

Copa Ariel + Desimpedidos

Regulamento Oficial dos Jogos

1. OBJETIVO DA COPA ARIEL

1.1 - Promover o debate sobre a democratização das tarefas domésticas utilizando o futebol como meio de amplificação desta discussão entre a audiência masculina.

2. PARTICIPAÇÃO

2.1 - A participação será validada conforme item 3, deste regulamento e está condicionada à aceitação dos termos de uso de imagem e do regulamento da promoção associada à Copa Ariel, com participação em todas as atividades propostas, conforme regulamento aprovado pela SEFEL sob o Certificado de Autorização SECAP/ME nº 03.006562/2019.

3. INSCRIÇÃO

3.1 – A inscrição deve obedecer o regulamento e os processos estabelecidos no Regulamento Promocional da Copa Ariel aprovado pela SEFEL sob o Certificado de Autorização SECAP/ME nº 03.006562/2019.

3.2- A Promoção “COPA ARIEL” (“Promoção” ou “Concurso”) é válida nas Cidades de São Paulo, Porto Alegre e Curitiba e destinada exclusivamente a pessoas físicas, cisgênero e transgênero, com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos completos no ato da inscrição, residentes e domiciliadas nas Cidades de São Paulo, Porto Alegre e Curitiba (“Cidades Participantes”), consideradas elegíveis na forma deste Regulamento (individualmente, “Participante” e, em conjunto, “Participantes”).

3.3 - Cada equipe será composta por no mínimo 11 (onze) e no máximo 14 (catorze) atletas. Os jogos serão realizados com 7 (sete) atletas em quadra, sendo, obrigatoriamente, 1 (um) goleiro e 6 (seis) jogadores de linha.

3.4 - O atleta inscrito em um determinado time não poderá defender um segundo time inscrito na mesma copa.

3.5 - É permitido inscrever jogador até a data do encerramento do período de inscrição conforme regulamento promocional da Copa Ariel aprovado pela SEFEL sob o Certificado de Autorização SECAP/ME nº 03.006562/2019. Após o encerramento das inscrições os times estão fechados e não será permitido realizar alteração na composição do time.

4. FORMA DA DISPUTA

4.1 – Os Capitães dos times deverão, no ato de inscrição nesta Promoção, responder a seguinte pergunta “Para seu time, o que Ariel tem a ver com Futebol?”. Como critério de seleção e classificação, serão considerados qualificados para a próxima etapa, a resposta considerada mais criativa pela P&G. Cada Capitão somente poderá responder a referida pergunta apenas uma vez.

O prazo para resposta e outros critérios de seleção e desempate estão estabelecidos no regulamento aprovado pela SEFEL sob o Certificado de Autorização SECAP/ME nº 03.006562/2019. Os times serão ranqueados seguindo o critério promocional de A à H e os jogos ocorrerão conforme estabelecido no parágrafo **4.2**.

4.2 – Na primeira rodada acontecerão 4 jogos:

Jogo 01 – Time A x Time C

Jogo 02 - Time B x Time D

Jogo 03 - Time E x Time G

Jogo 04 - Time F x Time H

4.3 – Na fase semifinal acontecerão 2 jogos e dois desafios estilo gincana com distribuição de prêmios. Os capitães dos times vencedores dos desafios irão escolher qual dos times iniciam com a bola e o lado do campo de cada time.

4.4 - Todos os jogos da semifinal contarão com uma atividade antes do jogo denominada Aquecimento Ariel, onde em formato de Gincana, os participantes dos dois times concorrerão a prêmios especiais, que serão entregues no mesmo dia. A participação nesta atividade é obrigatória, devendo o participante se programar para chegar antecipadamente ao local do jogo.

4.5 – Os vencedores da primeira rodada, após realização do Aquecimento Ariel, irão disputar os jogos obedecendo a seguinte distribuição:

Jogo 5 - Vencedor jogo 01 X Vencedor jogo 02

Jogo 6 - Vencedor jogo 03 X Vencedor jogo 04

4.4 – Na fase final acontecerão 2 jogos

Jogo 7 – Disputa terceiro lugar - Perdedor jogo 05 X Perdedor jogo 06

Jogo 8 – Final - Vencedor jogo 05 X Vencedor jogo 06

4.5 - A primeira rodada terá duração de 1 sábado, as semifinais terão apenas 1 sábado, e as finais 1 sábado.

