

REGULAMENTO 12ª LIGAMIGA

✦ VÁLIDO PARA EDIÇÃO 14/MARÇO/2026 ✦



1 – OBJETIVO

1.1 – Promover momentos de integração, lazer e confraternização através da prática esportiva entre as equipes participantes.

2 – PARTICIPAÇÃO

2.1 – O campeonato é destinado a equipes adeptas a prática do futebol society.

2.2 – A participação será oficializada após pagamento da taxa de inscrição.

2.3 – Poderão participar atletas a partir dos 16 anos.

2.4 – Atletas com idade inferior a 18 anos deverão apresentar autorização dos pais ou responsáveis legais para a participação, fornecida pela organização do evento.

2.5 – Cada atleta poderá representar apenas uma equipe durante a competição. Exceção para goleiras, conforme previsto no item 10.3.

2.6 – Todas as atletas participantes se responsabilizam por eventuais lesões decorrentes da prática esportiva.

2.7 – Pessoas trans são bem vindas e poderão jogar normalmente desde que dentro das regras do regulamento.

2.8 – O campeonato disponibilizará bombeira civil e ambulância para atendimento em caso de lesões e outras necessidades médicas.

2.9 – A quadra onde ocorrerá a disputa é alugada, portanto devemos seguir as regras de uso da quadra. O #JogaMiga é apenas locatário do espaço para o evento.



REGULAMENTO 12ª LIGAMIGA

✦ VÁLIDO PARA EDIÇÃO 14/MARÇO/2026 ✦

3.0 – Dessa forma, bebidas alcoólicas devem ser adquiridas e consumidas diretamente do bar da própria quadra. O #JogaMiga não tem gerência sobre o preço dos produtos vendidos por terceiros nem sobre a administração da quadra locada. Problemas relacionados ao bar devem ser tratados com os responsáveis da quadra/bar.

3.1 – O espaço disponibiliza vestiário, chuveiro e armários. Cada atleta é responsável por seus pertences. Recomendamos que levem e usem cadeado para que possam guardar bolsas, mochilas e demais itens durante os jogos. Como o número de armários é limitado, cada turma #JogaMiga pode se organizar para guardar os pertences de mais de uma atleta no armário com cadeado.

PS: Fogos de artifício estilo rojão, morteiro ou “foguetinho” (ou outros modelos que produzem som), sinalizadores de fumaça colorida e sinalizadores modelo “pisca” serão proibidos, pois a administração da quadra onde jogaremos não permite. E também porque assusta os cachorros.

3 – FAIR PLAY E REGRAS DE CONDUTA



3.2 – Após o apito final, **as equipes precisarão formar fila e se cumprimentar obrigatoriamente** antes de deixar a quadra.

3.3 – Caso alguma turma não possua goleira ou fique sem sua goleira por motivos alheios a sua vontade, outra turma precisará obrigatoriamente ceder a goleira para revezar no gol entre os dois times. **Caso queira, o time prejudicado pode procurar uma goleira disponível na competição, mas a decisão final será feita pela organização, sem excessões.**

3.4 – O JogaMiga é também um projeto social de futebol feminino cujos valores prezam pela inclusão e respeito. **Portanto, todas as atletas cadastradas na equipe que estejam aptas para a prática esportiva e QUEIRAM jogar, precisam jogar no mínimo 01 jogo** (sem tempo mínimo de jogo).

Caso isso não aconteça, procure a organização do torneio para reportar. A comissão organizadora avaliará, caso a caso, o motivo de uma atleta não ter jogado nenhum jogo por sua equipe. Uma punição poderá ser aplicada (que varia desde perda de pontos, WO ou até exclusão do torneio) à equipe que não deixar uma jogadora jogar o torneio por razões de nível de habilidade ou outros motivos anti-fairplay.

3.4.1 – **Exceções previstas para a regra 3.4** se aplicam para atletas que estejam lesionadas previamente ou durante o torneio, **para atletas que estejam com problemas de saúde física ou mental e também atletas que voluntariamente decidam não jogar por outras razões não mencionadas.**

REGULAMENTO 12ª LIGAMIGA

✦ VÁLIDO PARA EDIÇÃO 14/MARÇO/2026 ✦

3.5 – Prezamos sempre bom senso, educação, respeito para todas as atletas, cordialidade, fairplay em quadra. Fora de quadra, incentivamos a torcida positiva, a festa no futebol e diversão. Não permitiremos reproduzir, em um campeonato de futebol feminino, o desrespeito que praticam diariamente contra nós.

