uma decisão do árbitro por uma suposta infração.
 3. As linhas demarcatórias do campo pertencem à sua superfície, caso a bola corra sobre a linha, estará em jogo.
 4. Em uma paralisação temporária, desde que a bola não tenha ultrapassado os limites do campo, a partida deve ser reiniciada com “bola ao chão” no local onde esta se encontrava no momento da paralisação.
 5. Se dentro da área de meta, deve ser executado na intersecção das linhas frontal e lateral da mesma. A bola será considerada em jogo assim que tocar no solo.
 6. Após sua execução, caso a bola saia de campo sem ter sido tocada por qualquer atleta, repete-se o lance.
 7. Os atletas envolvidos na execução não podem tocar na bola enquanto esta não tocar no solo. Caso ocorra, repete-se o lance.
 8. Caso um atleta cometa qualquer ato de indisciplina, este deve ser advertido disciplinarmente de acordo com a infração cometida, e repete o lance.
 9. Quando da participação de qualquer elemento estranho, a partida é considerada interrompida e nada mais terá validade, somente os atletas em jogo e os árbitros, não serão considerados como elemento estranho.
 10. Caso o árbitro da partida por qualquer motivo não tenha condições de continuar exercendo sua função em campo e quando não houver árbitro substituto a partida será paralisada, os motivos e tempo de jogo deverão constar em súmula. Em caso de suspensão da partida por motivo de más condições atmosféricas, interferência de espectadores ou de qualquer outra causa que imponha tal medida, os motivos da suspensão e o tempo de jogo deverão constar em súmula, caso a paralização ou suspensão ocorra até os 10 (dez) minutos do segundo tempo, será marcada uma nova data para o jogo respeitando o tempo restante, caso a paralização ou suspensão ocorra após os 10 (dez) minutos do segundo tempo, o resultado da partida até o momento da paralização será considerado resultado final, para ambos os casos todas as marcações na súmula serão válidas.

REGRA 11

SOMA DE GOLS

1. A não ser quando das exceções previstas nas regras da modalidade, o gol é válido quando a bola ultrapassar inteiramente a linha de fundo, entre os postes de meta e a barra transversal,

contanto que não seja levada, lançada ou intencionalmente golpeada com a mão ou o braço por atleta do quadro atacante.

2. Caso nenhum gol seja marcado, ou ambas as equipes somem igual número de gols, a partida é considerada empatada.
3. Caso uma das equipes consigne maior número de gols, esta é considerada a vencedora da partida.
4. Nenhum gol pode ser validado diretamente de arremesso do goleiro, ainda que a bola toque no solo fora da área de meta, mesmo com a participação do goleiro adversário, este postado dentro de sua própria área de meta. Quando isto ocorrer deve ser concedido arremesso de canto em favor da equipe adversária.
5. Nenhum gol pode ser validado diretamente de início e reinício de jogo ou após a marcação de um tento, e de tiro de meta, ainda que a bola toque no solo fora da área de meta. Quando isto ocorrer a partida deve ser reiniciada com tiro ou arremesso de meta em favor do adversário.
6. O goleiro após defesa, ao repor a bola em jogo, permitir que a mesma ultrapasse inteiramente a linha de fundo entre os postes e o travessão de sua meta, o gol será considerado válido.

REGRA 12

INFRAÇÕES

1. Ficam estabelecidos os seguintes cartões disciplinares e suas penalidades:
 - a) CARTÃO AMARELO – O membro de equipe é advertido.
 - b) CARTÃO VERMELHO – O membro de equipe é expulso e deverá deixar o campo, não poderá permanecer no banco de reservas, se atleta poderá ser substituído por outro atleta após 02 (dois) minutos cronometrados pelo anotador da partida ou delegado de arbitragem, o tempo começará a ser contado no momento em que o jogador sair de campo, seu substituto somente poderá entrar no campo com a bola fora de jogo, com a posse de bola de sua equipe e após receber autorização do Árbitro. Caso a equipe sofra um gol antes dos 02 minutos, ela poderá colocar um novo atleta imediatamente após marcação do gol.
2. Aos componentes do banco de reservas quando expulsos, deverão deixar o campo de jogo imediatamente.
3. O membro de equipe reincidente da mesma infração passível de cartão disciplinar (amarelo), quando já advertido anteriormente, deve ser expulso do campo de jogo.

