

REGULAMENTO FEF7RJ

Este regulamento é válido para as categorias de Sub 7 ao sub 18

INSCRIÇÕES

1. O clube que for disputar nossas competições deve preencher uma ficha de filiação fornecida pela FEF7RJ e uma ficha de inscrição de atletas no site por categoria até a 6ª feira anterior a rodada ;
 2. A taxa de inscrição dá direito a inscrever 20 atletas por categoria e tem de ser paga até a 2ª Rodada da equipe, a partir do vigésimo primeiro atleta paga uma taxa de R\$ 20,00 (vinte reais) por atleta;
 3. O prazo de inscrição de atletas vai até a 6ª feira anterior a data do último jogo da última rodada do primeiro turno da sua categoria ;
 4. Atleta que jogar por uma equipe não pode se transferir para outra equipe caso seu nome esteja constando em 1 súmula com numeração a não ser que haja uma autorização de uma equipe para atletas com 1 jogo apenas por uma equipe ou sua equipe de origem abandone a competição.
- Membro de Comissão Técnica pode ser transferido para outra equipe mesmo seu nome constando em mais de uma súmula .

JOGOS

1. Os jogos serão disputados nos campos indicados pela organização ,os atletas que foram inscritos no sistema de inscrição até as 6as feiras antes da rodada estão aptos a jogar .Os clubes são obrigados a apresentar a Comissão Organizadora autorização dos pais se responsabilizando por a participação dos filhos na Copa e Atestado médico vigente dos atletas;
 2. Somente valerá a partida caso as duas equipes estejam com pelo menos 7 atletas em campo até o final do jogo (pode iniciar a partida com 5 atletas porém tem que completar 7 até o término da mesma) , caso isso não ocorra será decretado W.O. técnico para a equipe que estiver incompleta.
- O tempo de jogo nas categorias Sub 7 ao Sub 9 é de 36 minutos divididos em 2 tempos ,
Do Sub 10 ao Sub 17 é de 40 minutos divididos em 2 tempos,
- A tolerância é de 15 minutos após o horário marcado na tabela que consta no site www.riofut7.com (apresentação em campo devidamente uniformizados com os documentos) passados os 15 minutos só haverá o jogo se o adversário aceitar jogar ;

3. Os atletas devem usar uniforme padrão da equipe, sendo obrigado conter numeração nas costas da camisa (short - não precisa numeração), e caneleiras. A comissão técnica será permitido o uso de bermudas, camiseta sem mangas só é permitida com o escudo da sua equipe ,não será permitido o uso de chinelos ou sandálias por parte dos membros da comissão técnica (no campo só é permitido a presença de 4 membros da Comissão Técnica devidamente cadastrados na súmula) ;

4. Podem ser usados atletas da categoria inferior nas categorias subsequentes e entram na súmula a caneta ;

5. No caso de usar um atleta de linha para substituir o goleiro será permitido o uso de camisa de cor diferente a dos atletas com qualquer número que não conste na relação de atletas ou com o mesmo número do atleta que vai executar a função de goleiro -linha. Caso a equipe tenha apenas 1 (um) goleiro, e o mesmo tenha se contundido e não volte mais ao jogo ou expulso será permitido que um atleta de linha vá para o gol com a mesma camisa do goleiro, no caso de houver semelhança nos uniformes de atletas de linha a equipe que possui menos atletas é obrigada a usar coletes ;

6. Se ocorrer chuvas torrenciais ou falta de segurança para a arbitragem impedindo a continuação das partidas serão remarcadas só podendo jogar os atletas que constam na súmula ;

7. O documento do jogo de atletas e Comissão Técnica tem que ser apresentado na mesa e é a carteira de identidade original ou xérox, carteira escolar , carteira de trabalho, carteira de motorista, Rio Card ou passaporte originais,

8. Atleta inscrito por uma equipe pode se transferir para outra equipe caso seu nome não esteja constando em nenhuma súmula com número da camisa a não ser que haja uma autorização de uma equipe para atletas com 1 jogo apenas por uma equipe.

Membro de Comissão Técnica pode ser transferido para outra equipe mesmo seu nome constando em mais de uma súmula ;

9) Um Atleta pode jogar por 2 equipes em categorias diferentes porém se uma dessas equipes estiver disputando nas 2 categorias em questão o atleta só pode jogar pela equipe que disputa ambas categorias .