4.6 - Não estão previstas possibilidades de alteração de datas de jogos, devido a disponibilidade de espaços, contratações de fornecedores, artistas, passagens aéreas e demais serviços.

4.7 - Apenas em casos de motivo de força maior a Comissão organizadora poderá alterar as datas conforme necessidades aqui não previstas, mas se compromete em avisar os times envolvidos com antecedência.

5. PREMIAÇÃO

5.1 – A premiação dos times para todas as rodadas obedecerá os critérios estabelecidos no regulamento promocional da Copa Ariel aprovado pela SEFEL sob o Certificado de Autorização SECAP/ME nº 03.006562/2019.

6. JOGO

6.1 - 10min antes de cada partida o responsável pela equipe deverá apresentar ao mesário o RG ou outro documento de identificação (qualquer documento oficial desde que seja original, com foto) dos atletas que irão participar do jogo. Qualquer tolerância com esta exigência poderá ser determinada pelo representante da Comissão Organizadora.

6.2 - Em jogo, cada time terá 7 atletas, sendo que um deles deverá ser, obrigatoriamente, goleiro;

6.3 - Os jogos serão em campos médios ou grandes mantendo essa mesma quantidade de jogadores;

6.4 - A partida poderá iniciar com 5 (sendo que um deles deverá ser, obrigatoriamente, goleiro). Número menor será aplicado W.O;

6.5 - As equipes deverão se apresentar em campo, para o início da partida com o uniforme completo (camisa, calção, meião, caneleiras e tênis ou chuteira Society sem cravos). Qualquer tolerância de última hora poderá ser determinada pelo representante da Comissão Organizadora. O tempo de jogo será de 20x20 com intervalo de 5 à 15 minutos.

6.6 - O tempo de jogo na final será de 20x20 com intervalo de 5 à 15 minutos. A partida poderá iniciar com um mínimo de 5 jogadores (sendo que um deles deverá ser, obrigatoriamente, goleiro).

6.7 - Antes de iniciar as partidas será obrigatório o cumprimento dos atletas. Para isso, os atletas se posicionam em linha de frente para o adversário e após aviso de um oficial de arbitragem o time se cumprimenta com aperto de mão.

7. DESEMPATE

7.1 - O critério de desempate para a classificação para a próxima fase será o seguinte:

7.2 - No caso de a partida terminar empatada, será feita a cobrança da marca de grande penalidade com 3 cobranças para cada equipe. Caso persista o empate, serão realizadas cobranças alternadas, até que se defina um vencedor.

7.3 - Atletas com cartão vermelho e cumprindo punição não poderão fazer cobrança de penalidade.

7.4 - Em caso de chuva, que impossibilite o jogo por motivos de segurança o mesmo não será realizado, o critério de desempate para um dos times avançar para a próxima fase será o Cara e Coroa, a atividade será realizada na frente de um representante de cada time.

7.5 - Mesmo com chuva as equipes deverão comparecer no local dos jogos dentro do horário estabelecido, salvo alagamento, etc.

8. ARBITRAGEM

8.1 - A arbitragem do Torneio será realizada por árbitros contratados pela Organizadora da Copa Ariel. A arbitragem é soberana no decorrer da partida e qualquer decisão deverá ser cumprida.

8.2 - A competição será regida integralmente pelas regras oficiais, pelo presente regulamento e seus anexos.

8.3 – As disposições que forem conflitantes, entre as regras oficiais das Federações e este regulamento, prevalecerão os dispostos no presente regulamento.

9. W.O.

9.1 - As equipes deverão se apresentar dentro de campo no horário estabelecido na tabela de jogos independente se o jogo anterior está ou não atrasado.

9.2 - Os jogos estão sujeitos a atrasos devido ao andamento dos jogos. No entanto, times que chegarem atrasados serão declarados perdedores por W.O.

9.3 - Haverá uma tolerância de 5 minutos a qual poderá ser alterada pelo representante da Comissão Organizadora somente em casos excepcionais mediante análise.

9.4 - A equipe que não se apresentar no horário divulgado no site da competição será punida com W.O e será declarado perdedora.

10. CARTÕES

10.1 - Os cartões amarelos são acumulativos e após 2 cartões amarelos o atleta ficará automaticamente suspenso da próxima partida.

10.2 - Sendo esse próximo jogo um W.O o atleta ficará suspenso da próxima partida.

10.3 - Cada atleta só terá um cartão amarelo acumulado por partida.