REGRA 13

TIRO LIVRE DIRETO

1. Tiro Livre é aquele através do qual pode ser marcado um gol diretamente.

2. A cobrança do tiro livre será feita pelo atleta que sofreu a falta, caso o atleta fique impossibilitado de cobrar o tiro livre caberá ao goleiro da equipe efetuar a cobrança.
3. O tiro livre será cobrado a 15 (quinze) metros de distancia em relação à linha do gol adversário conforme marcação em campo.
4. Se qualquer atleta adversário penetrar na área de meta ou se aproximar a menos de 5m da bola, antes que o atleta executor toque na bola, a execução deve ser retardada para que se cumpra a regra.
5. Toda cobrança deve ser executada, no máximo, em 05 (cinco) segundos após autorização, caso contrário, a posse de bola deve ser revertida em arremesso lateral em favor do adversário no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração.
6. Se o jogador quando da cobrança de um Tiro Livre, chutar em direção a sua própria meta e a mesma entrar diretamente, sem a participação de qualquer outro atleta o gol não será valido, sendo revertido em arremesso de canto em favor da equipe adversaria.
7. Após a marcação da sexta falta cumulativa em cada período, será concedido um tiro livre direto no ponto demarcado em campo em favor da equipe adversária nas faltas seguintes, faltas com cobrança em 02 (dois) lances não entram para a contagem cumulativa, quando um jogador cometer uma das seguintes infrações contra jogador adversário, de maneira que os árbitros julguem imprudente, temerária ou com uso de força excessiva:
 - a) Dar ou tentar dar pontapés.
 - b) Calçar adversário (derrubar ou tentar, usando as pernas ou se agachando na frente ou por trás dele).
 - c) Pular ou se atirar sobre o adversário.
 - d) Trancar adversário por trás (exceto se este estiver obstruindo a jogada).
 - e) Trancar adversário de maneira violenta ou perigosa.
 - f) Bater ou tentar fazê-lo.
 - g) Segurar adversário ou impedi-lo de ação com qualquer parte do braço.
 - h) Empurrar adversário com auxílio das mãos ou dos braços.
 - i) Obstruir a jogada prendendo a bola com os pés ou evitando com o corpo sua movimentação (exceto o goleiro caído dentro de sua área de meta).
 - j) Obstruir intencionalmente adversário (sem posse ou domínio da bola) ou interpor-se de modo a obstruir as pretensões deste em relação à jogada.
 - k) Levantar os pés para chutar com o calcanhar e atingir ou levar perigo a adversário próximo à jogada.
 - l) Chutar com a sola dos pés tendo adversário próximo à jogada (solada).
 - m) Levantar os pés na altura do busto, cabeça ou costas de adversário próximo.
 - n) Lançar cusparada em pessoa interveniente da partida.

REGRA 14

PENALIDADE MÁXIMA

1. Quando uma infração técnica é cometida dentro da área de meta do infrator, sem prejuízo de quaisquer outras disposições das demais regras oficiais, deve ser concedida uma penalidade máxima em favor do adversário, a qual deve ser executada na marca correspondente.
2. A cobrança da penalidade máxima deve ser, obrigatoriamente, para frente e todos os atletas, exceto aqueles envolvidos na cobrança, devem estar a uma distância mínima de 5m atrás da linha da bola, podendo avançar após o atleta encarregado ter desferido o chute.
3. O atleta executor deve ser claramente identificado antes da cobrança.
4. A cobrança deve ser executada, no máximo, em 05 segundos sendo o executor passível de punição disciplinar, porém, sem perder a posse da bola.
5. O goleiro deve estar com parte dos pés sobre a linha de fundo, entre os postes de meta, podendo movimentar-se lateralmente.
6. Caso o goleiro saia da posição correta e defenda o chute, deve ser repetida a cobrança. No mesmo caso, se a bola entrar na meta o gol é válido.
7. Caso haja irregularidade por parte do quadro defensor e não tenha resultado em gol, deve ser repetida a cobrança.
8. Caso haja irregularidade por parte do quadro atacante e resulte em gol, deve ser repetida a cobrança.
9. Quando da cobrança da penalidade máxima, durante o jogo, se a bola bater na trave ou no árbitro, este postado dentro do campo, o atleta executor não poderá tocar na bola antes que outro o faça.

