

# RED BULL NEYMAR JR'S FIVE

## REGRAS DE JOGO

### 2020

VERSION 1.0



RED BULL NEYMAR JR'S FIVE – REGRAS DE JOGO 2020

O Red Bull Neymar Jr's Five tem as suas próprias regras específicas.  
Estas regras de jogo são especificamente adaptadas ao Torneio Neymar Jr's Five 2019/2020.

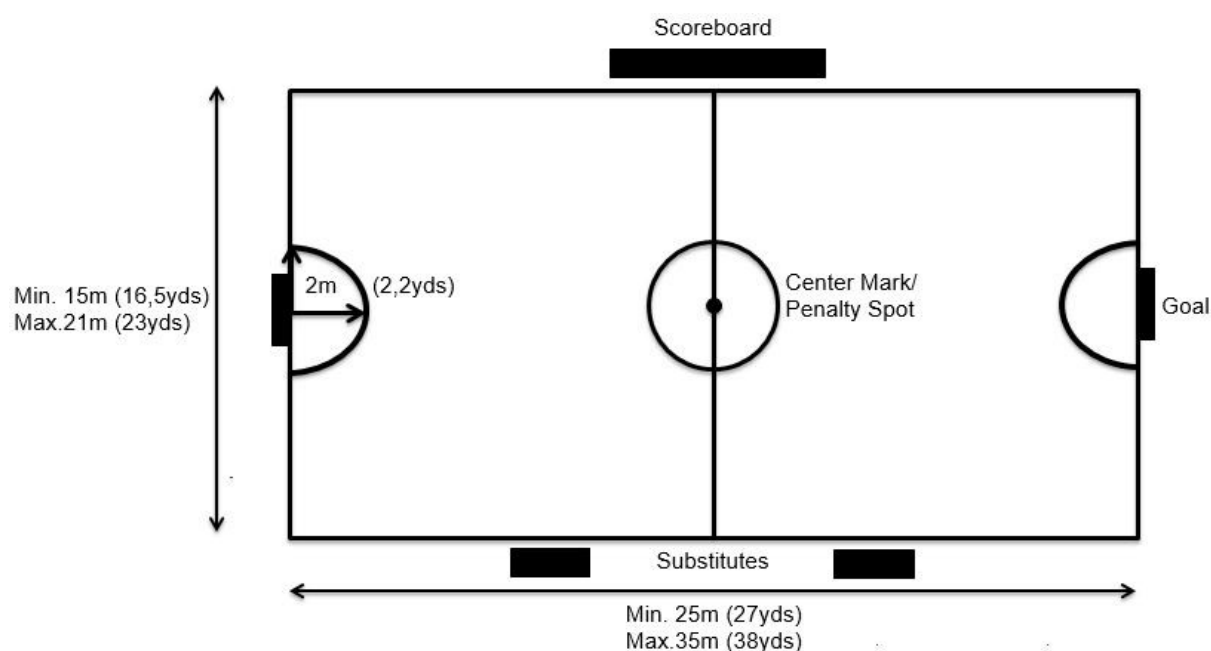
## **RED BULL NEYMAR JR'S FIVE REGRAS**

1. 'OUTPLAY THEM ALL'
2. O CAMPO DO JOGO
3. BALIZA
4. NÚMERO DE JOGADORES
5. EQUIPAMENTO DOS JOGADORES
6. A BOLA
7. O ÁRBITRO
8. A DURAÇÃO DO ENCONTRO
9. O INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO
10. A BOLA DENTRO E FORA DE JOGO – COM PLACAS
11. A BOLA DENTRO E FORA DE JOGO – SEM PLACAS
12. ÁREA DE PENALIDADE
13. O PONTAPÉ DE PENALIDADE
14. FALTAS E CONDUTA INADEQUADA
15. SANÇÕES DISCIPLINARES
16. LIVRE DIRETO
17. GOLO DE OURO 1vs1
18. FORMATO DO TORNEIO
19. SAÚDE E SEGURANÇA
20. CÓDIGO DE CONDUTA

## 1. 'OUTPLAY THEM ALL'

1. Quando uma equipa marca um golo, a outra equipa perde um jogador.
2. A equipa vencedora é aquela que tiver o maior número de jogadores em campo após 10 minutos de jogo (mais golos marcados), ou quando todos os jogadores da outra equipa forem eliminados. Se ambas as equipas marcarem um número igual de golos ou se nenhum golo for marcado, há um empate.

