



## REGIMENTO INTERNO 2019

<b>ÍNDICE</b>		
<b>Capítulo I</b>	<b>Das Disposições Preliminares.....</b>	<b>02</b>
<b>Capítulo II</b>	<b>Das Franquias.....</b>	<b>03</b>
<b>Capítulo III</b>	<b>Da Organização e Direção.....</b>	<b>05</b>
<b>Capítulo IV</b>	<b>Regulamento dos Campeonatos.....</b>	<b>07</b>
<b>Capítulo V</b>	<b>Protocolo de Jogo.....</b>	<b>08</b>
<b>Capítulo VI</b>	<b>Dos Jogos-Horários.....</b>	<b>10</b>
<b>Capítulo VII</b>	<b>Da Suspensão, Interrupção e Adiamento das Partidas.....</b>	<b>12</b>
<b>Capítulo VIII</b>	<b>Das Inscrições de Atletas.....</b>	<b>13</b>
<b>Capítulo IX</b>	<b>Protocolo dos Uniformes.....</b>	<b>14</b>
<b>Capítulo X</b>	<b>Dos Delegados / Oficiais.....</b>	<b>17</b>
<b>Capítulo XI</b>	<b>Das Praças Esportivas e Responsabilidades dos Clubes... </b>	<b>18</b>
<b>Capítulo XII</b>	<b>Dos Deveres dos Clubes.....</b>	<b>19</b>
<b>Capítulo XIII</b>	<b>Dos Deveres dos Representantes.....</b>	<b>21</b>
<b>Capítulo XIV</b>	<b>Regras de Marketing.....</b>	<b>22</b>
<b>Capítulo XV</b>	<b>Outras Propriedades da Quadra.....</b>	<b>24</b>
<b>Capítulo XVI</b>	<b>Das transmissões on-line.....</b>	<b>25</b>
<b>Capítulo XVII</b>	<b>Da Seleção da LPF.....</b>	<b>26</b>
<b>Capítulo XVIII</b>	<b>Das Disposições Finais.....</b>	<b>27</b>

## CAPÍTULO I

### DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

**Art. 1º** A Liga Paulista de Futsal (LPF) é a fomentadora da competição masculina, categoria principal, na modalidade de futsal no âmbito do Estado de São Paulo, com organização administrativa, financeira, disciplinar e jurídica inteiramente da LPF, conforme disposto neste Regimento.

**Art. 2º** A participação na Liga Paulista de Futsal só será permitida a Clubes, Clubes Empresa, Gremios ou Associações, juridicamente constituídos e que adquirirem uma cota de franquia, mediante condições e valores fixados pela LPF.

Condições de participação:

- 2.1. Apresentar cópia da ata de fundação, registrada em cartório;
- 2.2. Cópia do Estatuto, conforme a legislação em vigor no País, aprovado por Assembleia Geral;
- 2.3. Cópia da Ata da Assembleia Geral de eleição de seus poderes;
- 2.4. Apresentar alvará de funcionamento exigido pela legislação, inclusive o CNPJ;
- 2.5. Ter personalidade jurídica;
- 2.6. Reunir condições técnicas, físicas e logísticas para disputar os campeonatos anuais, promovidos pela LPF;
  - 2.6.1 A falta de qualquer dos quesitos mencionados acima (condições de participação), poderá dar causa a desfiliação da entidade de prática desportiva.
- 2.7. Cada Clube Franqueado deverá indicar no mínimo 02 (dois) ginásios dentro do Estado de São Paulo, sem limite de quilômetros para mando de seus jogos, apresentando os respectivos Laudos do Corpo de Bombeiros ou do Órgão Público que seja responsável pelas vistorias em seu Município observando a Lei Orgânica Municipal, bem como ser submetido à vistoria técnica anual do Departamento Técnico ou Diretoria da Liga, sendo por estes aprovado.
  - 2.8.1 Caso o Clube franqueado não indique um segundo ginásio e eventualmente tenha alguma intercorrência para realização de qualquer partida, o jogo ocorrerá

em ginásio indicado pela LPF, e as obrigações inerentes para sua realização, bem como o custo de locação do ginásio, se for o caso, serão por conta do mandante.

2.8.2 Os clubes franqueados poderão comercializar seus jogos, ou seja, poderão utilizar outros ginásios fora do Estado, desde que haja comum acordo entre as equipes envolvidas, sejam custeadas as taxas estabelecidas e ocorra a devida aprovação após vistoria do ginásio nos termos do artigo 2.8, obedecendo-se prazo mínimo de 05 (cinco) dia úteis. Da necessária concordância do adversário para realização da partida, estarão isentas as fases semi-finais e finais da Liga e Copa Paulista, desde que a Liga julgar conveniente a realização da partida no local indicado, mesmo sendo fora do Estado de São Paulo.

2.9. Da metragem dos ginásios, fica estabelecida para seus certames na Categoria Principal A1, ou seja, a quadra de jogo medindo no mínimo 38 m de comprimento e 18 m de largura, e no máximo de 40 m de comprimento e 20 m de largura;

2.10. O direito de voto na LPF é privativo e exclusivo dos detentores das franquias.

2.11. Os detentores das franquias poderão ser representados por procuradores, desde que os mesmos apresentem respectivo instrumento procuração / credenciamento.

## **CAPITULO II DAS FRANQUIAS**

**Art. 3º** Fica estipulado que o limite máximo de franquias a serem comercializadas pela LPF será de 21 (vinte e um) .

3.1. Para o ano de 2019, caso eventualmente venha ocorrer alguma pretensão de venda(s), serão comercializada(s) após aprovação dos valores determinados em consenso pelos franqueados (art.4). Após a fixação do valor, o novo franqueado deverá saldá-la em até 10 parcelas iguais mensais e consecutivas, a contar de 20/01/2019, finalizando os pagamentos sem prorrogação de data no dia 20/10/2019. As condições de pagamento (parcelas) poderão se elevar caso a Diretoria julgue ser da conveniência para agregar o novo franqueado.

3.1.1 – O participante convidado deverá efetivar o pagamento de 20% sobre o valor da franquia, salvo melhor critério, em até 10 dias antes do início da competição.

3.1.2. Aos novos franqueados no ano de aquisição, e a eventuais convidados não caberá nenhum tipo de benefício a ser eventualmente concedido pela LPF.

3.1.3. As parcelas não quitadas até às datas estabelecidas serão acrescidas de juros e correção monetária. Permanecendo débito após a data final estabelecida para a última parcela, o franqueado estará sujeito ao estabelecido no item 3.4.

3.2. Para os anos subsequentes, fica desde logo estabelecido que serão aceitas cartas de novas pretensões, visando a eventual condição de repasse de franquia, convidados, e também a possível e pretendida criação da Liga Paulista B, cabendo aos Clubes pretendentes, protocolar carta de interesse de aquisição a qualquer momento na sede da Liga Paulista.

3.3. A definição dos Clubes, Clubes Empresa, Gremios ou Associações que ocuparão eventuais vagas serão feitas mediante a aprovação de sua Diretoria dentro dos critérios estabelecidos, não tendo nenhuma relação com ordem cronológica de data do recebimento das cartas de pretensões;

3.4. Para o ano subsequente, só poderão competir os franqueados que estiverem sem débito ou pendências com a LPF. Todo débito independente do que seja deverá ser saldado em 72 horas após o fato, seja ele qual for. O prazo vale para qualquer pendência, inclusive sanções aplicadas durante as competições, podendo, se for o caso, resultar na exclusão da equipe durante a competição.