REGRA 15

TIRO E ARREMESSO DE META

1. Será concedido arremesso de meta quando a bola ultrapassar inteiramente as linhas de fundo, pelo solo ou pelo alto, com exceção da parte compreendida entre os postes de meta, tendo sido tocada ou jogada por último por atleta da equipe atacante, à equipe adversária.
2. O arremesso de meta deve ser executado pelo goleiro, obrigatoriamente com as mãos, ambos de qualquer ponto de sua área de meta. É válido o arremesso de meta, mesmo quando o goleiro colocar as mãos para fora da área, considerando a posição de seus pés que podem estar parcialmente sobre a linha, neste caso a bola entra em jogo tão logo saia de suas mãos.
3. Quando do arremesso de meta os atletas adversários devem estar, fora da área de meta e, no mínimo, a 5m de distância da bola até que seja executada a cobrança e a bola tenha saído da área.

4. O tempo máximo para execução do arremesso de meta é de 05 segundos contados pela arbitragem da partida, após autorização, caso ultrapasse este tempo, será concedido reversão de posse de bola em lateral, a favor do adversário, na direção da linha frontal da área.

REGRA 16

ÁRBITRO

ESCOLHA DO ÁRBITRO

1. A escolha do árbitro será feita pela Coordenação dos Árbitros ou pela Cooperativa dos Árbitros de forma aleatória respeitando a disponibilidade dos árbitros. A equipe que não entrar em campo ou que abandonar a partida por qualquer tipo de alegação ligada à arbitragem perderá por W.O..

VANTAGEM

2. Este é o item mais importante das Regras Oficiais, o qual o árbitro tem a obrigação de fazer cumprir, dando oportunidade para que nunca seja beneficiado o infrator. Entretanto, uma vez não aproveitada a vantagem, a infração não deve ser assinalada, mas o infrator deve ser advertido na primeira paralisação.

DEVERES DOS ÁRBITROS

3. Aplicar as regras e decidir quaisquer divergências oriundas da prática do Futebol suas decisões em matéria de fato são finais, desde que se relacionem com o resultado da partida. Suas funções começam no momento de sua entrada no campo onde será realizada a partida e terminam com a entrega do seu relatório à entidade a que estiver vinculado.
4. A partir da autorização para início do jogo, seu poder de penalização é extensivo às infrações cometidas mesmo quando temporariamente suspenso.
5. Interromper o jogo em virtude de qualquer infração das regras. Suspender a partida por motivo de más condições atmosféricas, interferência de espectadores ou de qualquer outra causa que imponha tal medida, sempre que seu critério assim julgar conveniente.
6. Advertir qualquer participante culpado de procedimento irregular ou atitude incorreta e, na reincidência, impedi-lo de continuar na partida.
7. Impedir a entrada no campo, sem sua autorização ou da Organização, de qualquer pessoa além dos atletas.
8. Expulsar, sem prévia advertência, qualquer pessoa interveniente da partida, culpado por conduta violenta e intencional à integridade física de outrem, por atitudes atentatórias a moral ou por conduta antidesportiva.
9. Marcar o tempo de jogo e autorizar o reinício do jogo depois de todas as interrupções.

10. Ao marcar uma infração, solicitar ao representante o respectivo registro em súmula do atleta infrator.
11. Não concordar com propostas para alterar as Regras Oficiais.
12. Inspeccionar e aprovar o aparelhamento da partida, equipamento dos atletas e as condições do campo de jogo antes ou nos intervalos das partidas ou quando neste sentido for solicitado por quem de direito.
13. Usar de quaisquer meios disponíveis para interromper a partida no caso do apito falhar ou não ser ouvido em determinadas fases do jogo.
14. Decidir se a bola escolhida corresponde às exigências oficiais.

