



REGIMENTO INTERNO 2017

ÍNDICE

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

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 o apoio técnico da Federação Paulista de Futsal e a 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 ou Associações, juridicamente constituídos e filiadas a FPFS 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. Ter disputado no ano anterior os campeonatos oficiais promovidos pela FPFS nas Categorias Principal e/ou Sub 20 da série mais elevada, salvo exceções a serem analisadas pelos representantes / franqueados.
- 2.8. 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 a norma adotada pela FPFS 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. Os Clubes que não participarem do certame anterior ou para criação das novas séries, somente poderão mandar seus jogos em quadras com 40 m de comprimento por 20 m de largura, nesta exceção por serem Clubes fundadores, estão às equipes da A.A.B.B. e Pulo do Gato Futsal.

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

2.11.1. 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) por série, sendo assim distribuídas:-

3.1. Para o ano de 2017, 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 20/01/2017, finalizando os pagamentos sem prorrogação de data no dia 20/10/2017.

3.1.1 – O participante convidado deverá efetivar, sem exceção, o pagamento de 20% sobre o valor da franquia até 15 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., e tão pouco opinar nas regras em geral a serem estabelecidas.

3.1.3. As parcelas não quitadas até às datas estabelecidas serão acrescidas de juros mensal de 15% e correção monetária. Se o débito perdurar por mais de 60 dias ou após a data final estabelecida para a última parcela, o clube devedor estará automaticamente enquadrado 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 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 e FPFS, ficando estabelecida a data máxima para quitação de eventuais débitos ou pendências até o 20º (vigésimo) dia do mês de dezembro/2016, exceto valores referentes a aquisições de franquias que deverão estar quitados até 20/10/2017. Caso isto não ocorra, o franqueado será desfilado, perderá todo o valor eventualmente pago, e suspenso por um período de 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 2017;

Art. 4.1 – Definido o valor da franquia em R\$ 100.000,00 para o ano de 2017, e que para os próximos anos estará 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 20/01/2017.

Art. 6º O Clube poderá pedir licença de no máximo duas 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 02 (dois) 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 de acesso e descenso. Caso a equipe não retorne as competições após 02 (dois) anos de afastamento consecutivos, estará obrigada a vender sua franquia nos termos estabelecido neste regimento.

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.

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 Para se consolidar qualquer uma das pretensões previstas nos Art. 6.1, 6.1.1 e 6.1.2., será extremamente necessária que a pessoa diretamente ligada a equipe franqueada, seja participativa na parceria, e comprove que estará acompanhando de fato a franquia.

6.1.4 O clube que formalizar a desistência da competição após a formatação da tabela, em qualquer competição realizada pela LPF, pagará multa administrativa até o 20º (vigésimo) dia do mês de dezembro do ano em curso, O valor de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais) e terá a obrigação de disputar a competição no ano seguinte. Caso isso não ocorra terá a punição elevada para R\$ 8.000,00 (oito mil reais) a ser paga até 15 dias antes do início da próxima edição da LPF. Caso o pagamento não aconteça, obrigatoriamente terá que vender sua franquia na forma estabelecida por este regimento.

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 desistência ou desfiliação, o clube receberá o valor referente ao estipulado no valor da franquia do ano anterior em 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, dar-se-á em conformidade com a viabilidade financeira e nas condições que a LPF determinar no momento da ocorrência.

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 2017 será disputada com 20 (vinte) Clubes, Clube Empresa ou Associações.

Art. 10º Os Clubes participantes da LPF deverão respeitar o Estatuto, o Regimento, o Regulamento, as Resoluções e demais normas da LPF e da FPFS;

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, pelos respectivos Diretores ligados à FPFS, 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, ligados à CBFS, sendo que somente os árbitros pertencentes a este quadro poderão apitar as competições promovidas pela LPF, exceto árbitros não

Confederados que venham a se destacar, e tenham a aprovação da 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 irrestrito de transmissão da (s) emissora (s) de televisão, inclusive TVLPF, e em especial no que diz respeito a rodada dupla e locais do jogos.

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, só poderão ser realizadas se houver a concordância expressa da equipe visitante. Desta consulta, os franqueados estão desobrigados a consultar novos franqueados ou equipes convidadas.