3.4.1. Valores referentes a aquisições de franquias deverão estar quitados até 20/10/2019, ou em prazo superior eventualmente concedido como exceção pela Diretoria. Caso isto não ocorra, o franqueado será desfilado e suspenso por um período de até 5 (cinco) anos.

**Art. 4º** Caberá aos clubes franqueados em reunião de Assembleia Geral a ser realizada até a segunda quinzena de dezembro, a decisão de determinar a valorização das franquias para o ano de 2019;

Art. 4.1 – Definido o valor da franquia em R\$ 100.000,00 (cem mil reais) para o ano de 2019, e que para os próximos anos poderá estar sendo definido índice de correção anual.

**Art. 5º** Os Clubes/Equipes franqueadas deverão protocolar carta de participação do certame para o ano subsequente até o dia 01/02/2019.

**Art. 6º** O Clube poderá pedir licença de no máximo 4 (quatro) temporadas. O mesmo terá seu retorno assegurado às competições, desde que cumpra todas as determinações como se fosse uma nova filiação, ou seja, normas dos franqueados, estabelecidas no artigo 2º.

6.1 O clube que pedir licença da competição autoriza automaticamente a LPF a comercializar a respectiva franquia, seu afastamento será por no máximo 04 (quatro) anos e não fará jus aos valores de aluguel que corresponderá a 20% (vinte por cento) do valor da franquia. Expirado o prazo máximo do aluguel, a

equipe licenciada poderá retornar à competição, obedecendo os critérios estabelecidos, inclusive no caso de eventual acesso e descenso. Caso a equipe não retorne as competições após 04 (quatro) anos de afastamento consecutivos, de maneira automática perderá direto à franquia.

6.1.1 O clube franqueado que eventualmente constituir parceria com outra equipe franqueada, pagará a LPF o valor de 10% (dez por cento) do valor da franquia a cada ano.

6.1.2 O clube franqueado que constituir parceria com equipe não franqueada, pagará a LPF o valor correspondente a 20% (vinte por cento) do valor da franquia.

6.1.3 O clube que desistir da competição após a formatação da tabela, em qualquer competição realizada pela LPF, pagará multa administrativa no valor de R\$ 8.000,00 (oito mil reais) e terá a obrigação de disputar as competições no ano seguinte. O não pagamento da multa estabelecida ou a não participação/disputa no ano seguinte, implicará na perda imediata da franquia.

6.1.4 Os clubes franqueados que efetivamente não participam da Liga Nacional, ou mesmo os participantes licenciados da LNF, que não enviarem carta de licença para a não disputa das competições (máximo de 04 anos), estarão obrigados a participarem de todas as competições promovidas pela LPF. (critério válido somente a partir da LPF 2020).

6.2 Prevista a criação de nova série (A2) para os próximos anos, que automaticamente determinará o acesso e o descenso, ficando a definir, quando criada, o número de equipes que trocarão de série.

**Art. 7º** No caso de desfiliação, ou pretensão de venda da franquia, caso seja da conveniência da LPF a reaquisição, o clube receberá o valor estipulado para a franquia do ano anterior ao que efetivamente disputou a competição, ou seja, não valerão os anos em que a franquia fora eventualmente locada ou licenciada pela Liga Paulista. Em tais casos, serão descontados eventuais débitos existentes e recolhidos ainda 20% desse valor a LPF. A negociação para reembolso ao Clube desfiliado ou solicitante de venda, dar-se-á em conformidade com a viabilidade financeira e nas condições que a LPF determinar no momento da ocorrência.

Art, 7.1 – Facultado ao franqueado a venda direta da franquia a Clubes, Clubes Empresa, Gremios ou Associações, desde que tal pretendente à aquisição da franquia, cumpra as regras estabelecida nos Artigos 2º, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5. 2.6. 2.7 e 2.10. Do valor da venda previsto no artigo 4.1, caberá o repasse do percentual de 20% a LPF, e ao novo franqueado o pagamento de eventuais valores pendentes do clube anterior a LPF.

### CAPITULO III



## DA ORGANIZAÇÃO E DIREÇÃO

**Art. 8º** As equipes participantes da LPF, para efeito de publicidade, poderão utilizar o(s) nome(s) de seu(s) patrocinador(es) para compor os nomes de suas equipes, desde que, incluindo-se espaço em branco ou caracteres especiais, não excedam a 25 (vinte e cinco) caracteres no total. Após iniciada a competição, o nome da equipe somente poderá ser alterado eletronicamente.

**Art. 9º** A LPF para temporada de 2019 terá numero de participantes ainda a ser confirmado.

**Art. 10º** Os Clubes participantes da LPF 2019 deverão respeitar o Estatuto, o Regimento, o Regulamento, eventuais Resoluções e demais normas da LPF.

**Art. 11º** O Regulamento não poderá ser alterado após sua publicação pela LPF, de modo a assegurar transparência e aplicabilidade uniforme das normas a todos os disputantes. Os participantes, como condição prévia e imperiosa de participação na competição, aceitam e aderem incondicionalmente a este Regimento e seus anexos, bem como a eventuais ajustes que se façam necessários ao longo da competição.

**Art. 12º** Os Clubes participantes da LPF reconhecem e concordam e se comprometem a acatar a aplicação do vigente Código Brasileiro de Justiça Desportiva (CBJD), seja através da Comissão Disciplinar designada pelo Tribunal de Justiça Desportiva da LPF, em primeira instância, pelo Pleno do TJD em segunda instância e como última e definitiva instância, o Superior Tribunal de Justiça Desportiva (STJD). Para qualquer questão referente às competições, os clubes se comprometem a não ingressar na Justiça Comum, diretamente ou através de terceiros, sob pena de multa administrativa no valor de R\$ 10.000,00 (dez mil reais).

**Art. 13º** A LPF será dirigida na parte técnica e de arbitragem, de forma independente, por seus respectivos Diretores com a responsabilidade de:

13.1 Tomar providências de ordens técnicas necessárias à organização das competições.

13.2. Elaborar tabelas para a competição e escalação de Oficiais.

13.3. Criar, em conjunto com os clubes franqueados, um quadro de árbitros para a LPF, sendo que somente os árbitros pertencentes a este quadro poderão apitar as competições promovidas pela LPF. salvo eventual exceção devidamente aprovada pela Presidência da Liga Paulista de Futsal.

**Art. 14º** A elaboração e alteração da tabela de jogos, independente da fase da competição, levará em consideração o interesse de transmissão da (s) emissora

(s) de televisão, inclusive TVLPF, e em especial no que diz respeito a rodada dupla e local do jogo.

14.1 Quando uma eventual modificação por solicitação de um dos franqueados implicar na alteração de data, horário, ou local do jogo, após a divulgação da tabela, sua aprovação dependerá da aceitação expressa da (s) equipe (s) envolvida (s).

14.1.1 Partidas aos finais de semanas e/ou após 20h30, só poderão ser realizadas se houver a concordância expressa da equipe visitante, ou que seja da conveniência da LPF.

