



# RGC

**Regulamento Geral das Competições**

**Temporada 22/23**



## SUMÁRIO

CAPÍTULO 1 .....	3
DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES .....	3
CAPÍTULO 2 .....	4
DAS DISPOSIÇÕES ADMINISTRATIVAS.....	4
CAPÍTULO 3 .....	5
DAS DISPOSIÇÕES TÉCNICAS .....	5
CAPÍTULO 4 .....	7
DA CONDIÇÃO DE JOGO DOS ATLETAS .....	7
CAPÍTULO 5 .....	10
DAS DISPOSIÇÕES DISCIPLINARES .....	10
CAPÍTULO 6 .....	12
DA ARBITRAGEM .....	12
CAPÍTULO 7 .....	12
DAS DISPOSIÇÕES FINANCEIRAS .....	12
CAPÍTULO 8 .....	<b>Erro! Indicador não definido.</b>
DAS SUPLÊNCIAS .....	<b>Erro! Indicador não definido.</b>
CAPÍTULO 9 .....	13
DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E FINAIS.....	13



## **CAPÍTULO 1**

### **DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES**

Art. 1º - Este RGC foi elaborado pela HATRICK EVENTOS para concretizar os princípios da integridade, ética, continuidade e estabilidade das competições, do fair play (jogo limpo) desportivo, da imparcialidade, da verdade e da segurança desportiva, buscando assegurar a imprevisibilidade dos resultados, a igualdade de oportunidades, o equilíbrio das disputas e a credibilidade de todos os atores e parceiros envolvidos.

§ 1º - As competições oficiais da HATRICK LEAGUE exigem de todos os intervenientes colaborar de forma a prevenir comportamentos antidesportivos, bem como violência, dopagem, corrupção, manifestações político-religiosas, racismo, xenofobia ou qualquer outra forma de discriminação.

§ 2º - As declarações antidesportivas ou quaisquer outras que venham a macular a imagem de qualquer competição ou da HATRICK EVENTOS serão passíveis das punições previstas no Art. 20º deste RGC.

Art. 2º - As competições da temporada 22/23, doravante denominadas apenas competições, são coordenadas pela HATRICK EVENTOS, sendo esta titular exclusiva de todos os direitos a elas inerentes, regendo-se, fundamentalmente, por 4 (quatro) Regulamentos:

- I. RGC, que trata das matérias comuns aplicáveis a todas as competições da HATRICK EVENTOS;
- II. REC, que condensa o sistema de disputas e outras matérias específicas e vinculadas a determinada competição;
- III. REJ, Regra do jogo;
- IV. Regulamento de Punições;

Art. 3º - Os atletas, ao participarem das competições, aderem e se submetem automaticamente a este RGC, sem qualquer condição, ressalva ou restrição, outorgando e reconhecendo plenos poderes à HATRICK EVENTOS para que decida, na esfera administrativa e em caráter definitivo, todas as matérias de sua competência, assim



como eventuais problemas e demandas que possam surgir no decurso das competições regidas por este RGC.

## **CAPÍTULO 2**

### **DAS DISPOSIÇÕES ADMINISTRATIVAS**

Art. 4º - Compete à HATRICK EVENTOS, na qualidade de coordenadora das competições integrantes de seu calendário oficial:

- I. Delegar, total ou parcialmente, atribuições de sua competência específica, sejam elas legais ou de qualquer outra natureza;
- II. Autorizar qualquer espécie de exploração comercial dos nomes, símbolos, publicidade estática na arena de jogo ou demais direitos comerciais;
- III. Aprovar ou rejeitar a realização de ações promocionais, shows, eventos, apresentações, divulgação de campanhas, utilização de faixas e cartazes, e manifestações em geral, previstas para antes, depois ou no intervalo das partidas, exigida sempre a formal solicitação da parte interessada e a prévia e expressa autorização da HATRICK EVENTOS;
- IV. Zelar pela segurança de atletas e comissões técnicas, árbitros e assistentes, profissionais da imprensa e demais pessoas que estejam atuando como prestadoras de serviços autorizados;
- V. III – Adotar as medidas necessárias para prevenir e reprimir desordens no ambiente da partida;

