

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 da equipe original ou atletas de equipes que abandonaram a Competição podem se transferir normalmente mesmo que tenham jogado mais de 1 jogo.
- 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 18 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 é a carteira de identidade original ou xérox ou passaporte original, carteira escolar ,carteira de trabalho, carteira de motorista, Rio Card e carteirinha de escolinha ou clube acompanhada da certidão de nascimento original ou xérox legível ;

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 pendencia 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 wo) e perde todos os pontos conquistados até o momento em beneficio das outras equipes com o placar mínimo de 6 x 0 para efeito de saldo de gols, os cartões são validos 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 validos 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 no 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 validos 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 validos 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 9/10

1ª Fase: As equipes jogam entre si em turno único, classificando os 3 primeiros colocados (1º colocado vai diretamente a Final)

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 Final): Se enfrentam 2º Colocado x 3º Colocado em jogo único e a equipe melhor colocada na 1ª fase tem a vantagem do empate.

3ª Fase (Final): O 1º colocado na 1ª Fase e o vencedor da Semifinal se enfrentam em um único jogo ,em caso de empate no tempo normal haverá cobrança de 3 shoot out.

SUB 13

1ª Fase: As equipes jogam entre si em turno único, classificando os 4 primeiros colocados 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 (Semi Final): As equipes se enfrentam em jogo único e as equipes melhores colocada na 1ª fase tem a vantagem do empate.

1º Colocado x 4º Colocado

2º Colocado x 3º Colocado

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 11/15/17

1ª Fase: As equipes jogam dentro do seu grupo , classificando os 4 primeiros colocados de cada grupo.

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 (4as de Finais): Se enfrentam em jogo único e as equipes melhores colocadas na 1ª fase tem a vantagem do empate .

1º Colocado Chave A x 4º Colocado Chave B (Jogo 1)

2º Colocado Chave A x 3º Colocado Chave B (Jogo 2)

1º Colocado Chave B x 4º Colocado Chave A (Jogo 3)

2º Colocado Chave B x 3º Colocado Chave A (Jogo 4)

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

Vencedor Jogo 1 x Vencedor Jogo 4

Vencedor Jogo 2 x Vencedor Jogo 3

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 .