14.1.2 Sob nenhuma hipótese poderá ocorrer mudança de partida (s), que for resultar em alteração de data, posterior ao estabelecido para o termino da fase.

14.2 Se o mandante do jogo não tiver o seus ginásios aprovados pela parte técnica da televisão, o mesmo terá seu mando de jogo em ginásio indicado pelo Departamento Técnico, com ciência prévia ao Presidente da LPF.

**Art. 15º** As partidas da LPF serão realizadas nos ginásios vistoriados anualmente e aprovados pela Diretoria da Liga Paulista de Futsal, de acordo com os parâmetros indispensáveis para transmissões por televisão.

**Art. 16º** No Boletim dos jogos de TV deverão constar o número, os nomes e os apelidos dos atletas, bem como as funções e os nomes dos membros das comissões técnicas e ainda as cores dos uniformes de jogo das equipes (camisa, calção e meião) em ordem preferencial.

**Art. 17º** Qualquer transferência de jogo após a publicação da tabela definitiva, somente será autorizada depois do recolhimento antecipado de R\$ 1.400,00 (hum mil e quatrocentos reais) para a alteração de data de jogo; R\$ 800,00 (oitocentos reais) para alteração de ginásio (somente os já vistoriados e aprovados pela Diretoria); e de R\$ 600,00 (seiscentos reais) para alterações de horário. As alterações de data, horário e local, somente acontecerá

(ão) desde que haja comum acordo entre as equipes.

**Art. 18º** O Departamento Técnico, após ciência e concordância da Presidência da LPF poderá, por motivo de força maior, utilizar outros ginásios.

18.1 Fica desde logo determinado que em especial os jogos das equipes de “camisa” (S.C. Corinthians e São Paulo F.C.), ou qualquer outra equipe quando da conveniência da LPF, terão os seus mandos no que diz respeito a localidades, direcionados pela Diretoria da LPF, inclusive no contexto de eventuais portões fechados e torcida única para as partidas de semi-finais e finais.

18.2 Fica também determinado que todos os confrontos das equipes do Vale do Paraíba (Jacarei Futsal, São Jose Futsal, Taubaté Futsal, Yoka/Guaratingueta), acontecerão sempre obedecendo o critério de torcida única, ou seja, somente poderão estar no recinto do jogo, torcedores da equipe mandante.

## CAPÍTULO IV

### REGULAMENTO DOS CAMPEONATOS (COPA e LIGA PAULISTA)

**Art. 19º** Na parte técnica será observado o regulamento específico aprovado no conselho arbitral, realizado em 14 de janeiro de 2019.

19.1 – Sempre que o goleiro por qualquer razão tiver que ser atendido durante o transcorrer da partida, pós atendimento, deverá obrigatoriamente ser substituído, a exemplo do que já acontecer com os atletas de linha.

19.2 Qualquer atleta liberado por sua equipe antes de ocorrer 1/3 dos jogos previstos na primeira fase, poderão defender outra equipe dentro da mesma competição (Copa ou Liga Paulista), entretanto, levará consigo a carga de cartões amarelos e vermelhos e as punições decorrentes de aplicação dos mesmos, bem como eventuais punições aplicadas pela CD ou TJD pendentes de cumprimento;

19.3 A equipe Campeã da Copa Paulista, será representante da LPF na competição denominada **Campeonato Brasileiro de Ligas**, e o Campeão da Liga Paulista, será o representante da LPF na competição denominada como **Copa dos Campeões de Ligas**. No caso de impossibilidade do Campeão de qualquer das competições não poder representar a LPF nas competições acima, o convite se estenderá ao vice-campeão, e assim sucessivamente.

19.4. A equipe que conquistar 05 (cinco) vezes alternadas a Liga Paulista ou 03 (três) vezes consecutivas, fará jus, de maneira definitiva, ao troféu transitório da LPF. A cada ano, caberá à equipe Campeã, manter, preservar, conservar e responder financeiramente pelo troféu de posse transitória.

## CAPÍTULO V

### PROTOCOLO DE JOGO

**Art. 20º** Os ginásios deverão estar liberados com antecedência mínima de 01 (uma) hora antes do início da partida.

**Art. 21º** É de responsabilidade ÚNICA do mandante, a preparação do ginásio, no quesito colocação de faixas e estruturas. Nesta questão o ginásio deverá estar pronto para a partida com antecedência mínima de 30 (trinta) minutos, antes do início do jogo.



**Art. 22º** As equipes, até 30 (trinta) minutos antes da hora marcada para o início da partida, deverão identificar-se perante a equipe de arbitragem, munidas com a documentação comprobatória estabelecida pela LPF.

22.1 – Cada equipe deverá se apresentar para a partida, com o número máximo de 15 (quinze) atletas e o mínimo de 10 (dez) atletas. A equipe que eventualmente se apresentar com número inferior a esse mínimo de atletas estabelecido (10), poderá até participar do jogo, desde que esteja com o número de atletas determinado pelas regras oficiais (Regra 03, itens 1-2 do Livro Nacional de Regras da CBFS), porém, deverá arcar com o pagamento da multa administrativa, assim especificada:

- a) Se uma equipe se apresentar com menos de 10 (dez) atletas e mais de 6 (seis), ou seja, entre 7 (sete) e 9 (nove) atletas, receberá multa de R\$ 2.000,00 (dois mil reais);
- b) Se estiver com menos de 7 atletas, multa de R\$ 4.000,00 (quatro mil reais).

**Art. 23º** A identificação dos atletas e comissão técnica será feita mediante exibição de documento original de identificação civil ou militar, ou de carteira de registro profissional. No caso de cópia de RG, CREF e CREFITO, deverá estar autenticada. No caso específico do Treinador será aceito como documento comprobatório além do CREF, Carteirinha do SITREFESP e ainda certificação a a ser oferecida pela LPF.

**Art. 24º** O seguinte protocolo será seguido antes do início do jogo:

24.1. - 40 minutos: as equipes podem iniciar o aquecimento dentro da quadra de jogo, sendo que deverão deixá-la 15 minutos antes do início da partida;

24.2. -30 minutos: Oficiais de arbitragem entram na quadra de jogo;

24.3. -20 minutos: Sorteio;

24.4. -15 minutos: Final do aquecimento.

24.4.1. A seguir, os atletas deverão se retirar da quadra imediatamente e se posicionar na entrada da quadra, com os uniformes em perfeitas condições, enfileirados e em ordem numérica, exceção feita ao capitão que deverá ser o primeiro da fila.

24.5. -10 minutos: Entrada em quadra de atletas e oficiais de arbitragem;

24.5.1. Os atletas deverão entrar em quadra após os oficiais de arbitragem e posicionar-se de frente para as câmaras, no caso de jogo com transmissão por televisão, ou em frente à tribuna de honra;

24.5.2. Os oficiais de arbitragem, ao entrarem, conduzem as equipes até o centro da quadra, sendo que o árbitro principal e o cronometrista vão à frente da equipe visitante, e o árbitro auxiliar e o anotador à frente da equipe sediante, em fila dupla;

24.5.3. O representante ficará junto à mesa de anotações, de frente para as equipes e oficiais de arbitragem. O protocolo deverá obedecer a ordem abaixo.

#### 24.5.3.1 Hino de introdução para entrada das equipes padronizado pela LPF.

24.6. -07 minutos - Execução do Hino Nacional Brasileiro (obrigatória também a fixação da Bandeira Nacional, em local visível), com ou sem televisionamento da partida).

24.7. -05 minutos - Apresentação dos atletas, treinadores, oficiais de arbitragem e representante da LPF (obrigatório, mesmo que não ocorra televisionamento da partida). Os oficiais de arbitragem cumprimentam o representante do jogo e pedem autorização ao mesmo para iniciá-lo.

24.7.1 – O não cumprimento dos itens 24.6 ou 24.7, resultará em punição pecuniária de R\$ 500,00 (quinhentos reais), por item não cumprido e nas reincidências o dobro.

24.7.2 – Os jogos com televisionamento receberão protocolo de organização especial da LPF, o qual deverá ser obedecido em sua íntegra pelas equipes. Caso isso não aconteça, a equipe mandante receberá punição financeira de R\$ 2.000,00 (dois mil reais).

## CAPITULO VI

### DOS JOGOS E HORÁRIOS

**Art. 25º** Os clubes participantes da competição serão obrigados a comparecer a todos os jogos, nos locais, datas e horários determinados na tabela elaborada pelo departamento técnico da LPF, que somente poderá alterá-los dentro dos critérios estabelecidos neste regimento.

25.1 Caso uma equipe não compareça ao jogo até o horário determinado para seu início, será obedecida tolerância automática de 15 (quinze) minutos. Se ao término deste prazo ainda for constatada a sua ausência, caberá à equipe presente definir se aguardará a chegada da equipe faltante ou não, comunicando sua decisão aos oficiais de arbitragem que, por sua vez, deverão cientificar o (a) responsável pelo Depto. de Oficiais da decisão. Caso contrário, a equipe presente será declarada vencedora, e a equipe ausente perderá 03 (três) pontos, não ficando isenta de outras punições aplicáveis constantes deste Regimento e do CBJD.

25.2 Em caso de não comparecimento das duas equipes disputantes do jogo, as equipes ausentes perderão 03 (três) pontos, cada uma delas, não ficando isentas de outras punições aplicáveis constantes deste Regulamento e do CBJD.

25.3 A equipe que deixar de comparecer a qualquer jogo programado será considerada vencida por W.O. Poderá cumprir o restante da tabela normalmente, porém, responderá pelos prejuízos financeiros que causar, especialmente a seu adversário, à Liga ou a qualquer dos responsáveis pelos pagamentos das despesas da competição, e ainda estará obrigada a recolher multa no valor de R\$ 3.000,00 (três mil reais) em favor da LPF.

25.4 A equipe que deixar de comparecer a 02 (dois) jogos programados ou comparecer com número insuficiente de atletas para a realização dos jogos, conforme disciplinado pelo Livro Nacional de Regras de Futsal, será considerada desistente, ficando impedida de participar dos demais jogos programados na tabela da competição, devendo responder pelos prejuízos financeiros que causar, especialmente a seus adversários, à Liga ou a qualquer dos responsáveis pelos pagamentos das despesas da competição e, ainda, estará obrigada a recolher multa no valor de R\$ 7.000,00 (sete mil reais) em favor da LPF.

25.5 Para que não fiquem sujeitas às demais penas previstas neste Regulamento, as equipes faltosas deverão comprovar os motivos geradores do atraso ou não comparecimento, que serão apreciados pela LPF.

25.5.1 Não serão levadas em consideração simples justificativas de quebra de coletivos ou similares, para justificar o W.O.

25.5.2 O franqueado terá que encaminhar ofício com toda a documentação que comprove tal situação até às 18:00 horas do 2º (segundo) dia útil após o jogo em questão.

**Art. 26º** Atraso do início ou reinício de jogo:

a) Multa de R\$ 50,00 (cinquenta reais) por minuto. Para efeito de cálculo, será levado em conta o tempo de 15 (quinze) minutos após horário fixado na tabela;

b) Após aguardar a tolerância de 15 (quinze) minutos, e caso haja acordo entre as equipes para realizarem a partida, o valor máximo estipulado é de R\$ 1.000,00 (hum mil reais) e o pagamento caberá à(s) equipe(s) infratora(s).

## **CAPITULO VII**

### **DA SUSPENSÃO, INTERRUPÇÃO E ADIAMENTO DAS PARTIDAS**

**Art. 27º** Algumas interrupções regulamentares poderão ser adotadas em jogos da competição da LPF quando houver transmissão pela televisão.

27.1. O intervalo entre o primeiro e o segundo período de jogo e entre o segundo período e o tempo suplementar poderão ser dilatados por alguns instantes, bem como o reinício do jogo após a consignação de tentos poderá ser retardado em alguns segundos, a fim de atender necessidades da transmissão.

27.2. Nos pedidos de tempo os atletas dirigir-se-ão, obrigatoriamente, aos seus respectivos bancos, sendo que os 60 (sessenta) segundos previstos nas Regras deverão ser cumpridos integralmente.

27.3. Se no momento de pedido de tempo a(s) equipe(s) estiver(em) sem técnico ou treinador, por motivo de expulsão, o(s) mesmo(s) não poderá(o) orientar os seus atletas, mesmo do lado de fora da quadra.

**Art. 28°** Se eventualmente acontecerem interrupções prolongadas em jogos da LPF por circunstâncias não previstas, o árbitro principal deverá decidir as medidas a serem tomadas, a fim de restabelecer as condições normais para prosseguimento do jogo.

28.1. Se ocorrer interrupção que não exceda um total de 30 (trinta) minutos, fica determinado que:

28.1.1. Se o jogo for reiniciado na mesma quadra, ou em outra, o jogo interrompido deve continuar a partir do momento em que o cronômetro foi paralisado, conservando-se o mesmo placar e atletas.

28.2. Se ocorrer interrupção que exceda 30 (trinta) minutos, fica determinado que:

28.2.1. O jogo poderá continuar em seguida à paralização ou ser transferido para o dia seguinte as 15h00 horas, no mesmo local, dando-se prosseguimento a partir do momento que o cronômetro foi paralisado, mantendo-se o mesmo placar, cartões e atletas. Persistindo a impossibilidade de realização da partida adiada as 15h00 horas do dia seguinte, esta ocorrerá em data, horário e local designados pela Presidência da LPF.

28.3. Caso haja motivo de força maior, fica a critério do Delegado/Árbitros/Representantes tomar medidas extraordinárias que visem a segurança da partida, bem como do público presente.

28.4. Uma partida poderá ser adiada pela LPF por motivo de força maior, mas tal providencia terá de ser adotada com antecedência mínima de 1 (um) dia, dando-se imediata ciência aos representantes dos clubes disputantes

28.5 Após o prazo previsto no artigo anterior, somente o arbitro poderá adiar, suspender ou encerrar antecipadamente uma partida, em decisão devidamente justificada em seu relatório.