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 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.

CAPÍTULO IV

REGULAMENTO DOS CAMPEONATOS (LIGA PAULISTA E COPA PAULISTA)

Art. 19º Na parte técnica será observado o regulamento específico aprovado no conselho arbitral, realizado em 14 de dezembro de 2016.

19.1 Fica determinada a obrigatoriedade dos Franqueados participarem de todas as competições promovidas pela Liga Paulista durante cada ano, exceto as 04 (quatro) equipes semifinalistas da competição denominada Liga Paulista, que terão a opção de disputarem ou não as demais competições.

19.1.1 O não cumprimento do artigo acima enquadrará a equipe desistente da disputa no quanto estabelecido no artigo 6.1.4 deste Regimento.

19.2 Para elaboração da tabela da Copa Paulista, será obedecida somente a ordem de classificação das equipes alcançadas na Liga Paulista. Não serão acumulados índices técnicos de uma competição para outra, e os critérios de desempates serão os mesmos da Liga Paulista.

19.2.1 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 (Liga Paulista ou Copa 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. Desta transferência o atleta não levará os gols marcados.

19.2.2 A equipe Campeã da Liga Paulista ou sucessivamente, será a representante do Estado na Taça Brasil de Clubes.

19.2.3 A equipe Campeã da Copa Paulista, será a representante do Estado na Liga Sudeste, desde que a mesma não tenha sido a Campeã da Liga Paulista. Neste caso a equipe Vice Campeã da Copa Paulista ou sucessivamente será a representante.

19.2.4 Caso eventualmente uma equipe convidada venha lograr-se Campeã da Liga Paulista ou Copa Paulista, a mesma não terá o direito de representar o Estado nas competições previstas nas letras I e J. Desta forma o direito estende-se automaticamente ao vice campeão e/ou sucessivamente.

19.3. 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.

CAPITULO 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 A preparação do ginásio, no quesito faixas e estruturas de responsabilidade do mandante, deverá estar pronta também com antecedência mínima de 01 (uma) hora antes do início da partida.

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 da relação de atletas que atuarão, com seus respectivos documentos de identificação.

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, estando desobrigado a chancela da Federação e qualquer documento apresentado não poderá estar com data vencida.

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/FPFS (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 FPFS, 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 FPFS, à Liga ou a qualquer dos responsáveis pelos pagamentos das despesas da competição, e ainda estará obrigada a recolher multa no valor de até 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 FPFS, 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, INTERRUPTÃO 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. 28º 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 para o dia seguinte, 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 para o 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 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 FPFS e 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) Tendo em vista o sistema de sumula on-line (Videobserver), será obrigatório por parte de todos os clubes a comprovação de inscrições de novos atletas inscritos após o início da competição, obedecendo-se sempre o prazo estabelecido para tal. Como comprovação, deverá sempre ser remetido a LPF, o e-mail de inscrição enviado pela FPFS aos clubes, que legaliza o atleta para a competição.

I) As equipes participantes poderão inscrever no máximo de 03 (três) atletas por temporada, cujo ano de nascimento corresponda a categoria sub-16 ou 17.

J) Anexar a inscrição junto a FPFS, 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 e retualização 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 FPFS com sua 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 FPFS.

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, obrigatoriamente acima do número, 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, bem como calção e meias terão espaços indeterminados para merchandising, porem as dimensões obrigatoriamente não poderão exceder o abaixo determinado. Caso o espaço necessário não exceda a quantidade abaixo sugerida deverão seguir o quando regulamentado.

34.1. Na frente, os espaços serão assim utilizados:

34.1.1. O escudo da equipe (obrigatório);

34.1.2. O número do atleta (obrigatório);

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 (obrigatório acima do numero);

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, mais sugerido a logomarca da LPF;

34.3.1.1. À equipe Campeão da Liga Paulista deverá ostentar obrigatoriamente, 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.

34.3.2. 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 ou através de seu Presidente, designará obrigatoriamente para as partidas semi finais e finais, e por escrito quando julgar necessário, o 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 ao Presidente da 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 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 (policiamento), 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 disponibilizado e 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 As vistorias serão pagas pelos clubes, obrigatórias, e repetidas sem exceção, anualmente nos 2 (dois) ginásios a serem indicados. Para isso, independente do meio de transporte sera seguida a tabela de km, além dos valores de refeições e hospedagem estabelecidas pela FPF.