Art. 5º - Compete ao árbitro:

- I. Apresentar-se regularmente uniformizados para o exercício de suas funções, seguindo os padrões de trabalho exigidos;
- II. Chegar a arena com antecedência mínima de 30 (trinta) minutos do início da partida;
- III. Vistoriar todos os equipamentos do campo de jogo tão logo adentrar a arena e antes do início da partida;



- IV. Providenciar, com auxílio do Delegado do Jogo, para que 10 (dez) minutos antes do horário marcado para o início da partida todas as pessoas não credenciadas sejam retiradas do campo de jogo;
- V. providenciar, com auxílio do Delegado do Jogo, para que no banco de reservas só estejam, além do máximo permitido de 4 (quatro) atletas suplentes, mais 2 (dois) pessoas componentes da comissão técnica de cada uma das equipes, a saber, o treinador e o assistente técnico do treinador;
- VI. interromper a partida, por 1 (um) minuto, sempre que a temperatura superar os 30°C (trinta), para hidratação dos atletas, restringindo-se a uma parada por tempo, sempre após os 10 (dez) minutos.

Art. 6º - Compete ao Delegado do Jogo:

- I. Relatar as condições gerais do sistema de iluminação da arena;  
Colaborar com o árbitro no sentido de impedir a presença de pessoas não autorizadas no campo de jogo e no que mais for solicitado pela equipe de arbitragem;
- II. VII – providenciar para que até 10 (dez) minutos antes da hora marcada para o início da partida todas as pessoas credenciadas estejam nos locais a elas destinados, não sendo permitido permanecer na frente das placas de publicidade;
- III. IX – Comunicar, através relatório, a ocorrência de anormalidades relacionadas ao comportamento dos atletas ou qualquer membro envolvido na partida;

### **CAPÍTULO 3**

#### **DAS DISPOSIÇÕES TÉCNICAS**

Art. 7º – As disposições definidoras do sistema de disputa das competições, previstas em regulamento, não poderão ser alteradas após sua publicação definitiva.

Art. 8º – Todas as competições serão regidas pelo sistema de pontos ganhos, observando-se os seguintes critérios:



- I. 3 (três) pontos por vitória;
- II. 1 (um) ponto por empate.

Art. 9º – Qualquer partida por motivo de força maior poderá ser adiada pelo Delegado do Jogo, desde que este o faça até 10 (dez) minutos antes do seu início, dando ciência da sua decisão aos representantes das equipes interessadas e ao árbitro da partida.

§ 1º - O Delegado do Jogo deverá encaminhar, no prazo de 24 (vinte e quatro) horas, um relatório à com os motivos determinantes do adiamento da partida.

§ 3º - Se uma partida for adiada pelo Delegado do Jogo ou pelo árbitro, a mesma será remarcada qualquer dia, a critério da HATRICK EVENTOS, desde que comunicado as equipes com antecedência de 3 (três) dias, salvo determinação diversa.

Art. 10º – Uma partida só poderá ser adiada, interrompida ou suspensa caso ocorra, pelo menos, um dos seguintes motivos:

- I. Falta de segurança;
- II. Falta de iluminação adequada;
- III. Conflitos ou distúrbios graves no campo;
- IV. Procedimentos contrários à disciplina por parte dos componentes das equipes;
- V. Fato extraordinário que represente uma situação de comoção incompatível com a realização ou continuidade da partida.

§ Único - Nas hipóteses previstas neste artigo, o árbitro aguardará o prazo de até 10 (dez) minutos, prorrogáveis por mais 10(dez) minutos, para suspender a partida, caso entenda que o fato gerador da paralisação não poderá ser sanado.

