

## JOGOS

- 1.** Os jogos serão disputados nos campos indicados pela organização;
- 2.** Somente ocorrerá a partida caso as duas equipes estejam com pelo menos 7 atletas em campo, caso isso não ocorra será decretado W.O. técnico para a equipe que estiver incompleta. A tolerância é de 15 minutos (apresentação em campo uniformizados com a documentação), após isso o árbitro determinará o W.O.;
- 3.** Os atletas devem usar uniforme padrão da equipe, sendo obrigado conter numeração nas costas da camisa (short - não precisa numeração), e caneleiras. Não será permitido o uso de camisetas e chinelos por parte dos membros da comissão técnica;
- 4.** Podem ser usados atletas da categoria inferior na categoria subsequente;
- 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 o mesmo número ou um número que não conste na relação de atletas. Caso a equipe tenha apenas 1 (um) goleiro, e o mesmo tenha se contundido ou expulso será permitido que um atleta de linha vá para o gol, com a mesma camisa do goleiro. