

RED BULL NEYMAR JR'S FIVE

REGRAS DO JOGO

2020

VERSÃO 1.0



RED BULL NEYMAR JR'S FIVE - REGRAS DO JOGO 2020

O Torneio Red Bull Neymar Jr's Five tem suas próprias regras específicas.

Elas são adaptadas para o torneio de futebol Red Bull Neymar Jr's Five.

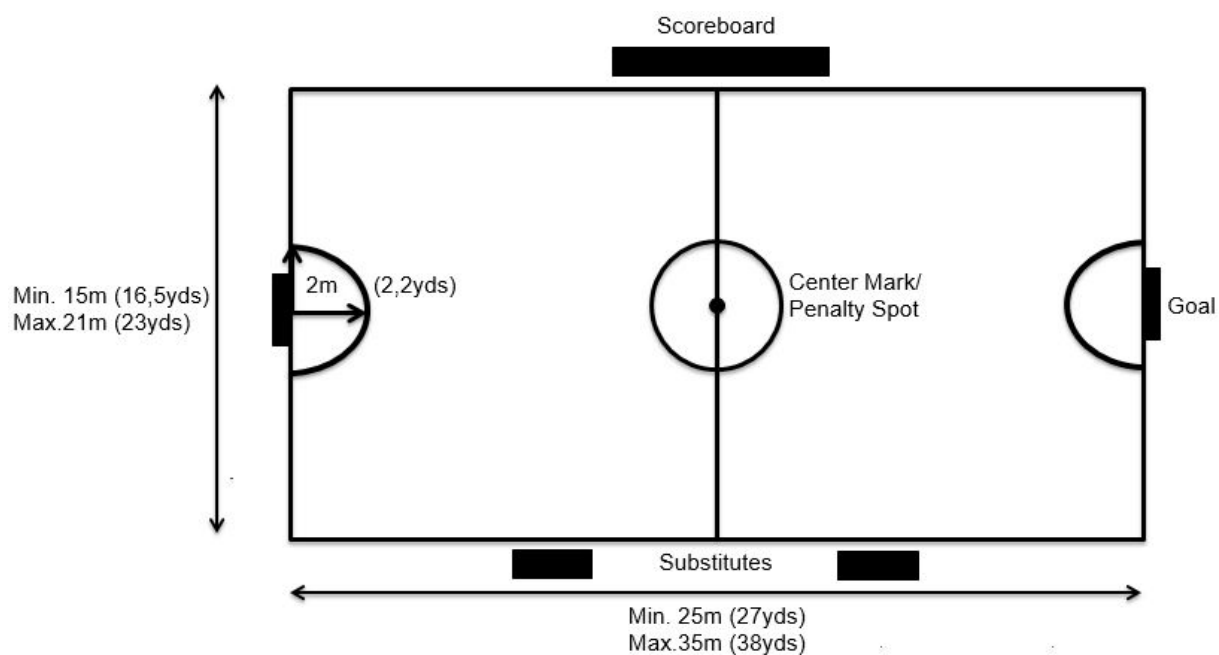
RED BULL NEYMAR JR'S FIVE - REGRAS DO JOGO 2020

1. "ELIMINE TODOS"
2. O CAMPO DE JOGO
3. GOL
4. O NÚMERO DE JOGADORES
5. OS ACESSÓRIOS DOS JOGADORES
6. A BOLA
7. O ÁRBITRO
8. A DURAÇÃO DA PARTIDA
9. O INÍCIO E O REINÍCIO DO JOGO
10. BOLA DENTRO E FORA DE JOGO - COM PAINÉIS
11. BOLA DENTRO E FORA DE JOGO - SEM PAINÉIS
12. ÁREA DO PÊNALTI
13. COBRANÇA DE PÊNALTI
14. FALTAS E MAU COMPORTAMENTO
15. SANÇÕES DISCIPLINARES
16. TIROS LIVRES
17. O GOL DE OURO 1x1
18. FORMATO DO TORNEIO
19. SAÚDE E SEGURANÇA
20. CÓDIGO DE CONDUTA

1. "ELIMINE TODOS"

- 1.1. A cada gol marcado, a equipe adversária perde um jogador.
- 1.2. A equipe ganhadora é a que tiver mais gols marcados depois de 10 minutos ou se todos os jogadores da equipe adversária tiverem sido eliminados. Se ambas as equipes marcarem um número igual de gols ou se nenhum gol for marcado, a partida termina empatada.