MECÂNICA DE ARBITRAGEM

15. O árbitro deve acompanhar o jogo, correndo por toda a extensão do campo, sempre próximo da jogada para não permitir dúvidas nas marcações, pode eventualmente, trocar a diagonal ou o lado.

REGRA 17

PONTUAÇÃO E CRITÉRIOS PARA DESEMPATE

1. O Sistema de Pontuação da competição:
 - a) Vitória: 03 (três) pontos
 - b) Empate: 01 (um) ponto
 - c) Derrota: 0 (zero) ponto
2. Em caso de empate por pontos entre equipes, os critérios de desempate serão aplicados na seguinte ordem:
 - a) Número de vitórias
 - b) Saldo de gols
 - c) Gols marcados
 - d) Numero de cartões vermelhos
 - e) Número de cartões amarelos
 - f) Confronto direto
 - g) Sorteio

DECISÃO POR PENALIDADE MÁXIMA

1. A disputa de penalidades máximas deve ser em número de 05 (cinco) para cada equipe, executadas alternadamente pelos jogadores que terminaram a partida jogando, permanecendo o empate, as cobranças devem ser alternadas por equipe, até que uma obtenha vantagem sobre a outra.

2. Qualquer jogador registrado em súmula poderá participar das penalidades, havendo obrigatoriedade de troca para as cobranças.
3. O jogador cumprindo punição por cartão disciplinar não poderá participar das penalidades, nem mesmo permanecer no campo de jogo durante as cobranças.
4. Quando da decisão por penalidades, todos da comissão técnica e os atletas não envolvidos na cobrança devem se postar atrás da linha central.
5. A cobrança deve ser executada no máximo em 5 segundos após autorização, caso ultrapasse a equipe perderá a cobrança.
6. Os Atletas participantes da cobrança da Penalidade Máxima que não estiver devidamente uniformizado conforme Regra 04, quando tocar na bola:
 - a) Sendo o Executor, será desqualificado, e sua equipe perderá a cobrança.
 - b) Sendo o Goleiro, será desqualificado e repetira a cobrança.
 - c) Prevalecerão para quaisquer irregularidades os dispostos da Regra 14.

REGRA 18

MEDIDAS DISCIPLINARES

1. Se por qualquer motivo um membro de equipe for merecedor de cartão (amarelo ou vermelho) e por um motivo qualquer o árbitro não poder apresentar o cartão, deverá informar com relatório na súmula do jogo os fatos ocorridos e o porquê da não apresentação do cartão. O cartão serve apenas para dar publicidade ao fato, para que todos saibam, mesmo se o cartão não for mostrado, mas se constar na súmula este será validado.
2. Uma série de 03 cartões amarelos em jogos diferentes dá a suspensão de uma partida ao membro de equipe infrator.
3. Um cartão vermelho dá a suspensão de uma partida ao membro de equipe infrator.
4. O membro de equipe que entrar em uma partida com dois cartões amarelos (recebidos anteriormente durante a competição) e durante o jogo receber um cartão amarelo (o terceiro da série) então:
 - a) Caso a partida acabe assim, ele cumprirá 01 (um) jogo de suspensão e começa a contar uma nova série de cartões;
 - b) Caso o membro de equipe receba um segundo cartão amarelo na mesma partida (consequente cartão vermelho por duas advertências) ele sairá daquele jogo e cumprirá a suspensão pela expulsão de um jogo (caso não infrinja outras regras disciplinares). Neste caso, após a suspensão, o membro de equipe segue com 02 (dois) amarelos já que o primeiro amarelo deste jogo “somou-se” ao segundo sendo convertido em um vermelho.
 - c) Caso o membro de equipe receba um cartão vermelho diretamente neste mesmo jogo em que recebeu um amarelo, ele cumprirá 02 (dois) jogos de suspensão, ou seja, um pelo terceiro