## 2. CAMPO DO JOGO



1. Os jogos podem decorrer em qualquer tipo de superfície, por exemplo, relvado, relvado artificial, cimento, gravilha, piso duro, etc. - e com ou sem placas de delimitação laterais.
2. O campo do jogo é retangular e delimitado por linhas/placas. As duas linhas mais longas que delimitam o campo designam-se por linhas laterais. As duas linhas mais curtas designam-se por linhas de baliza. O campo do jogo é dividido em duas metades pela linha de meio campo.
3. O comprimento da linha lateral é maior que o comprimento da linha de baliza.

<b>Comprimento (linha lateral):</b>	mínimo	25m	(27 jardas)
	máximo	35m	(38 jardas)
<b>Largura (linha de baliza):</b>	mínimo	15m	(16,5 jardas)
	máximo	21m	(23 jardas)

4. A área de baliza é um semicírculo com um raio de 2m (2,2 jardas), contado do interior de cada poste.
5. A marca central / de penalidade situa-se no centro da linha de meio de campo.
6. As balizas estão situadas no centro de cada linha de baliza. Por favor consultar a regra 3 que define as dimensões da baliza e da placa delimitadora da linha de baliza.
7. A placa delimitadora da linha de baliza é colocada no centro de cada linha lateral, com uma distância do campo de jogo.
8. O banco dos jogadores (substitutos) fica posicionado no lado oposto da placa delimitadora, ao longo do centro da linha de ataque, com uma distância do campo de jogo.



### 3. BALIZA

A baliza está integrada numa placa única e especial, definida como placa de baliza.

1. Uma placa de baliza tem 4m (4,4 jardas) de largura e 2m (2,2 jardas) de altura.
2. A baliza é um recorte na parte central inferior da placa da baliza, com as dimensões de 1,5m (1,7 jardas) de largura e 0,8m (0,9 jardas) de largura.

### 4. NÚMERO DE JOGADORES

1. Um jogo é disputado por duas equipas. Cada equipa é composta por 5 jogadores e um deles deve ser o capitão. O capitão da equipa não tem nenhum estatuto especial ou privilégio no jogo, mas tem um certo nível de responsabilidade sobre o comportamento da equipa.
2. Um jogo pode também ser disputado com menos de 5 jogadores, no caso de um dos jogadores dessa equipa não estar apto para jogar. (por ex., por estar lesionado, doente, etc.) Neste caso, o jogo começa com o resultado de 0:0. A equipa vencedora é aquela que tiver o maior número de jogadores em campo após 10 minutos de jogo (mais golos marcados), ou quando todos os jogadores da outra equipa forem eliminados. No caso da equipa com mais jogadores em campo eliminar a outra equipa, o resultado será na mesma de 5:0.
3. Uma vez iniciado o torneio, as equipas não estão autorizadas a adicionar mais jogadores aos que não estivessem já originalmente inscritos pela equipa no início do torneio.
4. Cada equipa pode inscrever um máximo de 7 jogadores (5 jogadores + 2 substitutos).
5. Não há restrições de género.
6. O participante assume ser uma pessoa de 16 anos ou mais velha no momento do Torneio e nascida depois do dia 01.08.1994, e, se o Participante tiver menos de 18 anos, o Participante participa neste evento sob a supervisão ativa de um familiar ou Guardião Legal, (Guardião) que leu e concordou com estes Termos de Participação em nome do Participante. Pessoas com idades menores que 16 anos não estão autorizadas a participar neste Torneio ou transmitir ou submeter Dados Pessoais (todo o tipo de informações referentes ao Participante, tal como detalhes de contacto, respostas ao Evento e fotografias) à Red Bull. A quebra da regra de restrição de idades resultará na expulsão de toda a equipa do torneio.
7. Cada equipa está autorizada a usar um máximo de dois jogadores com idade superior a 25 anos.
8. Não existe guarda-redes (nenhum jogador/a pode impedir o golo com as mãos ou pisar a "área da baliza").
9. Quando uma equipa marca um golo, a outra equipa perde um jogador ("eliminado"). O jogador da equipa que sofreu o golo que tiver o número mais baixo no colete tem de abandonar o campo primeiro, seguido pelo que tiver o número dois, número três, etc. Os jogadores eliminados são como "troféus" para a equipa oposta e devem sentar-se do lado do adversário. Eles fazem parte da linha de pontuação. Se um jogador for "eliminado", não está autorizado a voltar a entrar no campo como substituto.
10. Se uma substituição for feita, o jogador substituído deverá deixar o campo para que o novo jogador possa entrar em campo. Não há interrupção do jogo para substituições!
11. Se uma equipa jogar com jogadores a mais, é marcado um livre direto no lugar onde estava a bola.