2. O CAMPO DE JOGO



Legenda:

Placar

Min. 15m (16,5 yd)

Max. 21m (23yd)

2m (2,2yd)

Círculo Central/Marca do Pênalti

Gol

Reservas

Min. 25m (27yd)

Max. 35m (38yd)

- 2.1. Os jogos podem ser jogados sobre qualquer superfície possível, por exemplo, grama, grama artificial, concreto, cinzas, quadra dura etc. – com ou sem painéis laterais
- 2.2. O campo de jogo é retangular e marcado por linhas/painéis – as duas linhas demarcatórias mais longas são chamadas de linhas laterais. As duas linhas mais curtas são chamadas de linhas do gol. O campo de jogo é dividido em duas partes pela linha intermediária.
- 2.3. O comprimento da linha lateral é maior que o comprimento da linha do gol.



→ Comprimento (linha lateral):	mínimo 25 m (27 jardas)
	máximo 35 m (38 jardas)
→ Largura (linha do gol):	mínimo 15 m (16,5 jardas)
	máximo 21 m (23 jardas)

- 2.4. A pequena área é um semicírculo, com um raio de 2 m (2,2 jardas), contado a partir do interior de cada trave.
- 2.5. Uma marca central/marca do pênalti está no centro da linha intermediária.
- 2.6. Os gols são posicionados no meio do painel de cada gol. Consulte a regra 3 para obter a dimensão dos gols e dos painéis do gol.
- 2.7. O placar é colocado no meio da linha lateral, a uma certa distância do campo de jogo.
- 2.8. O banco dos jogadores (banco de reservas) é colocado em local oposto ao placar, no meio da linha lateral, a uma certa distância do campo de jogo.

3. GOL

O gol é integrado em um painel especial e exclusivo.

- 3.1. O painel do gol tem 4 m (4,4 jardas) de largura e 2 m (2,2 jardas) de altura.
- 3.2. O gol é um recorte no centro inferior do painel do gol, com 1,5m (1,7 jardas) de largura e 0,8 m (0,9 jardas) de altura.

4. O NÚMERO DE JOGADORES

- 4.1. Uma partida é disputada entre duas equipes. Cada equipe será composta por 5 jogadores, um dos quais será o capitão. O capitão da equipe não possui status ou privilégios especiais, mas possui um grau de responsabilidade pelo comportamento da equipe.
- 4.2. Se um membro da equipe não puder jogar (por exemplo, devido a lesão, enfermidade, ausência), a partida ainda poderá ser disputada com uma equipe com menos de 5 jogadores. Neste caso, o jogo começa em 0 a 0. O ganhador é a equipe que tiver mais gols marcados depois de 10 minutos ou se todos os jogadores da equipe adversária tiverem sido eliminados. Se a equipe com maior quantidade de jogadores em campo eliminar a outra equipe, o resultado será contabilizado como 5 a 0.
- 4.3. Após o início do torneio, as equipes não podem incluir jogadores que não estavam originalmente inscritos como parte da equipe no início do torneio.
- 4.4. Cada equipe pode inscrever um número máximo de 7 jogadores (5 jogadores + 2 reservas).
- 4.5. Não há limitação de gênero.
- 4.6. O participante reconhece ser uma pessoa física com 16 anos de idade ou mais no momento do torneio e não ter nascido antes de 1 de agosto de 1994 e, se for menor de 18 anos, ele participará desta promoção sob a supervisão ativa de um dos pais ou responsável legal ("Guardião"), que leu e concordou com estes termos em seu nome. Pessoas com menos de 16 anos de idade não estão autorizadas a participar



deste torneio, nem transmitir ou enviar dados pessoais (todos os dados relacionados ao participante, como detalhes de contato, respostas a promoção e fotografias) à Red Bull. A violação das restrições de idade resultará na expulsão de toda a equipe do torneio.