3.6 – A organização não fará intervenções em casos de provocações de futebol entre torcidas ou times. Futebol deve ser divertido e brincadeiras fazem parte desse universo.

3.6.1 – É permitido retrucar provocações ou optar por não responder. Lembrando que o que acontece em campo, fica em campo. Não escale brigas, não tumultue e instrua suas colegas para que respeitem as pessoas.

3.7 – Provoações violentas ou que envolvam ameaças, homofobia, racismo, transfobia, misoginia ou outros crimes previstos em lei serão tratados como crimes que são. A polícia será acionada em caso de necessidade e o jurídico do #JogaMiga acompanhará o caso. Caso presencie atitudes assim grave, tire fotos e chame testemunhas.

3.7.1 – Pessoas com atitudes que sejam consideradas pela organização como nocivas, que estejam pilhando os times e inflamando os ânimos, sejam estas efetuadas por torcedores ou atletas, serão passíveis de expulsão do evento. A equipe poderá sofrer punição coletiva em algumas situações. Cada atitude será analisada caso a caso.

3.8 – Torcedores que tentarem invadir a quadra para promover confusão, que ameaçarem ou agirem de forma hostil (com palavras, gestos, toques ou qualquer forma não prevista aqui) para com os profissionais que estão trabalhando no local e/ou atletas nos jogos, ou fizerem qualquer atitude que instigue violência ou seja violenta serão expulsos do evento. Como descrito na regra 3.8: em casos extremos, acionaremos os órgãos responsáveis. Exceções estão explicadas na regra 9.2;

3.8.1 – Atletas envolvidas em brigas sofrerão sanções que podem variar de advertência escrita a expulsão do JogaMiga. A decisão da punição caberá única e exclusivamente à organização

4 – ARBITRAGEM

4.0 – A equipe de arbitragem pertence a uma empresa terceirizada, sendo esta responsável pelas decisões de campo. As árbitras contratadas são formadas por profissionais federadas, com curso de formação profissional em arbitragem. **Não cabendo, dessa forma, que a organização seja acionada para alterações relacionadas às decisões de arbitragem.**

4.1 – A equipe de arbitragem é terceirizada justamente para manter o padrão de neutralidade nos jogos. Todos os árbitros serão instruídos com as regras deste regulamento antes do torneio.

4.2 – Não será permitido a nenhuma atleta dar instruções para a arbitragem, ainda que estas sejam proferidas por atletas que não estejam em quadra.

REGULAMENTO 12ª LIGAMIGA

✦ VÁLIDO PARA EDIÇÃO 14/MARÇO/2026 ✦

5 – FOTOS E VÍDEOS

5.0 – O campeonato vai dispor de fotógrafo e videomaker.

5.1 – As fotógrafas são contratados para fazer fotos do evento e tentam, dentro de suas possibilidades, fotografar o máximo de atletas que puderem. Todavia, o trabalho delas no evento é registrar o evento em si, não fotografar cada atleta de forma individual. Isso também vale para o videomaker.

Portanto é possível que nem todas as atletas presentes apareçam nas fotos. O serviço está incluído no evento, mas não é cobrado a parte individualmente para trabalhos exclusivos.

5.2 – No início do primeiro jogo, a fotógrafa procurará a equipe para fazer a foto posada no pré-jogo. **Caso sua equipe não tenha tirado essa foto, procurem as profissionais para que façam a fotografia.**

6 – ATUALIZAÇÃO DA TABELA DO CAMPEONATO

6.0 – O campeonato vai dispor de um sistema de gerenciamento de campeonatos. Pode ser acessado no dia do evento através do link ligamiga.com.br

6.1 – Sua atualização é feita minutos após o final de cada jogo, portanto é necessário que cada atleta se comprometa a atualizar e verificar o site de tempos em tempos, para acompanhar seus horários, classificação e outros detalhes relevantes ao torneio.

6.2 – Caso haja algum engano no site, basta procurar o responsável pela atualização do site e o mesário responsável pela quadra onde foi o jogo para efetuar o ajuste.