### 5. EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

1. Todos os jogadores em campo devem usar um colete numerado entre o 1 e o 5 e da mesma cor que os usados pelos companheiros da sua equipa.
2. É obrigatório usar calçado apropriado.



3. Os jogadores não deverão usar equipamento ou algum tipo de acessório (anéis, colares, brincos, pulseiras, etc) que sejam perigosos.
4. A equipa da casa muda de coletes ou de cor se necessário.

## **6. A BOLA**

1. Todos os jogos serão disputados com uma bola de futsal de tamanho quatro (63,5 - 66cm; 25 - 26 polegadas).

## **7. O ÁRBITRO**

1. Pelo menos um árbitro em campo por cada jogo.
2. As decisões tomadas pelo árbitro sobre os factos relacionados com o jogo são consideradas finais.

## **8. A DURAÇÃO DO JOGO**

1. Um jogo tem a duração máxima de 10 minutos, cronometrados centralmente.
2. O relógio não deve ser parado por nenhum motivo; não são permitidos descontos de tempo no Red Bull Neymar Jr's Five.
3. Em caso de lesão grave, o jogo pode ser interrompido.
4. Quando a bola é pontapeada antes do apito final e está a caminho da baliza já depois do apito final, acontece o seguinte:
  - Se a bola na sua trajetória for tocada por um defesa e entrar na baliza, é golo
  - Se a bola na sua trajetória for tocada por um atacante e entrar na baliza, é golo



## 9. INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO

1. Será atirada uma moeda ao ar para determinar a posse inicial da bola – o pontapé de saída.
2. O pontapé de saída é um modo de iniciar ou reiniciar um jogo, quer seja no início do jogo ou após um golo ter sido marcado. Depois de uma equipa marcar um golo, a outra equipa dá o pontapé de saída.

### **Pontapé de saída:**

1. Todos os jogadores devem estar dentro da sua metade do campo.
2. Os adversários da equipa que dá o pontapé de saída devem estar a, pelo menos, 2m (2,2 jardas) de distância da bola – da marca central - até que a bola seja colocada em jogo.
3. A bola deve estar parada na marca central.
4. O árbitro dá um sinal.
5. A bola está em jogo quando é dado um pontapé e a bola é colocada em movimento em qualquer direcção.
6. Quem rematou não pode chutar novamente a bola até que esta tenha tocado noutro jogador.
7. Se apenas restar um jogador em campo numa equipa, este pode chutar mais do que uma vez ou rematar diretamente a partir do pontapé de saída.
8. Em caso de qualquer violação do procedimento do pontapé de saída, este será repetido.
9. Um golo pode ser marcado diretamente a partir do pontapé de saída, ainda que não pelo jogador que tocar a bola primeiramente (a não ser no caso de ser o último jogador da equipa)

A bola lançada é um método de reiniciar o jogo quando, enquanto a bola ainda estiver em jogo, o árbitro precisar de parar o jogo temporariamente por qualquer motivo não mencionado em nenhuma secção das Regras do Jogo. O árbitro deixa cair a bola no local onde ela estava quando o jogo foi interrompido. O jogo é retomado quando a bola toca o chão.