- 4.7. Cada equipe tem permissão para escalar no máximo 2 jogadores com mais de 25 anos
- 4.8. Não há goleiro (nenhum jogador pode bloquear o gol com suas mãos, nem pisar na pequena área).
- 4.9. A cada gol marcado, a equipe adversária perde um jogador ("eliminado"). O jogador que estiver usando o colete com o bib de menor número na competição deve sair do campo primeiro, seguido pelo jogador com bib de número dois, depois três etc. Os jogadores eliminados são como um "troféu" para a equipe adversária e devem sentar-se no lado do placar do adversário. Eles fazem parte da linha de pontuação. Se um jogador é "eliminado", ele não pode entrar em campo novamente como reserva.
- 4.10. Se for pedida uma substituição, o jogador substituído deve sair do campo e, em seguida, o novo jogador pode entrar. Não há limite de tempo para as substituições!
- 4.11. Se uma equipe jogar com jogadores extras em campo, será concedido um tiro livre direto de onde a bola estava.

5. OS ACESSÓRIOS DOS JOGADORES

- 5.1. Todos os jogadores em campo devem usar bibs ou braçadeiras numeradas de 1 a 5 – da mesma cor que os colegas de equipe.
- 5.2. Um calçado adequado é uma obrigação.
- 5.3. Um jogador não deve usar acessórios ou similares que sejam considerados perigosos (colares, anéis, brincos, pulseiras etc.)
- 5.4. A equipe da casa pode alterar sua cor ou seus números, se necessário

6. A BOLA

- 6.1. Todos os jogos são disputados com uma bola de futsal tamanho quatro (63,5 – 66 cm; 25 - 26 pol.).

7. O ÁRBITRO

- 7.1. Deve haver pelo menos um árbitro em campo, por partida.
- 7.2. As decisões do árbitro em relação aos fatos relacionados ao jogo são definitivas.

8. A DURAÇÃO DA PARTIDA

- 8.1. Uma partida dura no máximo 10 minutos, com cronometragem centralizada.



- 8.2. O relógio não deve ser parado por qualquer motivo. Intervalos não são permitidos no Red Bull Neymar Jr's Five.
- 8.3. Em caso de lesão grave, a partida pode ser interrompida.
- 8.4. Quando a bola é chutada antes do final do sinal e a caminho do gol após o apito final, as seguintes ações serão tomadas:
- Quando a bola é interceptada por um defensor e entra no gol, é gol.
 - Quando a bola é interceptada por um atacante e entra no gol, o gol é anulado.

9. O INÍCIO E O REINÍCIO DO JOGO

- 9.1. Jogue a moeda para determinar a primeira posse – o pontapé inicial.
- 9.2. O pontapé inicial é uma maneira de iniciar ou reiniciar o jogo no início da partida e após um gol ter sido marcado. Depois que uma equipe marca um gol, a outra equipe dá o pontapé inicial.
- Pontapé inicial:**
- 9.2.1. Todos os jogadores devem estar em seus próprios campos de jogo.
- 9.2.2. Os adversários da equipe que está dando o pontapé inicial permanecem em círculo a uma distância de pelo menos 2 m (2,2 jardas) da bola, até que ela esteja em jogo.
- 9.2.3. A bola deve estar parada no círculo central.
- 9.2.4. O árbitro dá um sinal.
- 9.2.5. A bola está em jogo quando é chutada e se move em qualquer direção.
- 9.2.6. O jogador que deu o pontapé inicial não deve tocar na bola novamente até que ela seja tocada por outro jogador.
- 9.2.7. Se restar apenas um jogador, ele poderá driblar ou chutar a partir do pontapé inicial.
- 9.2.8. Em caso de violação do procedimento de pontapé inicial, ele é retomado.
- 9.2.9. Um gol pode ser marcado diretamente do pontapé inicial.

Bola ao alto é um método para reiniciar o jogo quando, enquanto a bola ainda está em jogo, o árbitro é obrigado a interromper o jogo temporariamente por qualquer motivo não mencionado em outras partes das regras do jogo. O árbitro deixa a bola cair no local em que ela estava localizada quando o jogo foi interrompido. O jogo recomeça quando a bola toca o chão. Segundo esse método, ambos os jogadores devem permanecer a pelo menos 2 m de distância do árbitro.

10. BOLA DENTRO E FORA DE JOGO – COM PAINÉIS LATERAIS

A bola está fora de jogo quando:

- Atravessou totalmente os painéis de gol ou os painéis laterais, no ar.
- Permanece na pequena área e nenhum jogador consegue chutá-la sem pisar nessa área.
- O árbitro parou o jogo.