## CAPITULO VIII

### DAS INSCRIÇÕES DOS ATLETAS

**Art. 29º** Nas inscrições de atletas junto à LPF deverão constar as seguintes informações:

- A) Número da camisa de jogo de cada atleta, o qual deverá ser o mesmo durante toda a temporada;
- B) Nome completo do atleta;
- C) Nome esportivo (apelido);
- D) Número do atleta;
- D) Posição;
- E) Data de nascimento;
- F) Peso;
- G) Altura;
- H) As equipes participantes poderão inscrever no máximo de 03 (três) atletas por temporada, cujo ano de nascimento corresponda a categoria sub-16 ou 17.
- I) Anexar Atestado Médico recente para atletas com idade a partir de 35 anos.

29.1. Na numeração do uniforme de jogo poderão ser utilizados números com até dois dígitos, vedada a alteração da numeração dos atletas ao longo da competição. Exceção a casos comemorativos que deverão ser submetidos antecipadamente a LPF.

**Art. 30º** Somente poderão participar da LPF os técnicos, treinadores, auxiliares técnicos, preparadores físicos, atendentes, massagistas, médicos, fisioterapeutas e supervisores cadastrados na Entidade, com condição de jogo devidamente regularizada pela equipe que estiverem inscritos.

## CAPÍTULO IX

### DO PROTOCOLO DOS UNIFORMES



**Art. 31º** Nos jogos da LPF serão observadas as seguintes diretrizes com relação aos uniformes dos atletas:

31.1 As camisas usadas durante as realizações das partidas para a condição do goleiro linha, deverão ser idênticas inclusive em sua cor, a do goleiro de fato.

31.2. Nas costas e na frente das respectivas camisas, obrigatoriamente, serão colocadas numeração de 1 a 99, sendo vedada a repetição de números na mesma equipe. Os calções também devem ser numerados em uma das pernas. É igualmente obrigatória a diferenciação entre a cor do número e cor da camisa, visando assegurar a identificação pelo árbitro e pelo público.

31.3. Cada clube deverá dispor de no mínimo 2 (dois) jogos de uniformes diferentes (nº 1 e nº 2).

31.4. Pelo não cumprimento dos itens acima citados e relatados pela arbitragem, o clube receberá multa pecuniária de R\$ 500,00 (quinhentos reais) por jogo.

**Art. 32º** As equipes deverão apresentar-se uniformizadas para o início da partida, impreterivelmente, até o horário determinado em tabela ou em documento oficial expedido pelo Departamento Técnico da LPF.

32.1. Pelo menos com 01 (uma) hora de antecedência do início do jogo o Supervisor de cada uma das equipes participantes deverá informar ao Representante da partida as cores do uniforme que será utilizado.

**Art. 33º** Deverá figurar nas costas da camisa de jogo, em cor contrastante, o nome ou apelido do atleta;

33.1. A numeração do atleta será fixa durante toda a temporada. O tamanho do número no verso da camisa poderá variar entre 18 cm e 25 cm de altura;

33.2. O tamanho da letra do nome do atleta deverá ter no mínimo de 5 cm a 7 cm de altura;

33.3. Poderá também constar na manga direita da camisa de jogo, o “scudetto” do layout oficial da LPF, medindo no mínimo 6,5 cm de altura;

33.4. Os calções de jogo, bem como as calças dos goleiros, deverão vir com a numeração do atleta impressa no tamanho entre 8 cm e 10 cm de altura;

33.5. É obrigatório o número do atleta também na frente da camisa;

33.6. O tamanho do número na frente da camisa do atleta deverá variar entre 8 cm e 10 cm de altura.

**Art.34º** A camisa de jogo terá 06 (seis) espaços reservados para merchandising, dos quais poderão ser utilizados apenas 05 (cinco).

34.1. Na frente, os espaços serão assim utilizados:

34.1.1. O escudo da equipe;

34.1.2. O número do atleta;

34.1.3. Uma logomarca de no máximo 10 cm de comprimento de patrocinador no peito da camisa;

34.1.4. Duas logomarcas de no máximo 10 cm de comprimento, do mesmo patrocinador, na altura dos ombros, admitindo-se o acréscimo de 01 (um) selo, brasão ou símbolo institucional no peito da camisa, desde que já não apareça na manga;

34.1.5. Uma logomarca de no máximo 30 cm de comprimento de qualquer patrocínio, ou duas logomarcas de patrocínio no peito, se for o nome da equipe também de no máximo 30cm de comprimento.

34.2. O patrocínio das costas poderá variar em cada jogo, porém, todos os atletas deverão estar com o mesmo padrão, obedecendo:

34.2.1. O número do atleta;

34.2.2. O nome ou apelido do atleta;

34.2.3. 01 (uma) logomarca de qualquer patrocínio de no máximo 30 cm de comprimento;

34.2.4. 01 (um) nome de patrocinador abaixo do número do atleta, com no máximo 30 cm de comprimento;

34.2.5. Na barra da camisa poderá aparecer o mesmo patrocinador da parte de trás do calção;

34.3. Nas mangas:

34.3.1. Opcional a logomarca da LPF;

34.3.1.1. À equipe Campeã da Liga Paulista deverá ostentar, no ano subsequente, na frente da camisa na altura do peito, o logo dourado da Liga Paulista, no tamanho proporcional ao do escudo da equipe.

34.3.1.2. À equipe Campeã da Copa Paulista deverá ostentar, no ano subsequente, na frente da camisa na altura do peito, o logo dourado da Copa Paulista, no tamanho proporcional ao do escudo da equipe.

34.3.2. Até duas logomarcas (patrocinador(es) e/ou marca esportiva) de no máximo 25cm de comprimento em cada manga, admitindo-se o acréscimo de um selo, brasão ou símbolo institucional, desde que já não apareça no peito da camisa;

**Art. 35º** Os calções de jogo, bem como as calças de goleiros, terão 05 (cinco) espaços reservados para aplicações, sendo permitido:

35.1. O escudo da equipe em uma das pernas;

35.2. 01. Uma logomarca do patrocinador abaixo do escudo, com o máximo de 10 cm de comprimento;

35.3. O número do atleta na outra perna;

Uma logomarca de patrocinador abaixo do número com o máximo de 10 cm de comprimento ou 1 (uma) logomarca de patrocinador em cada lateral, com no máximo 10 cm de comprimento cada logomarca;

35.5. Na parte de trás dos calções, uma logomarca de patrocinador de no máximo 30 cm de comprimento.

**Art. 36º** Os meiões poderão ter a marca de patrocinador, do material esportivo e/ou o escudo do clube.

**Art. 37º** A equipe que não cumprir as exigências da LPF, referentes ao uniforme, será advertida e na reincidência será multada administrativamente no valor de até R\$ 500,00 (quinhentos reais).

**Art. 38º** A regularização do uniforme, a exemplo do recolhimento do valor da multa, também deverá ocorrer no prazo máximo de 07 (sete) dias úteis, a contar da notificação, sob pena de não poder participar de outros jogos.

**Art. 39º** Exceções às especificações contidas nos itens anteriores, referentes aos uniformes, somente poderão ser adotadas mediante prévia autorização do Departamento Técnico da LPF.

## CAPITULO X

### DOS DELEGADOS / OFICIAIS

**Art. 40º** A LPF através do seu Departamento Técnico e de Oficiais, designará obrigatoriamente para as partidas semi-finais, finais, em todas as partidas com transmissão televisiva ou ainda quando julgar necessário, o 3º (terceiro) árbitro e um delegado para representá-la.