## 10. A BOLA DENTRO E FORA DO JOGO – COM PLACAS

A bola está fora de jogo quando:

- Tiver cruzado totalmente as placas próximas das placas de baliza ou as placas laterais, no ar.
- A bola ficar parada na área da baliza e nenhum jogador for capaz de rematar sem pisar a área.
- O jogo tiver sido interrompido pelo árbitro.

Se a bola cruzar as placas próximas das placas de baliza, o jogo continua, seja com um pontapé de canto ou com um pontapé de baliza.

### 1. **Pontapé de canto:**



1. O pontapé de canto ocorre quando a bola passa na totalidade as placas próximas da baliza, tendo tocado pela última vez num jogador da equipa da defesa.
2. A bola deve ser colocada no canto mais próximo daquele em que a bola se encontrava quando cruzou a placa.
3. Os adversários devem permanecer afastados pelo menos 2m (2,2 jardas) do canto, até que a bola esteja novamente em jogo.
4. O remate deve ser efetuado por um jogador da equipa atacante.
5. Quem rematou não pode tocar novamente na bola até que esta tenha tocado noutro jogador.
6. Pode ser marcado um golo diretamente com um pontapé de canto.
7. Restando apenas um jogador, ele pode chutar mais do que uma vez a partir do pontapé de canto.
8. Em caso de qualquer violação do procedimento do pontapé de canto, o pontapé será efetuado novamente.

## 2. Pontapé de baliza:

1. Um pontapé de baliza ocorre quando a bola passa totalmente das placas laterais, tendo tocado por último num jogador da equipa atacante.
2. O remate é efetuado por um jogador da equipa da defesa, a partir de qualquer ponto em frente às placas próximo da baliza.
3. Quem rematou não pode tocar novamente na bola, até que esta tenha tocado noutro jogador.
4. Os adversários permanecem dentro da sua metade de campo.
5. Um golo pode ser marcado diretamente com um pontapé de baliza.
6. Restando apenas um jogador, ele pode chutar várias vezes a bola a partir do pontapé de baliza.
7. Em caso de qualquer violação do procedimento do pontapé de baliza, este será repetido.

Se a bola cruzar a placa lateral, o jogo continua com um lançamento de linha lateral.

## 3. Pontapé de linha lateral:

1. Um pontapé de linha lateral é concedido aos adversários do jogador que tocou por último na bola, antes desta cruzar a placa lateral.
2. O remate é efetuado a partir do ponto em frente à placa lateral de onde a bola tiver saído do campo de jogo.
3. Todos os adversários devem permanecer a pelo menos 2m (2,2 jardas) de distância do ponto a partir do qual é efetuado o pontapé de linha lateral.
4. Quem efetuou o pontapé não pode rematar novamente até que a bola tenha tocado noutro jogador.



5. Não pode ser marcado um golo direto, a partir de um pontapé de linha lateral.
  6. Restando apenas um jogador, ele pode chutar várias vezes a bola ou rematar diretamente de um pontapé de baliza - pode ser marcado um golo direto.
  7. Em caso de qualquer violação do procedimento de pontapé de linha lateral, este será repetido.
4. **Se a bola ficar parada na área da baliza e nenhum jogador for capaz de rematar sem pisar a área, o jogo continua com uma bola lançada do meio campo.**

Em todos os demais momentos a bola estará sempre em jogo, inclusive em ressaltos na placa de baliza ou no árbitro, se esta permanecer dentro de campo.

## 11. A BOLA DENTRO E FORA DE JOGO – SEM PLACAS

A bola está fora de jogo quando:

- Tiver cruzado totalmente a linha de baliza ou tocado na linha, quer seja no chão ou no ar.
- A bola ficar parada na área da baliza e nenhum jogador for capaz de rematar sem pisar a área.
- jogo tiver sido interrompido pelo árbitro.

Se a bola cruzar a linha de baliza o jogo continua, quer seja com um pontapé de canto ou com um pontapé de baliza.