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

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 Fica proibida a venda de bebidas em garrafas e copos de vidro.

45.1. A venda será permitida somente em copos descartáveis, devendo os infratores se sujeitar às cominações das penas pecuniárias impostas pela LPF, sem prejuízo de outras impostas pelas autoridades civis e policiais;

45.1.2 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 30 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.

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. Utilização obrigatória do placar eletrônico. Se eventualmente acontecer dois jogos seguidos, sem uso do placar, a partida seguinte, independentemente do conserto do placar terá o seu mando transferido para a Liga Paulista, que determinará o local para realização;

48.3.1. Cadeiras plásticas, mínimo de 10 (dez) na cor branca em bom estado, exceção as equipes que possuem assentos personalizados.

48.4. Providenciar, no mínimo, 02 (dois) enxugadores de quadra e 02 (dois) boleiros, maiores de 16 anos.

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;

48.9 O não cumprimento do estabelecido nos itens 48.3 a 48.8, 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: processadores INTEL ou AMD 2.0, 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\$ 1.000,00 (hum mil reais). Se eventualmente o fato voltar a acontecer terá o valor da multa dobrada (R\$ 2.000,00) 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 Multas pelo não envio de arquivos das filmagens via Internet.

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 treinador 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 de expor na arena de jogo;

LIGA
CAPITULO XIII
DOS DEVERES DOS REPRESENTANTES
PAULISTA

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

50.1. Apresentar-se, um de cada equipe, 45 (quarenta e cinco) minutos antes do início da partida ao anotador/cronometrista e, quando for o caso, ao representante da entidade, entregando no ato o RG original ou xerox colorida autenticada, sem a obrigatoriedade de chancela por parte da FPFS, ou carteira de habilitação (não vencida), 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 sob nenhuma hipótese 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 são 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, adesivos de áreas, centro de quadra, zona de substituições, tapetes próximos a área do gol, banners dentro dos gols 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 por ela e /ou empresa de marketing contratada, para jogos com ou sem televisionamento.

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).

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

51.2.2 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.

51.2.3 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.).

51.2.4 Além das faixas, apenas o centro de quadra será disponibilizado aos Clubes, caso queiram exibir o logo institucional de suas equipes, se o espaço não for comercializado pela LPF.

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 e o visitante, 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.

53.1 A LPF transportara as faixas rotativas e disponibilizadas pelos Clubes a serem fixadas nos jogos com transmissões televisivas.

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 no mínimo 1(uma) hora antes do início da partida ao supervisor do clube sediante, ou à pessoa responsável pela fixação das mesmas. A equipe que descumprir esta determinação será advertida 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 caso de descumprimento desta determinação, inicialmente a equipe será advertida 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). A determinação visa 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 Vestimentas de jogadores e enxugadores de quadra serão comercializadas pela LPF e/ou por empresa de Marketing Esportivo contratada.

Art. 63º Caso haja o descumprimento destas obrigações, inicialmente a equipe será advertida e, no caso de reincidência, multada no valor de R\$ 1.500,00 (hum mil e quinhentos reais).

CAPÍTULO XVI

DA SELEÇÃO DA LPF

Art.64º 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 XVII

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 66º Para receber qualquer subsídio financeiro, o franqueado obrigatoriamente deverá estar em dia com toda a documentação legal e financeira, bem como não ter nenhuma pendência junto à LPF e FPFS.

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) dos votos dos filiados presentes na reunião. 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 14/12/2016, entrará em vigor quando da sua publicação no site da LPF, consolidando, desta forma, a adesão dos clubes participantes ao mesmo.

Art. 72º Exceção ao estabelecido no item 6.1.4, qualquer punição financeira aplicada deverá ser saldada em até 72hs, após o recebimento da comunicação. Caso não venha a ocorrer o pagamento, a partida seguinte estará automaticamente suspensa e os pontos em número de 03 serão considerados a favor da equipe adversária, e assim sucessivamente.

São Paulo, 23 de novembro de 2016.

LAÉRCIO DA GRAÇA

PRESIDENTE