10. A relação de atletas têm que ser preenchida na mesa 15 minutos antes do jogo, caso um atleta se apresente após a partida ser iniciada ele só poderá atuar caso seu nome esteja constando na relação de atletas, caso não esteja, não poderá inserir nome algum após o início da partida ;

11. A taxa de jogo é paga antes de iniciar o jogo, a partir da fase Oitavas de final até as Finais terá um acréscimo de R\$10,00 por equipe na taxa de jogo,

12. A taxa de inscrição e demais taxas deverão ser efetuadas até o final da primeira fase. Não ocorrendo o pagamento integral das taxas, a equipe não poderá dar prosseguimento a competição, sendo declarada perdedora de seus jogos restantes pelo placar mínimo de 6 x 0 (Os gols são computados contra a equipe que cometeu o wo) ;

13. Representantes de equipes podem pedir o veto de algum oficial de arbitragem por e-mail (fef7rj@gmail.com), desde que esteja justificado, e o diretor de arbitragem analisará o caso e responderá a solicitação;

14. A taxa de jogo tem de ser paga antes de iniciar a partida (no caso de faltar 1 membro a partida é iniciada se houver consentimento das 2 equipes);

15. Qualquer solicitação de revisão em relação a qualquer assunto de algum jogo realizado tem que ser enviado por e mail (fef7rj@gmail.com) em até 48 horas após o início do jogo e poderá ser cobrada uma taxa para custear a despesa da Comissão Disciplinar ;

APENAÇÕES

1. A equipe que não comparecer a partida (WO por não comparecimento) na 1ª fase perderá o jogo pelo placar de 6 x 0 (Os gols são computados contra a equipe que cometeu o wo) tendo que pagar até a 4ª Feira seguinte o valor da taxa de jogo para permanecer na competição, a equipe que comparecer tem que pagar sua taxa para ganhar os pontos;

2. No caso de WO técnico (insuficiência de atletas) ou WO por atraso na 1ª fase, a equipe infratora perderá a partida pelo placar de 4 x 0 (Os gols são computados contra a equipe que cometeu o wo) tendo que pagar até a 4ª feira seguinte o valor da taxa de jogo para prosseguir na competição, a equipe que comparecer tem que pagar sua taxa para ganhar os pontos;

3. Se uma equipe avisar o não comparecimento a uma partida ou se negar a jogar uma partida que já consta no site será considerado WO (não comparecimento), tem que pagar uma taxa de jogo administrativamente para prosseguir na competição e perderá o jogo pelo placar de 6 x 0 (Os gols são computados contra a equipe que cometeu o wo) , a outra equipe não precisa comparecer a partida ;

4. A partir do segundo WO cometido (Não Comparecimento) em uma categoria na 1ª fase a equipe será eliminada da competição nesta categoria ;

5. Se uma equipe (por categoria) se negar a jogar por 2 semanas seguidas (independente da rodada) será eliminada desta categoria e considerada vencida por 6 x 0 nos jogos restantes (Os gols são computados contra a equipe que cometeu o wo) e perde todos os pontos conquistados até o momento em benefício das outras equipes com o placar mínimo de 6 x 0 para efeito de saldo de gols, e os cartões são válidos para ambas equipes e os gols da equipe infratora não constam na artilharia., se esta infração acontecer num jogo a partir das oitavas de final a equipe é eliminada;

6. A equipe que abandonar a competição ou que tiver dois WO cometidos em 1 categoria (Não Comparecimento) na 1ª fase será eliminada desta categoria e considerada vencida por 6 x 0 nos jogos restantes (Os gols são computados contra a equipe que cometeu o wo) e perde todos os pontos conquistados até o momento em benefício das outras equipes com o placar mínimo de 6 x 0 para efeito de saldo de gols, e cartões são válidos para ambas equipes e os gols da equipe infratora não constam na artilharia., se esta infração acontecer num jogo a partir das oitavas de final a equipe é eliminada;

7. A equipe que estiver com alguma pendência financeira com a Comissão Organizadora e não saldar até um prazo determinado pela Comissão Organizadora será

eliminada em todas as categorias que estiver disputando e considerada vencida por 6 x 0 nos jogos restantes (Os gols são computados contra a equipe que cometeu o erro) e perde todos os pontos conquistados até o momento em benefício das outras equipes com o placar mínimo de 6 x 0 para efeito de saldo de gols, os cartões são válidos para ambas equipes e os gols da equipe infratora não constam na artilharia.,se esta infração acontecer num jogo a partir das oitavas de final a equipe é eliminada;

8. Se houver escalação irregular de atleta ou comissão técnica (colocar um atleta ou membro da CT suspenso para jogar, atleta sem documento ou atleta não inscrito na competição): A) em caso de vitória ou empate a equipe perde o jogo pelo placar mínimo de 6 x 0, os cartões são válidos para ambas equipes e os gols da equipe infratora não constam na artilharia e B) em caso de derrota é mantido o resultado da partida .