### 1. Pontapé de canto:

1. O pontapé de canto é assinalado quando a bola passa na totalidade, da linha de baliza, tendo tocado por último num jogador da equipa da defesa.
2. A bola deve ser posicionada no canto mais próximo daquele em que a bola se encontrava quando cruzou a linha de baliza.
3. Os adversários devem permanecer a, pelo menos 2m (2,2 jardas) do canto, até que a bola esteja novamente em jogo. O remate deve ser efetuado por um jogador da equipa atacante.
4. Quem rematou não pode chutar novamente a bola, até que esta tenha tocado noutro jogador.
5. Pode ser marcado um golo direto com um pontapé de canto.
6. Restando apenas um jogador, ele pode chutar várias vezes a bola, depois de um pontapé de canto.
7. Em caso de qualquer violação do procedimento do pontapé de canto, este será repetido.

### 2. Pontapé de baliza:

1. O pontapé de baliza é assinalado quando a bola passa na totalidade a linha de baliza, tendo tocado por último num jogador da equipa atacante.
2. O remate é efetuado a partir de qualquer ponto da linha de baliza, por um jogador da equipa na defesa.
3. Quem rematou não pode tocar novamente na bola, até que esta tenha tocado noutro





jogador.

4. Os adversários permanecem dentro da sua metade de campo.
5. Pode ser marcado um golo direto com um pontapé de baliza.
6. Restando apenas um jogador, ele pode chutar várias vezes a bola a partir do pontapé de baliza.
7. Em caso de qualquer violação do procedimento de pontapé de baliza, este será repetido.
8. Se a bola cruzar a linha lateral, o jogo continua com um lançamento de linha lateral.

### **3. Pontapé de linha lateral:**

1. Um pontapé de linha lateral é concedido aos adversários do jogador que tocou por último na bola antes de ela cruzar totalmente a linha lateral.
2. O pontapé é efetuado a partir do ponto da linha lateral onde a bola saiu do campo de jogo.
3. Todos os adversários devem permanecer a pelo menos 2m (2,2 jardas) de distância do ponto a partir do qual é efetuado o pontapé de linha lateral.
4. Quem rematou não pode chutar novamente a bola, até que a bola tenha tocado noutro jogador.
5. Não pode ser marcado golo direto de um lançamento de linha lateral.
6. Quando houver apenas um jogador, ele pode chutar várias vezes ou rematar diretamente de um pontapé de baliza. – pode ser marcado um golo direto.
7. Em caso de qualquer violação do procedimento de pontapé de linha lateral, este será repetido.

## **12. ÁREA DE PENALIDADE**

1. Um jogador não está autorizado a pisar e/ou jogar a bola na área de penalidade. Uma penalidade será assinalada se o incidente tiver influência no jogo. Se o incidente não tiver tido influência no jogo, não será assinalada penalidade, como por exemplo nas seguintes situações:
2. Se o Jogador tiver pisado a linha da área de penalidade.
3. Se o Jogador pisar ou entrar na área de penalidade quando a bola estiver na outra metade do campo de jogo, não há marcação de penalidade.
4. Se um atacante ou defesa mudar de lado e cruzar a área de penalidade quando a bola estiver na posse da equipa atacante, não haverá marcação de penalidade.
5. Se um jogador cabecear a bola e, depois desta intercepção, cair dentro da área de penalidade, não haverá marcação de penalidade.
6. Se a bola estiver parada dentro da área de penalidade e nenhum jogador conseguir chutar a bola para fora da área sem entrar na área de penalidade, o jogo continua com a bola a ser largada pelo árbitro ao centro da linha de meio-campo.

## **13. O PONTAPÉ DE PENALIDADE**

1. O pontapé de penalidade é executado pelo jogador a partir da marcação de meio de campo/local do penálti
2. árbitro deve dar sinal antes da bola ser rematada
3. A bola está em jogo assim que é rematada e fica em jogo se fizer ricochete na baliza ou nos postes laterais
4. Todos os jogadores de ambas as equipas devem estar atrás do jogador que está a fazer a marcação até ao momento em que a bola seja chutada
5. A bola deve estar parada quando a penalidade for marcada
6. marcador do pontapé de penalidade não deve tocar na bola novamente até que ela tenha



- tocado noutro jogador, sob pena de ser marcado um livre
7. Em caso de qualquer violação do procedimento de marcação de um penálti, as seguintes medidas serão tomadas:
  8. Violação por um defesa: GOLO = GOLO (não influencia), SEM GOLO = repetição
  9. Violação por um avançado: GOLO = GOLO (não influencia), SEM GOLO = livre indireto para a equipa contra quem a penalidade foi marcada