7 - UNIFORME

7.1 – Todas atletas deverão utilizar uniforme: shorts/calção, meião e chuteira society. Camisetas, somente oficiais do JogaMiga®. Não será permitido o uso de camisetas não oficiais do JogaMiga® como uniforme das turmas. No caso da turma não possuir a camiseta oficial da turma, a organização fornecerá o uniforme, que pode ser tanto camisetas quanto coletes.



7.1.1 – A escolha das cores do calção e meião ficará a cargo da equipe

7.1.2 – Caso não tenha uniforme de goleiras do JogaMiga, a goleira do time poderá usar outra camisa que não a do JogaMiga. Caso a goleira esteja com o mesmo uniforme da equipe, ela deverá usar um colete para ajudar a diferenciá-la em campo.

7.2 – Não será permitida a utilização de chuteiras de cravo (campo) nem chuteiras híbridas (com cravos adaptados para campo misto).

7.3 – O uso da **caneleira é recomendado**, mas deixamos como **opcional**. O uso de luvas para goleiras é recomendado também.

REGULAMENTO 12ª LIGAMIGA

* VÁLIDO PARA EDIÇÃO 14/MARÇO/2026 *

7.4 – Durante as partidas, podem ocorrer acidentes envolvendo brincos, piercings, correntes, relógios e outros adereços. Recomenda-se que **brincos/piercings** sejam retirados. Caso não sejam retirados, devem, **obrigatoriamente**, estar **cobertos com uso de esparadrapo** para evitar lesões nas jogadoras.

7.5 – O uso de relógios, pulseiras, colares e demais adereços são proibidos pois podem causar ferimentos em quem está usando e em outras atletas.

8 – REGRAS JOGAMIGA + FEDERAÇÃO



8.0 – Escanteio deve ser cobrado com as mãos.

8.1 – No tiro de meta as goleiras devem devolver a bola para jogo apenas com as mãos, e em até 5 (cinco) segundos. Na LigaMiga não permitimos que a goleira devolva a bola com os pés.

8.2 – Não haverá shootout atrelado a sequência de faltas.

8.3 – Toda falta é direta.

8.4 – Professores poderão ajudar as equipes **SOMENTE entre um jogo e outro**, QUANDO O TIME ESTIVER FORA DE QUADRA. **NÃO será permitido o auxílio técnico de professores DURANTE as partidas**, mesmo estando do lado de fora da quadra. Caso isso aconteça e for flagrado pela organização, a equipe sofrerá um WO e ficará banida por uma edição.

8.5 – Não será permitido ninguém que faça o papel de “técnico” da equipe, seja essa pessoa um(a) convidado(a), jogadora que não está cadastrada na equipe ou quaisquer pessoas externas a organização do evento ou do cadastro na LigaMiga.

8.6 – **Jogadoras da própria equipe cadastrada, todavia, podem e devem auxiliar o time no banco de reservas ou na lateral do campo durante o jogo.** Podem, também, ajudar nas substituições. E é recomendado que conversem, entre si, para ajudar o time durante os jogos.

8.7 – Com exceção das regras especificadas aqui, as demais regras do torneio serão as da FF7SP - Federação de Futebol 7 de São Paulo.

8.8 – É permitido comemorar tirando a camisa e isso não gera cartão.

8.9 – É permitido comemorar gols com dancinhas, festa com a torcida, coreografias e outras comemorações divertidas. Incentivamos a festa e a alegria no futebol.

9.0 – **Para segurança de todo mundo em campo, aplicaremos regras rigorosas quanto ao recurso do carrinho em campo.** Seguindo as regras oficiais do futebol society, o carrinho só poderá se aplicado se nenhuma atleta estiver próxima da bola. Em caso do carrinho ser aplicado com qualquer atleta próxima à bola, ou ainda o carrinho atingir uma atleta, a arbitragem está autorizada a usar a máxima rigorosidade, incluindo expulsão imediata de quem deu o carrinho.

9.1 – **NÃO SERÁ PERMITIDO BEBER ÁLCOOL ANTES E DURANTE AS PARTIDAS. ATLETAS QUE FOREM PEGAS BEBENDO ÁLCOOL NÃO PODERÃO MAIS JOGAR NENHUM JOGO. SEM EXCEÇÕES.**

REGULAMENTO 12ª LIGAMIGA

✦ VÁLIDO PARA EDIÇÃO 14/MARÇO/2026 ✦

9.2 – Atletas da turma que não estiverem cadastradas por motivos diversos poderão ficar no banco de reservas acompanhando e ajudando o time. Essas pessoas poderão beber, mas caso seja identificado que está atrapalhando ou causando desconforto em quadra, a pessoa em questão será removida e não poderá mais entrar na quadra até o final do evento. Contamos com o bom senso de todos envolvidos para evitarmos regras mais duras.