Art. 11º – Quando a partida for suspensa por quaisquer dos motivos previstos no Art. 10º deste RGC, assim se procederá:

- I. Se a equipes que deu causa à suspensão da partida estava vencendo ou a partida estava empatada, tal equipes será declarado perdedor pelo escore de 5 a 0 (cinco a zero);



- II. Se a equipe que deu causa à suspensão da partida estava perdendo, o adversário será declarado vencedor pelo placar de 5 a 0 (cinco a zero) ou pelo placar do momento da suspensão, prevalecendo a maior diferença de gols;
- III. Se a equipe que não deu causa à suspensão da partida estiver dependendo de saldo de gols para obter classificação às fases ou competições seguintes, a situação será julgada por Órgão Colegiado competente.

Art. 12º – As partidas não iniciadas e as que forem suspensas até os 16 (dezesesseis) minutos do segundo tempo, por quaisquer dos motivos identificados no Art. 10º deste RGC, serão complementadas qualquer dia, a critério da HATRICK EVENTOS, desde que comunicado as equipes com antecedência de 7 (sete) dias, caso tenham cessados os fatos geradores do adiamento ou suspensão, desde que nenhuma das equipes tenha dado causa ao adiamento ou à suspensão da partida.

§ 1º - Quando ocorrer complementação de partida suspensa, serão mantidas as punições por cartão aplicadas no decorrer da partida suspensa.

Art. 13º – As partidas que forem interrompidas após os 16 (dezesesseis) minutos do segundo tempo pelos motivos relacionados no Art. 10º deste RGC serão consideradas encerradas, prevalecendo o placar daquele momento, desde que nenhuma das equipes tenha responsabilidade pelo encerramento da partida.

## **CAPÍTULO 4**

### **DA CONDIÇÃO DE JOGO DOS ATLETAS**

Art. 14º – Somente terão condição de jogo para as partidas de quaisquer competições coordenadas pela HATRICK EVENTOS os atletas que satisfizerem concomitantemente os seguintes requisitos:

- I. Está inscrito para a disputa da competição;
- II. Está adimplente com todas as suas obrigações junto a HATRICK LEAGUE;
- III. Tenha atendido às exigências deste RGC e do respectivo REC.



§ Único – É de exclusiva atribuição equipes certificarem-se da devida condição de jogo de seus atletas, cabendo-lhes a responsabilidade por tal controle.

Art. 15º – Suspendem a condição de jogo:

- I. A sanção imposta pelo Tribunal Colegiado competente, designado pela HATRICK EVENTOS;
- II. A aplicação de cartões vermelhos ou amarelos, na forma dos Arts. 16º e 17º deste RGC.
- III. Não estar quites com as obrigações financeiras junto a HATTRICK LEAGUE.

§ Único – O REC da respectiva competição poderá prever outros elementos que venham a suspender a condição de jogo dos atletas.

Art. 16º – Ficarão automaticamente impedidos de serem relacionados para a partida subsequente da mesma competição o atleta ou o membro de comissão técnica advertido pelo árbitro a cada série de 3 (três) advertências, com cartões amarelos, independentemente da sequência das partidas previstas na tabela da competição.

§ 1º - Os cartões amarelos submetem-se, obrigatoriamente, aos seguintes critérios de aplicação:

- I. Quando um atleta ou membro de comissão técnica for advertido com 1 (um) cartão amarelo e, posteriormente, for expulso com a exibição direta de cartão vermelho na mesma partida, aquele cartão amarelo inicial permanecerá em vigor para o compute da série de 3 (três) cartões amarelos;
- II. Quando o cartão amarelo precedente à exibição direta do cartão vermelho for o terceiro da série, o atleta ou membro de comissão técnica será sancionado com 2 (dois) impedimentos automáticos, sendo o primeiro pelo recebimento do cartão vermelho e o segundo pela sequência de 3 (três) cartões amarelos;
- III. Quando um atleta ou membro de comissão técnica receber 1 (um) cartão amarelo e, posteriormente, receber 1 (um) segundo cartão amarelo, com a exibição consequente do cartão vermelho, tais cartões amarelos não serão





considerados para o cômputo da série de 3 (três) cartões amarelos que geram o impedimento automático.