**Art. 41º** O delegado, em jogos do campeonato, tem o direito de decidir qualquer pendência inerente ao jogo, com exceção daquelas que são de competência da equipe de arbitragem.

São deveres dos delegados:

41.1. Resolver, “in loco”, qualquer medida de ordem administrativa relativa ao jogo em que estiver servindo, aplicando as leis e regulamentos vigentes;

41.2. Dar conhecimento à LPF, em relatório, de todas as ocorrências disciplinares ou anormais que forem verificadas antes, durante e depois dos jogos, indicando os responsáveis por elas, sejam atletas, diretores, sócios, treinadores, outras pessoas ou ainda os oficiais de arbitragem;

41.3. Como observador, deverá informar ao Departamento de Oficiais sobre a atuação do árbitro e seus auxiliares;

41.4. Colaborar, dentro dos limites de suas atribuições, para o bom andamento do trabalho da equipe de arbitragem;

41.5. O delegado deverá chegar ao local do jogo com 2 (duas) horas de antecedência;

41.6. Observar as instalações (ginásio, sanitários, vestiários do adversário e da arbitragem, informando suas condições);

41.6.1. O vestiário destinado à equipe visitante deverá dispor de no mínimo 04 chuveiros com água quente e 02 vasos sanitários;

41.7. Verificar o funcionamento do placar eletrônico, redes, bolas, local do anotador/cronometrista, equipamentos, informando quais estão presentes;

41.8. Verificar a segurança (policimento), informando quantos estão presentes;

41.9. Verificar se há imprensa presente (TV, Rádio, Jornal/Revista) e informar quais são elas;

41.10. Verificar se há propaganda (placas de anunciantes) e sua quantidade;

41.11. Verificar se o local reúne condições de jogo, se houve atraso no início do jogo, se houve problemas técnicos durante o jogo, se houve problemas

disciplinares fora da quadra (torcedores, etc.), se as equipes obedeceram ao regulamento, e informar em seu relatório;

41.12. Verificar se a equipe de arbitragem chegou no horário determinado, se se apresentou com o traje determinado, e se se apresentou com o uniforme oficial para o jogo;

41.13. Verificar a quantidade de público presente, pagantes e não pagantes.

41.14. A falta de qualquer um dos citados itens (41.6 ao 41.11, excetuando o item 41.9), independentemente da presença de Delegado, resultará em multa de R\$ 500,00 (quinhentos reais) por item, e no caso de reincidência o dobro.

## **CAPITULO XI**

### **DAS PRAÇAS ESPORTIVAS E RESPONSABILIDADE DOS CLUBES**

**Art. 42º** Os jogos que a entidade promover só serão realizados em quadras vistoriadas e oficializadas pelo Departamento Técnico, e desde que preencham as condições regulamentares:

42.1 A vistoria será obrigatória e repetida anualmente.

42.2 Compete ao Presidente da LPF vistoriar ou nomear os seus vistoriadores para cumprimento do disposto no parágrafo anterior;

42.3. As despesas de locomoção para vistorias serão pagas pelo clube mandante, exceto quando os clubes interessados apresentarem condição para este fim.

**Art. 43º** Não serão permitidos no interior dos ginásios a utilização de fogos de artifícios, sinalizadores, buzinas, ou quaisquer outros objetos e/ ou artefatos que venham a dificultar e/ou perturbar o bom andamento dos jogos.

43.1 Não será permitido no interior dos ginásios o uso de instrumentos de percussão, baterias e assemelhados durante a realização dos jogos.

Parágrafo Único: A equipe mandante ou visitante (com sua torcida / torcedor) que violar o *caput* deste artigo, será penalizada com multa administrativa de R\$ 2.000,00 (dois mil reais), podendo também perder mando de jogo e na reincidência, ser afastada da competição.

**Art. 44º** Fica permitida, no interior dos ginásios, a execução dos hinos dos clubes.

**Art. 45º** Com o objetivo de restringir o uso de drogas lícitas e de garantir a segurança dos torcedores, atletas e todas as pessoas que estiverem na praça esportiva, nos termos das legislações específicas, mantem-se a proibição nos



ginásios a todos os clubes, agremiações, entidades e ligas de vender, portar, distribuir ou utilizar:

I - Bebidas alcoólicas;

II - Hastes ou suportes de bandeiras;

III - Copos e garrafas de vidro e bebidas acondicionadas em lata;

IV - Cigarros, charutos ou qualquer outro fumífero.

45.1.1 As equipes que porventura cobrarem ingressos deverão cientificar a LPF. Neste sentido, e desde que haja solicitação com antecedência mínima de 48hs. a equipe visitante fara jus a uma cota máxima de 20 ingressos.

**Art. 46º** Os clubes deverão apresentar o alvará de funcionamento do Ginásio emitido pelos órgãos competentes.

46.1 Os clubes deverão ceder seus ginásios para as competições sempre que requisitado pela LPF.

46.2 Todas as equipes poderão ter ao menos 1(uma) partida com mando exclusivo da LPF, desde que possibilitado ao mandante isenção de transporte, hospedagem, alimentação e arbitragem.

**Art. 47º** Como norma geral, os clubes mandantes são os responsáveis pelas garantias necessárias à equipe de arbitragem, atletas, dirigentes, autoridades da entidade e em especial de seus torcedores.

47.1. Na ausência de policiamento, o árbitro somente iniciará o jogo se, ao seu juízo, considerar que há condições para realizá-lo.

## CAPITULO XII

### DOS DEVERES DOS CLUBES

**Art. 48º** Ao clube mandante do jogo compete tomar todas as providências necessárias à realização normal das partidas, especialmente:

48.1. Fornecer duas bolas novas aferidas de acordo com as regras;

48.2. A critério do árbitro, providenciar a troca de uniforme da equipe mandante, no caso em que possa haver confusão com o uniforme da equipe adversária;

48.3. Providenciar a utilização obrigatória do placar eletrônico. Se eventualmente houver dois jogos seguidos, sem uso do placar, o seguinte, independentemente do conserto do placar terá o seu mando transferido para a Liga Paulista, que determinará o local do jogo;

48.3.1. Cadeiras plásticas na cor branca em bom estado, exceção as equipes que possuírem assentos personalizados.

48.4. Providenciar, no mínimo, 02 (dois) enxugadores de quadra e 02 (dois) boleiros.

48.5. Adotar todas as providências para que os ginásios da competição estejam liberados com 01 (uma) hora de antecedência do início do primeiro jogo;

48.6. Providenciar para que tenha um médico (obrigatório nos jogos com TV) ou fisioterapeuta e ambulância de plantão durante a realização da(s) partida(s);

48.7. Segurança particular -mínimo 08 (oito), para jogos com TV.

48.8. Técnico em informática;

48.8.1 Providenciar que o seu técnico e atletas compareçam à entrevista coletiva, após o término dos jogos, em local apropriado, quando solicitado;

48.8.2 Promover iniciativas durante os intervalos que estimulem o torcedor;

48.8.3 Fica proibido o animador/locutor falar durante toda o transcorrer da partida, inclusive durante os pedidos de tempo.

48.9 O não cumprimento do estabelecido nos itens 48.3 a 48.8.3, resultará em multa de R\$ 500,00 (quinhentos reais), e em caso de reincidência, o dobro.