## 14. FALTAS E CONDUTA INADEQUADA

1. Um livre direto é concedido à equipa adversária pelo árbitro, se um jogador cometer alguma das seguintes infrações de maneira considerada descuidada, irresponsável ou com uso excessivo de força:
  1. Pontapeia ou tenta pontapear um adversário
  2. Salta sobre um adversário
  3. Ataca ou tenta atacar um adversário
  4. Empurra um adversário
  5. Bate num adversário
  6. Faz tropeçar ou tenta fazer tropeçar um adversário
  7. Segura um adversário
  8. Cospe sobre um adversário
  9. Se um jogador tocar com as mãos na bola de forma deliberada
  10. Se um jogador tocar com ambas as mãos na placa lateral
  11. Atirar um objeto à bola, ao adversário ou ao árbitro
2. Um livre indireto será concedido à equipa adversária se um jogador cometer alguma das seguintes infrações de forma considerada descuidada pelo árbitro:
  1. Jogar de forma perigosa
  2. Uso de linguagem discordante, abusiva, ofensiva ou insultuosa
  3. Ofensas através de gestos ou outra linguagem verbal e não-verbal
  4. Tocar a bola uma segunda vez após o reinício do jogo

## 15. SANÇÕES DISCIPLINARES

### 1. Cartão Amarelo

1. O cartão amarelo é usado para comunicar que uma equipa ou jogador foi admoestado.
2. Se uma equipa receber um total combinado de três cartões amarelos no seu total de jogadores, os adversários recebem a oportunidade de marcar uma grande penalidade.
3. Quando uma equipa recebe três cartões amarelos e uma grande penalidade tiver sido assinalada, a contagem de cartões amarelos atribuídos a essa equipa regressa a zero
4. Uma equipa é admoesta e recebe um cartão amarelo se um jogador cometer qualquer uma das seguintes ofensas:
  1. Comportamento anti-desportivo
  2. Desrespeito através de palavras ou acções
  3. Desrespeito continuado das Regras do Jogo



4. Atrasar o recomeço de jogo
5. Desrespeito pela distância necessária quando o jogo é recomeçado através de pontapé de canto, pontapé de baliza, pontapé de livre ou pontapé de linha lateral.
6. Chutar a bola para fora dos limites de campo de forma deliberada

## 2. Cartão Vermelho

1. O cartão vermelho é usado para comunicar que um jogador, jogador substituto ou jogador substituído foi expulso.
2. Um jogador, jogador substituto ou jogador substituído é expulso se cometer qualquer uma das seguintes infrações:
  1. Falta grave
  2. Conduta violenta
  3. Cuspir ou morder um oponente ou qualquer outra pessoa
  4. Negar à equipa adversária um golo ou uma oportunidade evidente de marcar um golo, tocando deliberadamente a bola com a mão
  5. Negar à equipa adversária uma oportunidade evidente de marcar um golo, cometendo falta punível com um livre direto ou um penálti sobre um adversário que se esteja a deslocar para a baliza do jogador
  6. Uso de linguagem e/ou gestos ofensivos, insultuosos ou abusivos
  7. Recebe uma segunda advertência no mesmo jogo
  8. Um cartão vermelho é contabilizado como um golo contra a equipa que comete a falta. O jogador tem de deixar o campo e deve sentar-se do lado do adversário. O jogo recomeça com um pontapé inicial para a equipa que perdeu o jogador devido ao cartão vermelho.
  9. Na eventualidade de um jogador receber um cartão vermelho após o apito final, o jogador em questão fica impedido de participar nos dois jogos seguintes.
  10. Diretor de Prova tem a autoridade necessária para desqualificar qualquer equipa ou jogador, em qualquer momento do torneio, por ofensas graves, por motivo de ofensas graves dentro ou fora de campo. A gravidade das ofensas fica à consideração do Diretor do Torneio.