Se a bola cruzar os painéis ao lado dos painéis do gol, a partida continuará com uma cobrança de escanteio ou um tiro de meta.

10.1. **Cobrança de escanteio:**

10.1.1. Uma cobrança de escanteio é concedida quando a bola passa completamente por cima dos painéis ao lado do gol, depois de tocar pela última vez em um jogador da equipe de defesa.

10.1.2. A bola deve ser colocada na frente do canto mais próximo do ponto onde ela cruzou o painel.

10.1.3. Os adversários devem permanecer a pelo menos 2 m (2,2 jardas) do canto até que a bola esteja em jogo.

10.1.4. Um jogador da equipe de ataque deve chutar a bola.

10.1.5. Esse jogador não deve tocar na bola novamente até que ela seja tocada por outro jogador.

10.1.6. Um gol pode ser marcado diretamente de uma cobrança de escanteio.

10.1.7. Se restar apenas um jogador, ele poderá driblar a partir da cobrança de escanteio.

10.1.8. Em caso de violação do procedimento de cobrança de escanteio, ele deve ser realizado novamente.

10.2. **Tiro de meta:**

10.2.1. Um tiro de meta é concedido quando a bola passa completamente por cima dos painéis laterais, depois de tocar pela última vez em um jogador da equipe de ataque.

10.2.2. Um jogador da equipe de defesa chuta a bola a partir de qualquer ponto na frente dos painéis ao lado do gol.

10.2.3. Esse jogador não deve tocar na bola novamente até que ela seja tocada por outro jogador.

10.2.4. Os adversários permanecem em seus próprios campos.

10.2.5. Um gol pode ser marcado diretamente de um tiro de meta.

10.2.6. Se restar apenas um jogador, ele poderá driblar a partir do tiro de meta.

10.2.7. Em caso de violação do procedimento de tiro de meta, ele deve ser realizado novamente.

Se a bola cruzar o painel lateral, a partida continua com uma cobrança de lateral.

10.3. **Cobrança de lateral:**

10.3.1. Uma cobrança de lateral é concedida aos adversários do jogador que tocou a bola pela última vez quando ela cruzou completamente o painel lateral.

10.3.2. A bola é chutada do ponto em frente ao painel lateral, no mesmo lugar onde ela saiu do campo de jogo.

10.3.3. Todos os adversários devem ficar a mais de 2 m (2,2 jardas) do ponto em que a cobrança de lateral é realizada.

10.3.4. O jogador que cobra o lateral não deve tocar na bola novamente até que ela seja tocada por outro jogador.



10.3.5. Um gol não pode ser marcado diretamente de uma cobrança de lateral.

10.3.6. Se restar apenas um jogador, ele poderá driblar ou chutar a partir da cobrança de lateral – um gol pode ser marcado diretamente.

10.3.7. Em caso de violação do procedimento de cobrança de lateral, ele é realizado novamente.

10.4. Se a bola permanecer na pequena área e nenhum jogador conseguir chutá-la sem pisar nessa área, a partida continua com bola ao alto na linha intermediária.

A bola está em jogo em todos os outros momentos, inclusive quando rebate no painel do gol ou no árbitro e permanece no campo de jogo.

11. BOLA DENTRO E FORA DE JOGO – SEM PAINÉIS LATERAIS

A bola está fora de jogo quando:

- Cruzou totalmente a linha do gol ou a linha lateral, seja no chão ou no ar.
- Permanece na pequena área e nenhum jogador consegue chutá-la sem pisar nessa área.
- O jogo tiver sido interrompido pelo árbitro.

Se a bola cruzar a linha do gol, a partida continuará com uma cobrança de escanteio ou um tiro de meta.

11.1. Cobrança de escanteio:

11.1.1. Uma cobrança de escanteio é concedida quando a bola passa completamente por cima da linha do gol, depois de tocar pela última vez em um jogador da equipe de defesa.

11.1.2. Uma cobrança de escanteio é concedida quando a bola passa completamente por cima da linha do gol, depois de tocar pela última vez em um jogador da equipe de defesa.