48.9.1. Súmula on-line;

48.9.2. Os equipamentos mínimos necessários são:

48.9.2.1. Notebook compatível ao pré-requisito mínimo (sugestão de configuração: 4GB de HD, sistema operacional Windows 7/32 bits com navegador Internet Explorer 8);

48.9.2.2. Impressora com papel A4;

48.9.2.3. Conexão de internet com velocidade mínima de 10 MB de UPLOAD, Sistema Wireless (obrigatório para alimentação do programa Smart Coach / Videobserver), ou modem 3G (o uso do modem deve ser depois de descartadas todas as possibilidades da instalação da internet a cabo/wireless);

48.9.2.4. A instalação dos equipamentos assim como os testes para verificar o bom funcionamento de todos os itens são de responsabilidade do clube mandante do jogo, que deve ser providenciada com até 60 minutos de antecedência do horário de início da partida.

48.10.1. O descumprimento das exigências acima mencionadas, resultará em pagamento de multa de R\$ 500,00 (quinhentos reais). Se eventualmente o fato voltar a acontecer terá o valor da multa dobrada (R\$ 1.000,00) e estará sujeito a perder seus mandos de jogos.

48.11. Equipamento de sonorização (microfone – mesa de som – caixas acústicas) para a apresentação do Hino Nacional Brasileiro de acordo com a Lei Estadual nº 5700/71 de 2009 do Estado de São Paulo, que deverá possibilitar locução audível ao público presente.

48.12. As filmagens dos jogos, deverão ser enviadas para o sistema de gerenciamento de vídeos da LPF em até 02 (dois) dias úteis a contar do término das partidas.

48.12.1. A operação do Smart Coach (aplicativo do Videobserver), será de total responsabilidade das equipes mandantes. Os levantamentos dos dados das equipes deverão ocorrer de maneira simultânea com a partida.

48.12.2 A operação deverá ser realizada online, com o envio imediato dos dados coletados, para a alimentação do Website da LPF.

48.12.3 Após a efetivação de multas pelo não envio de arquivos das filmagens via Internet, a multa aplicada será desconsiderada. No entanto, será considerado punição de R\$ 50,00 por cada jogo enviado ou entregue com atraso.

Caso não seja cumprido qualquer das determinações acima (48.12 ao 48.12.3), a equipe será punida com o valor de R\$ 500,00 (quinhentos reais) e na reincidência R\$ 1.000,00 (hum mil reais) para cada um dos jogos que não forem feita a coleta dos dados.

**Art. 49º Equipe visitante:**

49.1. Providenciar, sempre que possível, que o seu técnico e atletas compareçam à entrevista coletiva, após o término dos jogos, em local apropriado, quando solicitados;

49.2. Participar à equipe sediante das providências organizacionais;

49.3. Entregar 1 (uma) hora antes do início do jogo, as faixas (pano e dentro do padrão) que o clube visitante tem direito a expor na arena de jogo. Será afixada no local designado pela equipe mandante.

## CAPITULO XIII

### DOS DEVERES DOS REPRESENTANTES

**Art. 50º** Cada clube filiado disputante deverá proceder ao registro na LPF de dois ou mais representantes, tendo como principais deveres:

50.1. Apresentar-se, um de cada equipe, 45 (quarenta e cinco) minutos antes do começo da partida ao anotador/cronometrista e, quando for o caso, ao representante da entidade, entregando no ato o RG original ou xerox colorida autenticada, ou carteira de habilitação, ou passaporte ou carteira de registro profissional, juntamente com a pré-súmula. O não cumprimento do prazo dessa obrigação será relatado e o clube estará passivo de multa de R\$ 500,00 (quinhentos reais) por jogo.

50.2. Os representantes dos clubes após as atividades normais junto aos oficiais de arbitragem do jogo deverão permanecer no interior do ginásio;

50.3. O representante do clube mandante deverá atuar para que sejam cumpridas todas as solicitações ou indicações do árbitro, anotador/cronometrista e delegado da entidade, durante o andamento normal da partida;

50.4. Acompanhar a equipe de oficiais (árbitro e anotadores/cronometrista) no intervalo e final do jogo, em caso de necessidade, garantindo à equipe absoluta tranquilidade para exercício de sua função;

50.5. Atuar para não permitir a permanência na quadra de pessoas estranhas ao jogo;

50.6. Atuar para proibir o ingresso de pessoas estranhas aos vestiários dos oficiais de arbitragem;

50.7. Assinar o termo de responsabilidade no seu mando, mesmo com a presença de policiamento;

50.7.1 Em todos os jogos, é obrigatória a presença do representante da equipe mandante e visitante. Caso não ocorra, haverá perda de pontos caracterizados pelo W.O. A arbitragem deverá obedecer a tolerância de tempo regulamentar.

50.8. Na ausência do técnico ou do massagista, o mesmo poderá ser substituído por representante ou ainda por um médico ou fisioterapeuta, estes dois com a apresentação da habilitação profissional pertinente à sua categoria. O preparador físico não poderá substituir nenhum dos dois (técnico ou massagista). O representante não pode substituir o preparador físico.

## CAPITULO XIV

### REGRAS DE MARKETING

**Art. 51º** As regras de Marketing da LPF serão elaboradas com objetivo da melhor utilização de todas as atividades envolvendo o patrocínio esportivo da competição. Compreendem estas atividades a exposição de qualquer marca dentro do ginásio e quadra de jogo, utilização das placas de publicidade estática e/ou eletrônica, tapetes próximos a área do gol, banner dentro do gol e ações promocionais envolvendo a LPF, respeitando-se as obrigações contratuais assumidas pela LPF, sendo assim, todos os Clubes franqueados serão submetidos a estas determinações e cumprimentos legais;

#### 51.1. Faixas de Merchandising

51.1.1. Na quadra de jogo é obrigatória a presença de 24 (vinte e quatro) estruturas tubulares de merchandising com medidas internas de 3,40 m x 1,05 m que delimitam a área de jogo. O posicionamento das placas é determinado de acordo com o mapa oficial da LPF, que será encaminhado a todos franqueados.

51.1.2. A produção das referidas faixas (de pano e no padrão), medindo 3,40 m x 1,05m, quando não houver patrocinador ficará a cargo da LPF;

51.1.3. A produção das referidas estruturas deverá seguir o padrão da LPF;

51.1.4. A estrutura de merchandising deverá ser constituída de bases tubulares de ferro, sendo nela afixada a lona de pano e no padrão, chamada a partir de agora de “faixa”, pintada com a logomarca do patrocinador;

51.1.5 Estas faixas são de propriedade da LPF e serão comercializadas pela LPF e /ou empresa de marketing contratada pela liga, para jogos com ou sem televisionamento, mediante aprovação prévia da Liga;

#### 51.2. Todos os clubes franqueados terão direito e obrigação de:

51.2.1. Jogos com televisionamento: – sediante 05 (cinco) e visitante 03 (três) faixas. No caso de comercialização pela LPF, garante-se ao sediante o mínimo de 02 (duas) e ao visitante 01 (uma). Há de se definir o número de placas que serão concedidas como representatividade aos demais clubes não envolvidos nos jogos com transmissão televisiva.