9.3 – Demais situações e desdobramentos não previstos nesse regulamento que venham a ocorrer no dia do torneio serão debatidos pela comissão de organização do campeonato e, a depender do caso avaliado e necessidade, serão debatidos e votados também junto a uma representante de cada equipe durante o decorrer do campeonato para chegar a uma decisão por maioria de votos. Essa decisão será aplicada a partir do momento da votação no restante do torneio.

9 – CAPITÃS

9.4 – Cada técnica ou técnico do #JogaMiga escolherá uma capitã na turma para representar a equipe no dia da LigaMiga.



9.5 – A capitã da equipe deve ser trocada a cada edição da LigaMiga. Não sendo possível que a mesma pessoa seja capitã 2 vezes consecutivas.

9.6 – A pessoa escolhida como capitã deverá ser a ponte entre a administração do torneio e as atletas, repassando as regras, reforçando as normas de conduta para a turma e auxiliando, junto de outras atletas da turma, nas trocas e rotação do elenco durante os jogos.

9.7 – O papel dito “capitã” na LigaMiga é referente a alguém que será o ponto focal da equipe apenas durante o torneio, além de ser responsável por procurar a administração ou outras capitãs para solucionar, da melhor forma possível, considerando todos os critérios deste regulamento, situações envolvendo a turma #JogaMiga na qual joga.

Cada capitã deverá agir conforme as regras de conduta do #JogaMiga e conforme este regulamento além de atuar com bom senso e cordialidade.

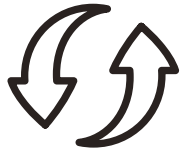
9.8 – A administração da LigaMiga vai procurar a capitã da equipe caso necessite solucionar situações envolvendo a turma #JogaMiga.

9.9 – Caso a capitã se negue a auxiliar na solução, a administração fará a troca de capitã imediatamente, de modos a encontrar alguém dentro da turma #JogaMiga em questão que seja capaz de representar a equipe dentro de quadra no decorrer do torneio. Essa troca é definitiva.

9.9.1 – Em último caso, uma pessoa da organização do evento será movida para ser a capitã da equipe no decorrer do torneio até o encerramento.

REGULAMENTO 12ª LIGAMIGA

* VÁLIDO PARA EDIÇÃO 14/MARÇO/2026 *



10 – SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORAS

10.0 – As substituições são ilimitadas e devem ocorrer no meio do campo, não é necessário parar a partida ou comunicar a arbitragem.

10.1 – A substituição da goleira deve ser solicitada a arbitragem, ocorrerá com a partida parada e pode ser feita por qualquer jogadora, inclusive em uma situação de decisão por pênaltis.

10.2 – Não será permitido o cadastro de nenhuma atleta no dia do evento, com exceção para goleiras em casos específicos, como alguma goleira lesionar por exemplo.

10.3 – Caso seja necessário a substituição da goleira pelo resto do evento, outra equipe #JogaMiga precisará obrigatoriamente ceder uma goleira, que revezará entre as duas equipes. Essa goleira deverá ser, preferencialmente, de uma turma do mesmo nível da turma sem goleira (iniciante ou intermediária).

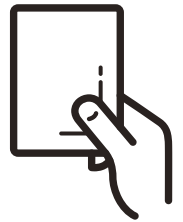
11 – CARTÕES

11.1 – Os cartões amarelos serão cumulativos. A jogadora que receber 2 (dois) cartões ficará suspensa automaticamente por uma partida.

11.2 – **O cartão vermelho exclui a jogadora, não sendo permitida sua permanência nem junto às reservas da partida em vigor e a suspende da próxima partida.** A equipe deverá ficar 2 (dois) minutos com uma jogadora a menos, até que seja permitido a substituição da atleta expulsa.

11.3 – A equipe que atuar com uma jogadora suspensa, sofrerá uma derrota por WO.

11.4 – Os cartões não zeram para as finais.



12 – DURAÇÃO E INÍCIO DE PARTIDA

12.1 – A duração das partidas será de 20 minutos na fase de grupos e semifinais, caso existam, em ambos torneios. A duração das finais é de 30 minutos.