- amarelo da série e outro pelo vermelho. Este membro de equipe, depois de cumprir dois jogos de suspensão começará a contar uma nova série de cartões;
- d) Essas condições se aplicam a todos os membros inscritos por qualquer equipe.
5. Toda suspensão deverá ser cumprida na próxima partida em que a equipe do membro de equipe infrator disputar, respeitando o número de jogos suspenso.
 6. Os cartões amarelos das equipes que se classificarem para as semifinais serão zerados, em caso de suspensão por cartão ou por outro motivo o membro de equipe terá obrigatoriamente que cumprir a suspensão.
 7. O membro de equipe que for suspenso seja por qualquer motivo e sua equipe estiver encerrada sua participação no campeonato e o mesmo não tiver cumprido a suspensão, esse membro será obrigado a cumprir a suspensão no próximo campeonato que disputar mesmo que seja por equipe diferente.
 8. O membro de uma equipe que estiver cumprindo suspensão não pode adentrar em campo mesmo que seja no intervalo do jogo.
 9. Incluir na equipe, ou fazer constar da súmula ou documento equivalente, membro de equipe em situação irregular, para participar da partida, prova ou equivalente (mesmo que este fique na reserva), a equipe estará sujeita aos seguintes termos: perda dos gols marcados e o número máximo de pontos atribuídos a uma vitória no regulamento da competição, independentemente do resultado da partida, ou seja:
 - a) Em caso de vitória a equipe infratora perderá os gols marcados e 06 (seis) pontos;
 - b) Em caso de empate a equipe infratora perderá os gols marcados e 04 (quatro) pontos;
 - c) Em caso de derrota a equipe infratora perderá os gols marcados e 03 (três) pontos;
 - d) Para todos os casos a equipe adversária será vencedora e terá direito aos 03 (três) pontos.
 - e) Os cartões da partida serão mantidos e o membro de equipe infrator deverá cumprir suspensão quando for o caso.
 10. Caso seja relatado na súmula que a expulsão de um membro de uma equipe foi causada por atitudes que caracterizem ação desleal proposital ou conduta antidesportiva o membro infrator cumprirá a suspensão por cartão e mais 02 (dois) jogos, em caso de reincidência, a suspensão será de 03 (três) jogos mais a suspensão por cartão quando houver.
 11. Se durante o jogo, após expulsão ou durante o cumprimento de suspensão o membro de qualquer equipe que se manifestar de forma desrespeitosa ou ofensiva, contra árbitros, delegado da partida, assistentes, ou até mesmo entre os membros das equipes ou ameaça-los de mal injusto e grave, desde que constatado em súmula, acarretará em suspensão de 01 (um) jogo além de uma possível suspensão por cartão quando houver, em caso de reincidência a suspensão será de 02 (dois) jogos além de uma possível suspensão por cartão quando houver. Caso os atos seja contra membros da Organização do Campeonato a punição poderá ser aplicada mesmo que não esteja em súmula, neste caso poderão ser considerados mesmo os atos fora de campo ou fora dos dias de jogos.
 12. Agressões contra membros da organização do campeonato, árbitro ou entre os próprios membros de equipe acarretará na exclusão imediata do infrator da competição mesmo que

não esteja relatado em súmula, o membro infrator também será suspenso de uma ou mais edições futuras do campeonato.

13. Qualquer membro de equipe ou equipe que de alguma forma causar tumulto, denegrir a competição, por em cheque a seriedade da Organização e do campeonato, formar grupos como forma de impor suas vontades, ir contra as regras de forma acintosa e contínua ou de alguma forma tentar paralisar o campeonato, caberá advertência, em caso de reincidência será imediatamente excluído da competição.
14. Para casos que envolvam suspensão ou exclusão não haverá julgamento, será seguido o que está no regulamento. Em caso de exclusão, o membro de equipe não poderá ser substituído por outro na ficha de inscrição da equipe nem mesmo no período de substituição não importando sua função em campo.
15. Em caso de desistência de equipe ou exclusão por W.O., os membros da equipe excluída poderão retornar em uma próxima edição da competição, porém, não pode haver caracterização de equipe, será permitido no máximo 02 (dois) membros da equipe excluída em um mesmo time.
16. Em caso de coincidência nas cores de uniforme se o árbitro determinar o encerramento da partida a equipe visitante será considerada perdedora pelo placar mínimo de 1 (um) gol.