11.1.3. A bola deve ser colocada no canto mais próximo do ponto onde ela cruzou a linha do gol.

11.1.4. Os adversários devem permanecer a pelo menos 2 m (2,2 jardas) do canto até que a bola esteja em jogo.

11.1.5. A bola deve ser chutada por um jogador da equipe de ataque.

11.1.6. Esse jogador não deve tocar na bola novamente até que ela seja tocada por outro jogador.

11.1.7. Um gol pode ser marcado diretamente de uma cobrança de escanteio.

11.1.8. Se restar apenas um jogador, ele poderá driblar a partir da cobrança de escanteio.

11.1.9. Em caso de violação do procedimento de cobrança de escanteio, ele deve ser realizado novamente.

11.2. Tiro de meta:



- 11.2.1. Um tiro de meta é concedido quando a bola passa completamente por cima da linha do gol, depois de tocar pela última vez em um jogador da equipe de ataque.
- 11.2.2. A bola é chutada de qualquer ponto da linha do gol por um jogador da equipe de defesa.
- 11.2.3. Esse jogador não deve tocar na bola novamente até que ela seja tocada por outro jogador.
- 11.2.4. Os adversários permanecem em seus próprios campos.
- 11.2.5. Um gol pode ser marcado diretamente de um tiro de meta
- 11.2.6. Se restar apenas um jogador, ele poderá driblar a partir do tiro de meta.
- 11.2.7. Em caso de violação do procedimento de tiro de meta, ele deve ser realizado novamente.
- 11.2.8. Se a bola cruzar a linha lateral, a partida continua com uma cobrança de lateral.

11.3. Cobrança de lateral:

- 11.3.1. Uma cobrança de lateral é concedida aos adversários do jogador que tocou a bola pela última vez quando ela cruzou completamente a linha lateral.
- 11.3.2. A bola é chutada da linha lateral, no mesmo lugar onde ela saiu do campo de jogo.
- 11.3.3. Todos os adversários devem ficar a mais de 2 m (2,2 jardas) do ponto em que a cobrança de lateral é realizada.
- 11.3.4. O jogador que cobra o lateral não deve tocar na bola novamente até que ela seja tocada por outro jogador.
- 11.3.5. Um gol não pode ser marcado diretamente de uma cobrança de lateral.
- 11.3.6. Se restar apenas um jogador, ele poderá driblar ou chutar a partir do tiro de meta. – um gol pode ser marcado diretamente.
- 11.3.7. Em caso de violação do procedimento de cobrança de lateral, ele é realizado novamente.

12. ÁREA DO PÊNALTI

- 12.1.1. Não é permitido a um jogador pisar e/ou tocar na bola dentro da área do pênalti. Uma penalidade será aplicada se este incidente influenciar o jogo. Nenhuma penalidade será aplicada se este incidente não influenciar o jogo, como por exemplo:
 - 12.1.2. O jogador pisar na linha da área do pênalti.
 - 12.1.3. O jogador entrar na área do pênalti enquanto a bola estiver na outra metade do campo.
 - 12.1.4. Um atacante e/ou defensor trocar de lado e cruzar a área do pênalti enquanto a bola estiver na posse do time de ataque.
 - 12.1.5. Um jogador cabecear a bola e ela cair depois da área livre na área do pênalti.



- 12.1.6. A bola permanecer na pequena área e nenhum jogador conseguir chutá-la sem pisar nessa área. Neste caso, a partida continua com uma bola caída na linha intermediária.

13. A COBRANÇA DE PÊNALTÍ

- 13.1. O jogador deve rebater a bola do círculo central/marca de pênalti.
- 13.2. O árbitro deve dar um sinal antes que o pênalti seja cobrado.
- 13.3. A bola está em jogo depois de ter sido chutada pelo batedor do pênalti e permanecerá em jogo mesmo se rebater no gol ou nos painéis laterais.
- 13.4. Todos os jogadores de ambas as equipes devem estar atrás do batedor do pênalti quando ele é cobrado.
- 13.5. A bola deve estar parada quando o pênalti é cobrado.
- 13.6. O batedor do pênalti não pode tocar na bola uma segunda vez, mesmo quando ela retorna do painel de gol ou do painel lateral, caso contrário, um tiro livre indireto será concedido. Ela deve ser tocada por outro jogador de qualquer equipe, para que o batedor do pênalti possa tocá-la novamente.
- 13.7. Se um atacante ou um defensor cometer uma infração durante a cobrança de pênalti, as seguintes ações serão tomadas:
- Infração cometida por um defensor: GOL = GOL (sem influência), NENHUM GOL = retomar
 - Infração cometida por um atacante: GOL = GOL (sem influência), NENHUM GOL = tiro livre indireto para a equipe defensora