12.1.1 - **Exceção para a Taça Formiga, do Torneio Iniciante**, onde as equipes jogarão jogos de 30 minutos na fase de grupos e final.

12.2 – Na metade do jogo a arbitragem fará uma paralização para que as equipes troquem de lado.

12.3 – Cada time poderá ter uma parada técnica de 1 minuto durante o jogo.

12.4 – A equipe deverá se apresentar em frente a quadra de jogo 5 (cinco) minutos antes de cada partida.



REGULAMENTO 12ª LIGAMIGA

✦ VÁLIDO PARA EDIÇÃO 14/MARÇO/2026 ✦

12.5 – Não haverá tolerância para atrasos em nenhuma partida. Se uma partida atrasar, o horário será atualizado no site ligamiga.com.br e **é dever de cada atleta acompanhar as atualizações do site para se guiar pelos horários.**

12.6 – Não haverá tempo para aquecimento.

12.7 – Mínimo de 6 atletas, sendo uma obrigatoriamente a goleira, para dar início a partida.

12.8 – Caso uma equipe fique com quórum mínimo (apenas 5) de jogadoras para jogar e sem reservas, por motivos alheios a sua vontade, a outra equipe deve retirar obrigatoriamente uma jogadora de campo para que fique com o mesmo número de atletas, valorizando o caráter amistoso do torneio;

12.9 – As equipes devem estar sempre observando os **horários anunciados no site ligamiga.com.br** através de seus celulares.

13 – PONTUAÇÃO NA FASE DE GRUPOS

I – Vitória 3 pontos

II – Empate 1 ponto

III – Derrota 0 ponto

IV – Derrota por WO 0 ponto

VI – Vitória por WO 3 pontos



14. CRITÉRIOS DE DESEMPATE

I – Maior número de vitórias

II – Maior saldo de gols

III – Maior número de gols pró (marcados)

IV – Menor número de gols contra (sofridos)

V – Menor número de cartões vermelhos

VI – Menor número de cartões amarelos

VII – Time vencedor do confronto direto

14.1 – Persistindo o empate nos critérios acima o desempate será feito por sorteio.

15 – WO

15.1 – A equipe que não estiver em conformidade com as regras dos itens 3, 7, 8, 11 e 12 sofrerá uma derrota por WO.

15.2 – O placar aplicado por uma derrota por WO será de 2x0.

15.3 – **As partidas não serão paralizadas em caso de chuva.** Somente em caso de raios os jogos serão paralizados, até o final da duração dos raios. Os jogos devem retornar imediatamente após a normalização, mesmo com chuva.

REGULAMENTO 12ª LIGAMIGA

✦ VÁLIDO PARA EDIÇÃO 14/MARÇO/2026 ✦

16 – FORMA DE DISPUTA

16.1 – São 2 torneios divididos por níveis (Iniciante e Intermediário).

16.1.1 – Torneio Iniciante: 14 times divididos em 3 torneios da seguinte forma: 5 na Taça Sissi, 5 na Taça Marta e 4 na Taça Formiga.

16.1.2 – Torneio Intermediário: serão 6 equipes divididas em 2 (dois) grupos de 3 equipes.

16.2 – **Significado de Fase de grupos:** A "fase de grupos" em um torneio é a etapa em que as equipes são divididas em grupos e jogam entre si, com as melhores classificadas avançando para as fases eliminatórias.

16.3 – **Significado de “Mata-Mata”:** O "mata-mata" em um torneio de futebol é a fase eliminatória onde equipes se enfrentam em partidas únicas ou de ida e volta - a depender do regulamento - e a perdedora é eliminada da competição.

16.3.1 – **O "mata-mata" em um torneio de futebol pode englobar as seguintes fases, a depender do número de participantes classificados:**

- Oitavas de final (caso haja 16 equipes classificadas)
- Quartas de final
- Semifinal
- Final
-



Em alguns torneios, pode haver também uma fase preliminar antes das oitavas, como a repescagem ou playoffs.

16.4 – Neste torneio, a fase Mata-Mata será disputada em partidas únicas, onde o time que perder está eliminado.