REGRA 19

DENÚNCIAS, REVISÕES, CORREÇÕES, EFEITO SUSPENSIVO

1. Todo e qualquer pedido de verificação, correção, denúncia e efeito suspensivo poderá partir da Organização do Campeonato ou de qualquer equipe envolvida no Campeonato desde que o solicitante esteja inscrito, caso o pedido parta de membro de equipe deve ser feito através do site na página “Contatos” (www.cpsshowdebola.com.br/contatos), pelos e-mails cpsshowdebola@gmail.com ou contato@cpsshowdebola.com.br, pedidos feitos por outra forma não serão considerados, os prazos para pedido devem ser respeitados, pedido após o prazo estipulado será negado, caso perca o prazo a equipe deve esperar o próximo prazo para fazer uma nova solicitação. O e-mail deverá conter as informações mínimas para um atendimento eficaz:
 - a) Assunto: deve conter o assunto principal acompanhado do nome da equipe;
 - b) Nome e sobrenome: no corpo do e-mail deve conter identificação de quem está enviado o e-mail;
 - c) Mensagem: descrever qual é o tipo de solicitação de forma clara e direta.
2. Pedido de efeito suspensivo, verificação e/ou correção de gols, cartão e suspensão poderá ser feito a partir de 0h de domingo às 23h59m de quinta-feira.
3. Denúncia de irregularidade poderá ser feita a partir de 0h de domingo às 11h59m de terça-feira (horário local). O denunciante deverá apresentar a denúncia junto com a prova, após o recebimento e análise da denúncia e da prova pela Organização do Campeonato, a equipe denunciada será notificada por e-mail e será publicado no site do Campeonato na página “Avisos” (www.cpsshowdebola.com.br/avisos) qualquer um dos meios valida a notificação para

que apresente defesa, a equipe denunciada terá o prazo de defesa até às 11h59m da primeira sexta-feira após a notificação do pedido de defesa, caso não apresente defesa no prazo estipulado não será dado um novo prazo, se a denúncia for válida a equipe estará sujeita às penas estipuladas no regulamento conforme o tipo de denúncia apresentada.

4. Denúncia envolvendo membro federado caso seja comprovada acarretará na aplicação imediata da Regra 18, Parágrafo 9 e outras regras caso seja necessário, o membro Federado deverá ser excluído da equipe e não poderá retornar ao campeonato ou ser substituído por outro membro no cadastro, caso a equipe negue a retirada a Organização excluirá o jogador.
5. Cada equipe terá o direito de solicitar o efeito suspensivo para qualquer membro, conforme os termos abaixo:
 - a) Cada equipe poderá solicitar o efeito suspensivo 02 (duas) vezes;
 - b) Não será permitido que 02 (dois) membros de equipe tenham efeito suspensivo na mesma rodada não importando qual sua função dentro da equipe;
 - c) O efeito suspensivo não pode ser usado 02 (duas) vezes para um mesmo membro de equipe;
 - d) O membro que for beneficiado com o efeito suspensivo deverá obrigatoriamente cumprir suspensão no próximo jogo de sua equipe;
 - e) O efeito suspensivo não zera os cartões caso o membro de equipe possua;
 - f) Só terá direito ao efeito suspensivo o membro de equipe que não for enquadrado na Regra 18, Parágrafos 10, 11 e 12;
 - g) O efeito suspensivo não pode ser usado nas partidas de semifinal, disputa de 3º lugar e final.

REGRA 20

SÚMULA DE JOGO

1. É obrigatória a presença da súmula em todos os jogos para registros gerais.
2. Em casos envolvendo erro de impressão ou marcação da súmula, deverá constar nas observações o detalhamento do erro. A súmula poderá ser corrigida pelo árbitro da partida, delegado de arbitragem ou pelo membro da Organização responsável pelas súmulas, a correção pode ser feita após a partida ainda em campo ou fora dele.
3. Uma cópia da súmula do jogo será disponibilizada apenas por e-mail informado pelo capitão ou responsável pela equipe em até 01 (um) dia após a realização do jogo, podendo ser prorrogado quando houver imprevistos.