14. FALTAS E MAU COMPORTAMENTO

- 14.1. Um tiro livre direto será concedido à equipe adversária se um jogador cometer qualquer uma das seguintes infrações consideradas pelo árbitro como negligente, imprudente ou usando força excessiva:
- 14.1.1. Chutar ou tentar chutar um adversário
 - 14.1.2. Saltar sobre um adversário
 - 14.1.3. Atingir ou tentar atingir um adversário
 - 14.1.4. Puxar um adversário
 - 14.1.5. Dar um carrinho em um adversário
 - 14.1.6. Dar uma rasteira ou tentar dar uma rasteira no adversário
 - 14.1.7. Agarrar o adversário
 - 14.1.8. Morder ou cuspir em alguém
 - 14.1.9. Segurar a bola deliberadamente
 - 14.1.10. Manter as duas mãos sobre o painel lateral
 - 14.1.11. Arremessar um objeto em direção à bola, ao adversário ou ao árbitro
- 14.2. Um tiro livre indireto será concedido à equipe adversária se um jogador cometer qualquer uma das seguintes infrações consideradas pelo árbitro como negligentes:
- 14.2.1. Jogar de forma perigosa



- 14.2.2. Fazer uso de linguagem dissidente, abusiva, ofensiva ou hostil
- 14.2.3. Fazer gestos ou cometer outras ofensas verbais e não verbais
- 14.2.4. Tocar a bola pela segunda vez após o reinício do jogo

15. SANÇÕES DISCIPLINARES

15.1. Cartões amarelos

- 15.1.1. O cartão amarelo é usado para informar que uma equipe foi advertida.
- 15.1.2. Se uma equipe recebe um total de 3 cartões amarelos combinados entre todos os jogadores, o adversário receberá uma penalidade.
- 15.1.3. Quando uma equipe recebe 3 cartões amarelos e uma penalidade é concedida, seus cartões amarelos são zerados.
- 15.1.4. Uma equipe é advertida e recebe o cartão amarelo se um jogador cometer qualquer uma das seguintes infrações:
 - 15.1.4.1. Comportamento antidesportivo
 - 15.1.4.2. Manifestar desacordo através de palavras ou atos
 - 15.1.4.3. Infringir muitas vezes as leis do jogo
 - 15.1.4.4. Retardar o recomeço do jogo
 - 15.1.4.5. Não respeitar a distância exigida quando o jogo é iniciado com uma cobrança de escanteio, um tiro de meta, um tiro livre ou uma cobrança de lateral
 - 15.1.4.6. Chutar a bola para fora do campo de forma deliberada

15.2. Cartão vermelho

- 15.2.1. O cartão vermelho é usado para informar que um jogador, um reserva ou um jogador substituído foi expulso.
 - 15.2.1.1. Um jogador, um reserva ou um jogador substituído é expulso se ele cometer qualquer uma das seguintes infrações:
 - 15.2.1.2. Ato de brutalidade
 - 15.2.1.3. Conduta violenta
 - 15.2.1.4. Cuspir em ou morder um adversário ou qualquer outra pessoa
 - 15.2.1.5. Impedir um gol ou uma oportunidade óbvia de gol da equipe adversária, manipulando deliberadamente a bola
 - 15.2.1.6. Impedir uma oportunidade óbvia de gol de um adversário que se move em direção ao seu gol por uma infração punível com um tiro livre ou uma cobrança pênalti
 - 15.2.1.7. Uso de linguagem e/ou gestos ofensiva(os), hostil(is) ou abusiva(os)
 - 15.2.1.8. Receber uma segunda advertência na mesma partida
 - 15.2.1.9. Um cartão vermelho é classificado como gol perante a equipe que sofreu a falta. O jogador precisa sair do campo e deve sentar-se do lado do placar do adversário. O jogo recomeça com um pontapé inicial da equipe que perdeu o jogador devido ao cartão vermelho.
 - 15.2.1.10. No caso de um jogador receber um cartão vermelho após o apito final, o jogador em questão ficará fora dos próximos 2 jogos.
 - 15.2.1.11. O diretor do torneio tem autoridade para desqualificar qualquer equipe ou indivíduo em qualquer estágio do torneio por infrações graves,



dentro e fora do campo. Essas infrações ficam a critério do diretor do torneio.