16.5 – Em caso de empate na fase Mata-Mata, os times cobrarão **3 pênaltis iniciais** e, em caso de **empate nos 3 primeiros pênaltis, então serão pênaltis alternados até sair um time vencedor.**

16.6.1 – **O que são “Cobranças alternadas”:**

Cada time cobra um pênalti por vez, alternadamente (Time A, depois Time B). A partir desse momento, a disputa continua até que uma equipe faça um gol e a outra não converta sua cobrança.

Se um time marca e o outro perde sua cobrança, a disputa termina imediatamente, e o time que marcou vence, considerando que precisam cobrar o A e o B. Se o time A perder sua cobrança, o time B precisa marcar para assim encerrar o ciclo de alternados.

Caso ambos marquem ou ambos percam, as cobranças continuam até que uma equipe saia vencedora.

REGULAMENTO 12ª LIGAMIGA

✦ VÁLIDO PARA EDIÇÃO 14/MARÇO/2026 ✦

16.7 – Torneio INICIANTE

- No torneio iniciante não haverá sorteio dos grupos. Os times começarão e terminarão já divididos em 3 torneios distintos, jogando somente dentro de cada grupo, conforme ranqueamento formado na última edição da LigaMiga.
- O ranqueamento foi baseado com os seguintes critérios:
 1. no desempenho de cada equipe na última LigaMiga (10ª edição).
 2. na avaliação final de todos os professores.
 3. aval de todo o corpo de gerentes e voluntárias.
 4. pode haver variação do ranqueamento conforme avaliação dos professores a cada liga.
- Sendo assim, cada grupo formado será referente a disputa de uma taça distinta.

16.7.1 – **Fase de Grupos - iniciante:** na fase de grupos serão 3 taças disputadas, da seguinte maneira:

- Taça **SISSI:** rankeados conforme classificação nas edições anteriores
- Taça **MARTA:** rankeados conforme classificação nas edições anteriores
- Taça **FORMIGA:** Turmas novas (que nunca jogaram) e demais times rankeados conforme classificação nas edições anteriores

16.7.2 – Ao final da fase de grupos os times terão a **classificação dentro de seu grupo/taça correspondente**, e os **2 (dois) primeiros colocados de cada grupo/Taça** disputarão uma **final** valendo o troféu. Os demais times não jogam mais.

16.7.3 – **Portanto teremos 3 finais:** Final Taça Sissi, Final Taça Marta e Final Taça Formiga. **Nesse caso, todas as 3 finais terão 30 minutos cada.**

16.8 – Torneio INTERMEDIÁRIO

No torneio intermediário haverá fase de grupos e fase mata-mata. Os grupos serão formados por sorteio online.

16.9 – Os times jogarão contra o grupo oposto (A enfrenta o B) e a **classificação para a fase mata-mata virá conforme a posição de cada equipe na Tabela de Classificação Geral.**

17.0 – **Ao final da fase de grupos teremos 2 finais e uma disputa de bronze**, da seguinte forma:

1º x 2º colocados na classificação geral jogarão a Final Ouro. 3º x 4º colocados na classificação geral jogarão a Final Prata. 5º x 6º colocados na classificação geral jogarão o Bronze.

17.3 – Havendo empate nas finais do Torneio Intermediário ou em alguma das finais do Torneio Iniciante, **haverá disputa de pênaltis.**

Os pênaltis serão cobrados sempre com 3 cobranças iniciais para cada lado. Havendo empate nas 3 primeiras cobranças, então segue para os pênaltis alternados.

17.4 – Não haverá disputa de pênaltis em caso de empate na Fase de Grupos Iniciante e Fase de Grupos Intermediário.

REGULAMENTO 12ª LIGAMIGA

✦ VÁLIDO PARA EDIÇÃO 14/MARÇO/2026 ✦

17.5 – O time campeão da taça Sissi iniciante será convidado para a série intermediária. A aceitação dependerá de alguns fatores e critérios que serão considerados a cada edição da LigaMiga conforme a quantidade de turmas confirmadas e avaliação dos professores no ciclo correspondente ao próximo evento.

18 – NÍVEIS DE TURMAS

18.1 – O nível de cada turma #JogaMiga é definido seguindo critérios estabelecidos por todos nossos professores de futebol.

18.2 – Nossos professores são profissionais formados com curso superior de Educação Física, com bacharelado e CREF ativo. Possuem experiência plena na área do futebol, além de diversos cursos relacionados a sua área de trabalho que os credenciam para determinar esses níveis.