§ 2º - Não será considerada como partida subsequente a complementação de partida suspensa após o atleta ou membro de comissão técnica receber o terceiro cartão amarelo; neste caso, o atleta ou membro de comissão técnica sancionado ficará impedido de ser relacionado para a partida integral subsequente que sua equipe disputar.

§ 3º - Se a partida subsequente ao recebimento do terceiro cartão amarelo for adiada, o cumprimento ocorrerá na partida imediatamente posterior à punição.

§ 4º - Se a partida subsequente ao recebimento do terceiro cartão amarelo for decidida por W.O., nos termos do Art. 22º, a penalidade será considerada cumprida.

§ 5º - O membro de comissão técnica suspenso não poderá acessar nenhuma parte da arena, nem se comunicar, por qualquer meio, com qualquer pessoa envolvida na partida, em especial atletas e membros da comissão técnica.

Art. 17º – O atleta ou membro de comissão técnica que forem expulsos de campo ou do banco de reservas ficarão automaticamente impedidos de serem relacionados para a partida subsequente.

§ 1º - Considera-se membro da comissão técnica, para os efeitos deste RGC, o treinador e o assistente técnico do treinador.

§ 2º - Os impedimentos automáticos referidos no caput deste artigo e no Art. 16º deste RGC consideram-se extintos se findada a competição ou a participação da equipe em uma competição de caráter eliminatório.

Art. 18º – É responsabilidade única e exclusiva de cada equipe disputante da competição o controle e cumprimento de penalidades decorrentes da aplicação de cartões amarelos e/ou vermelhos, bem como de sanções aplicadas pela Justiça Desportiva e demais órgãos competentes.



## **CAPÍTULO 5**

### **DAS DISPOSIÇÕES DISCIPLINARES**

Art. 19º – Ao verificar que um atleta foi relacionado na partida de forma irregular, o fato será encaminhado para julgamento.

Art. 20º – A inobservância ou descumprimento deste RGC, assim como dos RECs, sujeitará o infrator às seguintes penalidades administrativas:

- I. Advertência;
- II. Multa pecuniária;

Art. 21º – As penalidades previstas no Art. 20º deste RGC serão aplicadas pela HATRICK EVENTOS.

§ Único – Considera-se de extrema gravidade a infração de cunho discriminatório praticada por membro de qualquer equipe em partidas de competições coordenadas pela HATRICK EVENTOS.

Art. 22º – Nenhuma partida poderá ser disputada com menos de 4 (quatro) atletas ou com a ausência de uma das equipes disputantes.

§ 1º - Na hipótese do não atendimento ao previsto no presente artigo, o árbitro aguardará por 5 (cinco) minutos após a hora marcada para o início da partida, findo os quais a equipe regularmente presente será declarada vencedor por W.O., pelo escore de 5 a 0 (cinco a zero).

§ 2º - Se o fato previsto no § 1º ocorrer com ambas as equipes, as 2 (duas) serão declarados perdedores pelo escore de 5 a 0 (cinco a zero).

§ 3º - Após o início da partida, se uma das equipes ficar reduzida a menos de 4 (quatro) atletas, a partida será encerrada e a equipe em questão será declarada perdedora da partida, aplicando-se o disposto no § 4º.

§ 4º - O resultado da partida será mantido, na aplicação do § 3º, se, no momento do seu encerramento, a equipe adversária estiver vencendo a partida por um placar igual ou



superior a 5 (cinco) gols de diferença; se tal não ocorrer, o resultado considerado será de 5 a 0 (cinco a zero) a favor da equipe adversária.

§ 5º - Em competição ou fase de caráter eliminatório, a equipe que perder qualquer das partidas por W.O. será desclassificado da competição, classificando-se equipe adversária para a fase subsequente.