16. TIROS LIVRES

- 16.1. Um tiro livre é cobrado no local em que a infração ocorreu.
- 16.2. A bola deve estar parada quando o tiro livre for cobrado e o batedor não deve tocar na bola novamente até que ela toque outro jogador.
- 16.3. Se restar apenas um jogador, ele poderá driblar a partir do tiro livre.
- 16.4. Se um tiro livre for chutado diretamente no gol do adversário, um gol será concedido.
- 16.5. Se um tiro livre for chutado diretamente no gol da própria equipe, uma cobrança de escanteio será concedida à equipe adversária. Se a bola tocar posteriormente em outro jogador antes de entrar no gol da própria equipe, um gol será concedido.
- 16.6. Todos os adversários devem estar a pelo menos 2 m (2,2 jardas) de distância da bola.
- 16.7. A bola está em jogo quando é chutada e se move.
- 16.8. Em caso de violação do procedimento de tiro livre, ele deve ser realizado novamente.
- 16.9. Um tiro livre pode ser cobrado sem um sinal do árbitro. Se houver um intervalo "mais longo" (por exemplo, cartão amarelo, cartão vermelho, lesão grave ou qualquer outro fato que possa atrapalhar o fluxo do jogo), o tiro livre será cobrado após um sinal do árbitro.

17. O GOL DE OURO 1x1

- 17.1. O gol de ouro 1 x 1 será aplicado apenas nas fases eliminatórias. Um jogador de cada equipe joga um contra o outro (1 x 1) até que um gol seja marcado. O jogo começa com uma bola ao alto pelo árbitro a partir do círculo central. A bola deve bater no chão antes do jogo começar. Se uma equipe marca um gol, o jogo termina – "Gol de ouro".
- 17.2. Se um jogador impedir um gol óbvio, um cartão vermelho será mostrado e o adversário vencerá.

18. FORMATO DO TORNEIO

- 18.1. O Red Bull Neymar Jr's Five será jogado no seguinte formato:
 1. Fase de grupos
 2. Fase de eliminação
 3. Final
- 18.2. Na fase de grupos, as equipes vencedoras recebem 3 pontos e as perdedoras recebem 0 ponto. Se o placar/número de jogadores restantes no campo estiver



empatado após 10 minutos, ambas as equipes receberão 1 ponto cada. Não há disputa por pênaltis ou gol de ouro 1 x 1 na fase de grupos.

- 18.3. Se duas ou mais equipes tiverem o mesmo número de pontos no final da fase de grupos, então a equipe vencedora é a que possuir maior saldo de gols. Se as equipes ainda permanecerem empatadas, aquela que marcou mais gols é a vencedora. Se as equipes ainda permanecerem empatadas, o resultado entre elas conta como critério de desempate. Se as equipes ainda permanecerem empatadas, o vencedor é determinado pelo gol de ouro 1 x 1.
- 18.4. Se o placar/jogadores restantes em campo estiverem empatados após 10 minutos na fase de eliminação, um gol de ouro 1 x 1 decide quem irá avançar para a próxima rodada.

19. SAÚDE E SEGURANÇA

- 19.1. A saúde e a segurança de todas as pessoas na área de jogo são de suma importância para a Red Bull. Se qualquer circunstância de risco de vida, real ou percebida, chamar a atenção do organizador (incluindo, por exemplo, clima, invasões de campo, evento natural etc.), os jogadores e oficiais devem ser imediatamente solicitados a deixar o campo de jogo de maneira segura e ordenada, transferindo-se para uma área segura (dependendo da cada ameaça em particular), enquanto se aguarda a aprovação ou resolução satisfatória de tal ameaça ou risco de acordo com os critérios do organizador, do árbitro da partida, do chefe da autoridade de campo relevante, do chefe de segurança do campo e/ou da polícia, conforme as circunstâncias possam exigir.

20. CÓDIGO DE CONDUTA

- 20.1. Todos os jogadores devem observar a conduta relativa ao evento, descrita acima, e se comportar de maneira profissional e respeitosa.
- 20.2. Má conduta grave pode resultar na expulsão do torneio para toda a equipe. Essas más condutas ficam a critério do diretor do torneio.



cnp/225949.doc
18.02.20