18.3 – Cada professor informa o nível de cada turma #JogaMiga 30 dias antes da LigaMiga, para que possamos fazer a divisão das turmas e grupos. O nível é avaliado treino a treino, semanalmente, durante os meses que precedem o torneio.

18.4 – O nível atual informado por cada técnico de cada turma não é referente ao nível apontado no cadastramento do site. Há turmas que mudam de nível conforme a quantidade de novos cadastros. Portanto, a avaliação de cada professor é crucial e é a única levada em consideração para o critério de divisão das turmas na LigaMiga.

19 – PREMIAÇÃO

19.1 – Todas as atletas inscritas receberão medalha de participação. Caso seu time seja eliminado, pedimos para que **procure a administração para receber sua medalha de participação.**

19.2 – As equipes campeãs de cada disputa ganham medalhas exclusivas e troféu coletivo.



20 – TÓPICOS NÃO MENCIONADOS

20.1 – A organização se resguarda ao direito de tomar decisões de forma coletiva ou individual, a depender do caso, para tópicos não mencionados neste regulamento, sempre com o objetivo de preservar o bom andamento do torneio e manter o ambiente dos jogos pacífico e divertido.

REGULAMENTO 12ª LIGAMIGA

* VÁLIDO PARA EDIÇÃO 14/MARÇO/2026 *

MANTENHA O SITE LIGAMIGA.COM.BR ABERTO
EM SEU CELULAR E O ATUALIZE SEMPRE PARA VERIFICAR
OS HORÁRIOS EM TEMPO REAL DOS JOGOS

DICAS DO JOGAMIGA

SEJA GENTIL

PRATIQUE O FAIRPLAY

LEMBRE-SE QUE, APESAR DE TUDO, VALE "APENAS"
UMA MEDALHA...

...E QUE TODO MUNDO TRABALHARÁ NA SEGUNDA-FEIRA.

TENHA EM MENTE QUE UMA FALTA DURA PODE MACHUCAR
E CUSTAR O EMPREGO DE ALGUÉM. OU ATÉ MESMO O SEU.

SE A TURMA FOR CAMPEÃ, PARABÉNS!

MAS E SE NÃO FOR? BORA PARA RESENHA.

BORA SE DIVERTIR. BORA TREINAR PARA A PRÓXIMA.

NUNCA É SÓ FUTEBOL. É DIVERSÃO, É OCUPAR NOSSO
ESPAÇO NAS QUADRAS. É LAZER, AMIZADE E RESPEITO.

REGULAMENTO 12ª LIGAMIGA

✦ VÁLIDO PARA EDIÇÃO 14/MARÇO/2026 ✦

TERMOS DA LIGAMIGA 12ª EDIÇÃO

Termo de aptidão física

Estou ciente que o futebol é uma prática esportiva que envolve contato físico e lesões podem ocorrer durante a prática de forma acidental, involuntária ou ainda envolvendo outras atletas em momentos de disputa ou no decorrer dos jogos. Sendo assim, afirmo que reconheço e compreendo os riscos envolvidos, me responsabilizando pelo tratamento de possíveis lesões.

Ao finalizar esses formulário, atesto também que estou em plenas condições físicas e de saúde para realizar a prática de atividades esportivas.

Termo de direitos de uso de imagem

Eu AUTORIZO a empresa JOGA MIGA ENSINO DE ESPORTES a utilizar a minha imagem, em todo e qualquer material entre imagens de vídeo, fotos e voz, capturados no evento: 12ª Edição Liga Miga. O conteúdo poderá ser utilizado em suas redes sociais ou possíveis materiais de divulgação de marca.

LI E ENTENDI OS TERMOS DO CADASTRO

Ao efetuar o cadastro e aceitar os termos, afirmo que li, entendi e concordo com todos os termos listados neste PDF e no site jogamiga.com.br/querojogar onde fiz o meu cadastro.

Data do evento: 14/Março/2026

Horário: 13h às 22h

Local: Quadra "Nossa Arena" na Pompéia

Em caso de extremos climáticos informados pela Defesa Civil, e depois de avaliação da organização relacionado ao espaço físico do evento, considerando variáveis como local, previsão mais precisa relacionada ao bairro e tudo mais, o campeonato pode alterar de data, para que o evento não seja prejudicado. Neste caso, uma nova data será anunciada para melhor atender a todos e os reembolsos para quem não puder comparecer na nova data serão feitos.