Art. 23º – Se uma equipe se apresentar com menos de 4 (quatro) atletas, ou ficar reduzida a menos de 4 (quatro) atletas após o início da partida, além de sofrer uma multa administrativa pela HATRICK EVENTOS por perdas e danos à competição.

§ 1º – W.O será caracterizado quando 4 (quatro) ou mais atletas não se apresentarem em condições de jogo no horário determinado para a partida, exauridos o tempo adicional.

§ 2º – A multa de que trata o caput deste Art. será aplicada a cada atleta que der causa ao W.O.:

- I. Se passado o tempo adicional de 5 (cinco) minutos e apenas 3 (três) atletas de estiverem presentes, a multa será aplicada apenas aos 8 (oito) atletas ausentes.
- II. Se a partida iniciar com 4 (quatro) ou mais atletas e no decorrer da partida a equipe ficar reduzida a menos de 4 (quatro) atletas, a multa será aplicada a todos ausentes e aos atletas que derem causa ao W.O.

Art. 24º - Se um atleta, for excluído ou eliminado de uma competição, ficará automaticamente suspenso durante 2 (dois) anos de qualquer outra competição coordenada pela HATRICK EVENTOS, em qualquer categoria ou divisão.

§ Único - Entende-se também como abandono a desistência da disputa de uma competição após a publicação definitiva da tabela e regulamento correspondente.



## **CAPÍTULO 6**

### **DA ARBITRAGEM**

Art. 25º - A arbitragem das partidas será de responsabilidade dos árbitros contratados pela HATRICK EVENTOS.

Art. 26º - O árbitro só dará início à partida após assegurar-se de que todos os atletas relacionados na súmula tenham sido devidamente identificados pelo Delegado do Jogo e árbitro assistente.

Art. 27º - Logo após a realização da partida, caberá ao árbitro elaborar a súmula, preferencialmente na forma eletrônica, e correspondentes relatórios técnicos e disciplinares.

## **CAPÍTULO 7**

### **DAS DISPOSIÇÕES FINANCEIRAS**

Art. 28º - A temporada 22/23 da HATRICK LEAGUE terá o seguinte Regimento de Taxas:

<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>VALOR</b>
Inscrição de Atleta	R\$ 50,00
Anuidade Temporada 22/23 (jogador de linha)	R\$ 875,00
Anuidade Temporada 22/23 (goleiro)	R\$ 280,00
Multa WxO por atleta faltante	R\$ 250,00
Multa por expulsão oriunda de agressão física ou verbal fora do lance de jogo a qualquer participante da competição	R\$ 250,00
Multa por jogar partida estando suspenso	R\$ 125,00
Camisa de jogo	R\$ 133,80
Calção de jogo	R\$ 67,50
Meião de jogo	R\$ 42,00
Suplência extraordinária (por atleta)	R\$ 125,00
Taxa para utilização de uniforme extra (por jogo)	R\$ 50,00



DESCRIÇÃO	VALOR
Mensalidade atleta suplente (temporário ou definitivo)	R\$ 125,00
Multa por saída voluntaria antes do término da temporada	30% saldo devedor

## **CAPÍTULO 8**

### **DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E FINAIS**

Art. 29º - Todos os direitos comerciais e audiovisuais das competições pertencem à HATRICK EVENTOS.

Art. 30º - A HATRICK EVENTOS expedirá instruções complementares que se fizerem necessárias ao cumprimento deste RGC, através de Diretrizes Técnicas ou Diretrizes Administrativas.

§ Único - Quando publicadas, tais instruções complementares tornam-se parte integrante e indissociável deste RGC.

Art. 31º - Os casos omissos serão resolvidos exclusivamente pela HATRICK EVENTOS, através de comunicação formal às partes interessadas que, em caso de dúvida de interpretação deste RGC ou dos RECs, poderão formalizar consulta.

Aracaju(SE), 01 de novembro de 2022.

*Versão 2.0 – 17 de dezembro de 2022*