REGRA 21

RESPONSABILIDADES

1. É de inteira responsabilidade da equipe concorrente ao torneio, qualquer acidente ou lesão que venha a verificar-se em algum membro da equipe.

2. É da responsabilidade das equipas a possível danificação nos balneários, ou os bens pertencentes ao CTG.
3. Em caso de danificação de instalações, as mesmas serão custeadas aos responsáveis.
4. Toda equipa que comparecer ao jogo deverá tirar a foto oficial bem como a foto junto com o árbitro da partida e com o capitão da equipa adversária.
5. Cada equipa é responsável por ter o seu próprio controle de gols, cartões, e demais dados estatísticos, para isso recebem uma cópia da súmula de cada jogo da rodada.

REGRA 22

REBAIXAMENTO E PERMANENCIA EM EDIÇÕES FUTURAS

1. As 04 (quatro) equipas com pior desempenho na classificação nos pontos corridos serão rebaixadas.
2. Nenhuma equipa ou membro de equipa tem participação garantida em futuras edições da competição mesmo que tenha terminado o campeonato entre os 03 (três) primeiros colocados, a participação no Campeonato é feita por convite.

REGRA 23

ORGANIZAÇÃO DO CAMPEONATO

1. Reserva-se o direito à Organização do Campeonato de excluir imediatamente do Campeonato qualquer equipa ou membro de equipa que dê em mostras de menos desportismo ou desrespeito pelo regulamento, árbitros ou elementos ao serviço do presente torneio.
2. É reservado o direito à Organização do Campeonato suspender, parcial ou definitivamente, o presente torneio, desde que surjam fatos que justifiquem tal decisão.
3. É reservado o direito à Organização do Campeonato, introduzir alterações ao regulamento sem necessidade de aprovação pelas equipas, obrigatoriamente deverão ser publicadas no site as mudanças feitas bem como o conteúdo para download.
4. É reservado o direito à Organização do Campeonato, tomar as decisões que entender convenientes ao bom funcionamento do torneio por quaisquer omissões ou inadaptação do regulamento sem necessidade de aprovação das equipas.
5. Para todo e qualquer dúvida que dependa de interpretação das Regras será válida a interpretação feita pela Organização da Competição.
6. Toda e qualquer decisão envolvendo membro de equipa ou equipa, bem como qualquer outro evento, só será válido com o apoio ou autorização da Organização do Campeonato.

7. Todo e qualquer membro de equipe pode pedir explicação à Organização do Campeonato em caso de dúvida referente a assuntos do campeonato, para isso não é necessário o envio de e-mail (exceto para os casos enquadrados na Rega 19), para isso basta conversar com um dos organizadores.
8. Todo e qualquer pedido de reunião deverá ser feito através do site na página “Contatos” (www.cpsshowdebola.com.br/contatos) ou pelos e-mails cpsshowdebola@gmail.com ou contato@cpsshowdebola.com.br, após análise do pedido a Organização poderá ou não marcar a reunião solicitada.

REGRA 24

CUMPRIMENTO DAS REGRAS

1. As regras serão cumpridas em sua totalidade.
2. Não haverá exceções, os direitos e deveres bem como as punições serão de mesmo peso para todo e qualquer membro de equipe mesmo que este ocupe cargo na organização da competição.
3. Mesmo que haja acordo entre equipes para contornar alguma regra tal acordo não terá validade e as regras serão seguidas.