O atleta irregular continua suspenso e terá que cumprir a suspensão na próxima partida ;

9. O atleta ou membro da comissão técnica que receber 3 cartões amarelos ou 1 vermelho está suspenso na próxima rodada da sua equipe na categoria que foi suspenso;

10. Os cartões amarelos são zerados na troca de fase, porém se no último jogo da fase ganhar o terceiro amarelo ou vermelho terá que cumprir a suspensão;

11. A equipe que não pagar a taxa de arbitragem integral em qualquer jogo na 1ª fase perderá os pontos da partida, e os pontos irão para o adversário com o placar mínimo de 6 x 0, os cartões são válidos para ambas equipes e os gols da equipe infratora não constam na artilharia se esta infração acontecer a partir das oitavas de final a equipe é eliminada e seu adversário passa pra outra fase da competição;

12. Se houver fraude comprovada (colocar um atleta para atuar com nome de outro ou colocar atleta com documento adulterado) implicará em uma multa no valor de R\$300,00 (trezentos reais) e nos jogos que ficar comprovado a escalação irregular do atleta a equipe perde os pontos conquistados em favor do adversário com o placar mínimo de 6 x 0, os cartões são válidos para ambas equipes e os gols da equipe infratora não constam na artilharia e perde mais 6 pontos pela escalação do atleta irregular.

Se esta infração acontecer num jogo a partir das oitavas de final a equipe é eliminada;

13.Os casos omissos deste regulamento são decididos pela comissão organizadora;

COMISSÃO DISCIPLINAR DESPORTIVA

- Apenações baseadas no relatório do árbitro. Sendo atleta, membro da C.T. ou dirigente.

1. Desrespeitar por gestos ou palavras os oficiais de arbitragem, a entidade ou atletas e C.T.:**Suspensão por 20 dias em todas as categorias que a equipe disputar.**

2. Invadir o campo de jogo para interpelar e desrespeitar os oficiais de arbitragem:**Suspensão por 30 dias em todas as categorias que a equipe disputar.**

3. Agredir fisicamente os oficiais de arbitragem e atletas ou C.T.: **Eliminação por tempo indeterminado.**

-Sendo torcida

4. Jogar objetos no campo de jogo ou invadir a mesma para interpelar os oficiais de arbitragem: **Multa no valor de R\$200,00**

5. Agredir ou tentar agredir fisicamente os oficiais de arbitragem e atletas ou C.T.: **Multa no valor de R\$350,00**

Para os efeitos do dispositivo neste arquivo os oficiais de arbitragem são considerados em função desde a escalação até a entrega da súmula na entidade.

Obs: Em casos extremos ou de reincidência, a comissão irá julgar separadamente, podendo a suspensão ser dobrada ou triplicada de acordo com as regras da Comissão Organizadora.

FÓRMULA DE DISPUTA

SUB 13

1ª Fase: As equipes jogam entre si em turno e retorno, classificando os 4 primeiros colocados para a próxima fase.

Os Critérios de desempate são: 1) Pontos. 2) Confronto direto (Este critério só é aplicado entre 2 equipes) 3) Maior

número de vitórias. 4) Saldo de gols. 5) Maior número de gols a favor. 6) Menor número de gols contra.

2ª Fase (Semi Finais): Se enfrentam 1º Colocado x 4º Colocado x 2º Colocado x 3º Colocado em jogo único e as equipes melhores colocadas na 1ª fase tem a vantagem do empate.

3ª Fase (Final): Os vencedores e os perdedores das Semifinais se enfrentam em um único jogo ,em caso de empate no tempo normal haverá cobrança de 3 shoot out.

SUB 15 e 17

1ª Fase: As equipes jogam dentro do seu grupo em turno único classificando os 6 primeiros colocados (1º e 2º Colocado classificam direto as semifinais).

Os Critérios de desempate são: 1) Pontos. 2) Confronto direto(Este critério só é aplicado entre 2 equipes) 3) Maior número de vitórias. 4) Saldo de gols. 5) Maior número de gols a favor. 6) Menor número de gols contra.

2ª Fase (Mata Mata) : Se enfrentam em jogo único e as equipes melhores

colocadas na 1ª fase tem a vantagem do empate no tempo normal .

3º Colocado Grupo A x 6º Colocado Grupo A (Jogo 1)

4º colocado Grupo A X 5º Colocado Grupo A (Jogo 2)

3ª Fase (Semi Finais): Se enfrentam em jogo único e as equipes melhores colocadas na 1ª fase tem a vantagem do empate no tempo normal .

1º Colocado na 1ª Fase x Vencedor Jogo 2

2º Colocado na 1ª Fase x Vencedor Jogo 1

4ª Fase (Final): Os vencedores e os perdedores das Semifinais se enfrentam em um único jogo ,em caso de empate no tempo normal haverá cobrança de 3 shoot out .