10.4 - O atleta que for punido com um cartão vermelho estará automaticamente suspenso na partida seguinte. A comissão organizadora analisará o relatório da equipe de arbitragem e fará julgamento para aplicar o número de jogos de suspensão do atleta.

10.5 - O critério para o julgamento é:

10.5.1 - Cartão vermelho consequente de reincidência de amarelos – 1 jogo de suspensão;

10.5.2 - Atitude antidesportiva – 1 a 2 jogos;

10.5.3 - Ofensa verbal com árbitro, membro da comissão organizadora, adversário ou torcida – de 1 a 2 jogos;

10.5.4 - Agressão física com árbitro, membro da comissão organizadora, adversário ou torcida – desclassificação da competição;

10.6 - Os cartões se acumulam em todas as fases.

10.7 - Um atleta recebe 1 cartão amarelo na mesma partida e um vermelho como sequência, será computado 1 amarelo e um vermelho e não eliminará a sequência de cartões.

10.8 - O atleta que for punido com dois cartões vermelhos estará excluído da copa.

10.9 - Os cartões amarelos não serão zerados ao final das fases. Os atletas punidos por cartão vermelho ou pelo 2º cartão Amarelo terão que cumprir a suspensão automática.

10.10 - Os cartões ao final das fases não serão zerados.

11. PUNIÇÕES

11.1 - A equipe ou atleta que provocar distúrbios ou danos materiais, além de ser punida pela Organização, será responsável por qualquer indenização provocada pelo ato.

11.2 - Indisciplina, atitudes violentas (dentro ou fora do campo), agressões verbais ou físicas, atitude antidesportiva ou quaisquer outras ocorrências aqui não previstas, relacionadas ao árbitro, adversário, torcida do adversário ou a qualquer envolvido, serão analisadas pela Comissão Organizadora que decidirá sobre advertência, suspensão ou eliminação do jogador, equipe ou torcida nesta copa.

12. UNIFORMES

12.1 - Cada equipe deverá utilizar um uniforme completo, calção, meião, chuteira apropriada para o piso da quadra, caneleiras e camiseta, serão disponibilizados coletes de cores diferentes para os times, os mesmos deverão ser devolvidos após o jogo.

13. DESISTÊNCIA

13.1 - Em caso de desistência de um ou mais times a vaga será preenchida por um time convidado pela Comissão Organizadora da competição.

14. DIREITO DE IMAGEM E VOZ

14.1 - A Comissão Organizadora irá tirar fotos e gravar vídeos das partidas e ativações antes e depois das partidas, os mesmos serão usados nas redes sociais e youtube da Copa Ariel, seus colaboradores e organizadores diretos e indiretos.

14.2 - Para que possam participar da competição, no dia do primeiro jogo, os representantes das equipes e os jogadores devem entregar, via impressa, à Comissão Organizadora, a "Autorização do uso do nome, imagem e som de voz" individual, devidamente preenchida e assinada por cada um dos jogadores da equipe.

14.3 - A Comissão Organizadora se compromete encaminhar a "Autorização do uso do nome, imagem e som de voz" para o e-mail de cada representante das equipes, que deverão providenciar o preenchimento individual e assinatura de cada um dos jogadores. Cada atleta e membro da equipe deverá preencher e assinar a sua "Autorização do uso do nome, imagem e som de voz".

14.4 - Qualquer membro da equipe que não apresentar corretamente a sua "Autorização do uso de nome, imagem e som de voz" não poderá participar da

partida. Também, cada jogador deverá preencher os dados pessoais corretamente e assinar a “Autorização do uso do nome, imagem e som de voz”.

14.5 - Da mesma forma, a partir da inscrição, as equipes participantes passam a concordar com a utilização do nome do time e de seu brasão, autorizando a sua divulgação em suas redes sociais por prazo indeterminado.

15. ORGANIZAÇÃO E RESPONSABILIDADE

15.1 – O Banco de Eventos é responsável pela coordenação técnica do evento e qualquer assunto técnico será tratado somente por essa empresa, que já tem definida a Comissão Organizadora, entre outros pelo diretor da arbitragem.

15.2 – O Banco de Eventos e P&G não se responsabilizam por acidentes que venham a acontecer com jogadores ou quaisquer pessoas antes, durante ou após as partidas, porém não medirá esforços para amenizá-los e inclusive terá uma ambulância e dois brigadistas para pronto atendimento durante as partidas.