## 16. LIVRE DIRETO

1. Um livre direto é marcado no lugar onde ocorreu a infração.
2. A bola deve estar parada quando o remate for cobrado, e o cobrador não deve tocar na bola novamente até que ela tenha tocado noutro jogador.
3. Quando resta apenas um jogador, ele pode chutar a bola mais do que uma vez depois de marcar um livre direto.
4. Se a bola entrar diretamente na baliza do adversário, na consequência de um livre direto, o golo é válido.
5. Se a bola entrar diretamente na baliza da própria equipa depois de um livre direto, um pontapé de canto é concedido à equipa adversária. Se depois de um livre direto, a bola tocar num jogador antes de entrar na baliza, é marcado um golo.
6. Todos os adversários devem estar a pelo menos 2 metros (2, 2 jardas) da bola.
7. A bola está em jogo quando é dado um pontapé na bola e esta está em movimento.
8. Em caso de qualquer violação do procedimento de cobrança de livre direto, o livre direto



será repetido.

- Um livre direto pode ser marcado sem que haja um sinal do árbitro. Se houver uma pausa “mais longa” (por exemplo, depois de ser assinalado um cartão amarelo, cartão vermelho, lesão grave ou qualquer outra situação que possa ter perturbado o fluxo do jogo), o livre direto será iniciado após um sinal do árbitro.

## **17. GOLO DE OURO 1vs1**

- Golo de Ouro 1vs1 só será aplicado nas Fases de Eliminatórias. Dois jogadores, um de cada equipa, jogam um contra o outro (1vs1) até que seja marcado um golo. O jogo começa com a bola a ser lançada pelo árbitro na marca central do campo. A bola tem de tocar no chão antes do jogo poder começar. Se uma equipa marcar um golo, o jogo terminou – “Golo de Ouro”.
- Se um jogador negar uma oportunidade óbvia ao adversário de marcar golo, jogando de forma perigosa, será assinalado um penálti.

## **18. FORMATO DO TORNEIO**

- Neymar Jr's Five 2019 será disputado segundo o seguinte formato:
  - Fase de Grupos
  - Fase de Eliminatórias
  - Final
- Na fase de grupos, a equipa vencedora recebe 3 pontos, a derrotada recebe 0 pontos. Se a pontuação/o número de jogadores estiver empatado após 10 minutos de jogo, ambas as equipas recebem um ponto. Não há situação de marcação de grandes penalidades ou Golo de Ouro 1v1 na Fase de Grupos.
- Se duas ou mais equipas tiverem o mesmo número de pontos no final da fase de grupos, a equipa vencedora será aquela que tiver a maior diferença de golos. Se mesmo assim, houver equipas empatadas, aquela que tiver marcado o maior número de golos será a vencedora. Se as equipas ainda estiverem empatadas depois disso, contará o resultado entre elas. Se as equipas ainda estiverem empatadas depois disso, será disputado o Golo de Ouro 1vs1, que determinará o vencedor.
- Se a pontuação/o número de jogadores restantes em campo estiver empatado após 10 minutos de jogo na Fase de Eliminatórias, um Golo de Ouro 1vs1 decidirá quem passa à fase seguinte.

## **19. SAÚDE E SEGURANÇA**

- A saúde e segurança de todas as pessoas dentro da área de jogo é de grande importância para o Neymar Jr's Five. No caso de existir alguma circunstância ameaçadora, quer seja real ou aparente, que chame a atenção do organizador (incluindo, por exemplo, a meteorologia, invasões de campo, ato divino, etc.), será pedido imediatamente aos jogadores e comissários de jogo que abandonem de modo seguro e ordenado o campo de jogo, para que seja retomada a segurança e a zona esteja segura (dependendo de cada tipo de ameaça), enquanto se aguarda a passage satisfatória ou resolução da ameaça ou risco, até que o organizador assim o decida, árbitro do jogo, autoridade competente no terreno, chefe de segurança e/ou polícia, conforme as circunstâncias.



## **20. CÓDIGO DE CONDUTA**

1. Espera-se de todos os jogadores que sigam a conduta do evento acima descrita e se comportem de uma maneira profissional e respeitosa.
2. Falhas sérias na conduta de um jogador podem resultar na expulsão de toda a equipa do torneio.