REGRA 25

REMUNERAÇÃO E PREMIAÇÃO

1. O Campeonato não pagará nenhum tipo de remuneração para equipe ou membro de equipe que não seja a Premiação estipulada no regulamento.
2. Toda equipe ou membro de equipe concede à Organização do Campeonato autorização para o uso do seu nome e imagem para fins de informação e divulgação do Campeonato sem remuneração.
3. A premiação se dará da seguinte forma:
 - a) *1° Colocado*: Troféu, medalhas e R\$ 4.000,00 (quatro mil reais).
 - b) *2° Colocado*: Troféu, medalha e R\$ 2.000,00 (dois mil reais).
 - c) *3° Colocado*: Troféu, medalha e R\$ 600,00 (seiscentos reais).
4. Artilheiro: Troféu e R\$ 250,00 (duzentos e cinquenta reais), em caso de empate o prêmio será dividido em partes iguais entre os artilheiros. Terá direito o(s) jogador(es) com maior número de gols válidos, não serão somados os gols em disputa por cobrança de pênalti, se o jogador for suspenso ou expulso no quadrangular final ou excluído da competição não terá direito ao prêmio.

5. Melhor Goleiro: Troféu e R\$ 250,00 (duzentos e cinquenta reais), em caso de empate o prêmio será dividido em partes iguais entre os melhores goleiros. Terá direito o(s) goleiro(s) com o maior numero de atuações e que sofrer menos gols, não serão somados os gols em disputa por cobrança de pênalti, se o jogador for suspenso ou expulso no quadrangular final ou excluído da competição não terá direito ao prêmio.
6. A premiação é feita com o dinheiro pago pelas equipes (exceto a premiação do melhor goleiro e artilheiro) é de responsabilidade da organização da competição recolher os valores e repassar como premiação.

REGRA 26

COMPROMETIMENTO COM O CAMPEONATO

1. O Campeonato Show de Bola está acima de qualquer equipe ou membro de equipe.
2. A Organização da Competição agirá de forma clara e direta em todas as decisões do campeonato, sempre visando o melhor andamento da competição mesmo que alguma decisão não agrade a todos.
3. Todas as informações importantes da competição serão divulgadas pelo site www.cpshowdebola.com.br e futuramente também pelo site www.campeonatoshowdebola.com.br. A atualização das informações referentes aos jogos no site pode ocorrer em até 02 (dois) dias após a realização dos mesmos, podendo ser prorrogado caso haja algum imprevisto.
4. Não será aceita interferência externa como forma de pressionar ou alterar o andamento da competição ou suas regras.
5. Não haverá distinção de tratamento entre equipes ou membros de equipe por parte da Organização, todos serão tratados e atendidos de forma igual e no menor tempo possível.
6. Toda equipe ou membro inscrito no Campeonato compromete-se a participar da competição de forma harmoniosa com todos os outros envolvidos no Campeonato.

ASSINATURA DOS REPRESENTANTES DE EQUIPE

Ao assinar, o representante da equipe afirma que tem poderes para representar a vontade e decidir por todos os membros de sua equipe e que concordam com os termos do Regulamento e comprometem-se a cumpri-los.

EGIDIO DANTAS DE SOUZA NETO
CPF 993.391.293-34
Ajax

FRANSERGIO SILVA DE SOUZA
CPF 574.906.272-49
Atlético de Madrid

PEDRO RODRIGUES EUROPEU
CPF 007.552.591-73
Bayern de Munique

CARLOS ROBERTO MENDES PEREIRA
CPF 366.745.768-02
Borussia Dortmund

RONALDO ADRIANO DE ABREU OLIVEIRA
CPF 735.610.372-91
Borussia Dortmund

VALMIR SILVA DA CONCEIÇÃO JUNIOR
CPF 110.018.946-77
Barcelona

ANTONIO WEMERSON LIRA MORIAS
CPF 758.781.192-34
Chelsea

EDUARDO MOREIRA
CPF 777.590.016-49
Inter de Milão

JAIRO SODRÉ DA SILVA
CPF 605.650.632-00
Juventus

LEANDRO MIRANDA DA SILVA
CPF 841.061.402-25
Manchester United

RAIMUNDO CRISTIANO PASTANA REIS
CPF 002.313.142-05
Milan

HUGO SANTANA MAGALHÃES
CPF 018.354.483-80
Paris Saint-Germain

WELISON ARLEN MUNHOZ MACEDO
CPF 992.454.502-87
Real Madrid

WATHSON FERREIRA SOUSA
CPF 873.685.872-20
Real Madrid

WELISON ARLEN MUNHOZ MACEDO
CPF 992.454.502-87
Real Madrid