51.2.2. Jogos sem televisionamento: – apenas obrigatório a reserva do espaço às placas já comercializadas pela LPF, 03 ao visitante e as demais disponibilizadas ao sediante.



A) Se o jogo for realizado em quadra neutra, a quantidade de faixas a cada uma das equipes obedecerá a mesma proporção, cabendo ao mandante inclusive a disponibilização das estruturas metálicas, montagem e manutenção.

B) Caso os clubes não possuam patrocinadores, as faixas poderão ser pintadas com o emblema do clube, propagandas institucionais (ex.- contra droga, contra bebidas alcoólicas, etc.)

**Art. 52º** Nas arenas de jogos onde não comportarem 24 (vinte quatro) faixas publicitárias, o clube sediante terá o seu número de faixas reduzido proporcionalmente à capacidade das estruturas disponíveis na arena, ou seja, as comercializadas pela Liga, sob nenhuma hipótese deverão ser prejudicadas.

**Art. 53º** Será de responsabilidade de cada clube franqueado levar as faixas de seu patrocinador para todos os jogos realizados com ou sem televisão.

**Art. 54º** É de responsabilidade do clube mandante as instalações de todas as faixas na arena de jogo e a disponibilização de uma pessoa encarregada para corrigir imediatamente qualquer irregularidade que venha ocorrer durante os jogos.

**Art. 55º** O clube visitante deverá entregar (disponibilizar) suas faixas com no mínimo 1(uma) hora antes do início da partida ao supervisor do clube sediante ou à pessoa responsável pela fixação das mesmas. O descumprimento desta determinação será advertência (desde que não prejudique os trabalhos de fixação) e, no caso de reincidência, multada no valor de R\$ 500,00 (quinhentos) reais.

**Art. 56º** As faixas de merchandising e as estruturas deverão estar no padrão estabelecido e em bom estado de conservação (faixas limpas e estruturas devidamente pintadas sem ranhuras e sem situação de encurvamento, etc.). No descumprimento desta determinação, inicialmente a equipe será advertida (desde que não prejudique os trabalhos de fixação) e, no caso de reincidência, multada no valor de R\$ 1.500,00 (hum mil e quinhentos reais) por faixa ou estrutura danificada.

**Art. 57º** O descumprimento da obrigação de que se trata o item 51.2 deste regulamento implicará em multa no valor de R\$ 500,00 (quinhentos) reais ao clube infrator. Havendo reincidência, o valor da multa será duplicado progressivamente.

## **CAPITULO XV**

### **OUTRAS PROPRIEDADES DA QUADRA**

**Art. 58º** Toda a área de jogo, bem como as linhas de fundos e suas laterais, além das redes dos gols, são de propriedades da LPF, assim poderão ser comercializadas ou explorados por ela.

**Art. 59º** A propaganda institucional nos ginásios (nome do clube, órgãos públicos, tais como prefeituras municipais, governo estadual, autarquias e universidades públicas) não será cobrada, desde que esta propaganda não influa no projeto comercial do evento, tirando a visibilidade dos patrocinadores. Para isto, qualquer propaganda institucional somente será autorizada depois de vitória da LPF.

**Art. 60º** As faixas de torcidas organizadas e outros tipos de propaganda só poderão ser instalados acima de 8 (oito) metros de altura (a partir do piso da quadra), visando ainda proteger a “limpeza” de imagem para o projeto comercial do evento.

**Art. 61º** As propagandas não institucionais não poderão ser pintadas na quadra de jogo, exceto propagandas e logomarcas comercializadas pela LPF.

**Art. 62º** O objetivo da propriedade-decoração de ginásio é acima de tudo, caracterizar o ginásio da equipe mandante, bem como caracterizar o evento, facilitando sua identificação pelos telespectadores (no caso de jogos de televisão) ou pela fixação da marca do patrocinador junto ao público presente no local do evento. A aquisição desta propriedade não é garantia de televisionamento de jogos no ginásio da equipe.

**Art. 63º** Vestimentas de jogadores e enxugadores de quadra serão comercializadas pela LPF e/ou por empresa de Marketing Esportivo contratada.

**Art. 64º** Caso haja o descumprimento destas obrigações, inicialmente a equipe será advertida (desde que não prejudique os trabalhos de fixação) e, no caso de reincidência, multada no valor de R\$ 1.500,00 (um mil e quinhentos reais).

## **CAPITULO XVI**

### **TRANSMISSÕES**

**Art. 65º** - As equipes poderão realizar transmissões on-line somente dentro de seu Site oficial ou Canais Comunitários, desde que não seja partida com transmissão SPORTV e também do canal oficial da LPF. Ainda assim, dentro deste contexto da LPF poderá compartilhar as transmissões em seus canais oficiais.

Nenhuma equipe poderá oferecer transmissões pelas redes sociais Youtube, Facebook, Twitter ou Instagram ou qualquer outra que vier a existir.

As prioridades de transmissões na ordem são, Sportv, TvLPF e Clubes dentro das normas estabelecidas (dentro site oficial).

## **CAPÍTULO XVII**

## DA SELEÇÃO DA LPF

**Art.65º** Com o principal objetivo de captação de recursos, a LPF poderá convocar sua seleção a qualquer momento. Para isso, fica estipulado que o número máximo de atletas convocados por equipe será de 3 (três), ficando na responsabilidade da Presidência a indicação da Comissão Técnica.

### CAPÍTULO XVIII

#### DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

**Art. 66º** Para o recebimento de qualquer subsídio financeiro ou premiação pecuniária, obrigatoriamente:

a) O clube deverá estar em dia com toda a documentação legal e financeira, bem como não ter nenhuma pendência junto à LPF.

**Art. 67º** É obrigatório o comparecimento do Presidente ou representante devidamente credenciado de todo clube franqueado, nas reuniões convocadas pela presidência da LPF, salvo justificativa formalmente enviada à Liga.

**Art. 68º** Da aprovação do Regulamento Interno:

Este regulamento terá sua aprovação com 50% (cinquenta por cento) e mais 1 (um) votos dos filiados presentes na reunião, assim convocada. Em caso de empate no pleito, o Presidente da LPF terá o direito do voto para decisão final.

**Art. 69º** Da Presidência da LPF:

É o órgão competente para executar a superior administração da LPF, cabendo a função executiva na administração da entidade, com amplos poderes de representação, em juízo ou fora dele, podendo constituir procuradores para tal (Estatuto LPF, Arts. 31 e 32).

**Art. 70º** Os casos omissos ou não previstos no presente Regulamento serão resolvidos pela Presidência da LPF.

**Art. 71º** Este Regimento, elaborado com base no Art. 217, I, da Constituição Federal, aprovado em 12/12/2017, entrará em vigor quando da sua publicação no site da LPF, consolidando, desta forma, a adesão dos clubes participantes ao mesmo.

**Art. 72º** Qualquer obrigação financeira ou punição aplicada deverá ser saldada em até 72hs após o recebimento da comunicação ou execução do fato. Caso não venha a ocorrer o pagamento relativo a punição aplicada, a partida seguinte estará

automaticamente suspensa e os pontos em número de 03 serão considerados a favor da equipe adversária, e assim sucessivamente.

Este Regimento Interno, somente terá validade a partir da efetiva data de publicação no site da LPF.

São Paulo, 07 de fevereiro de 2019

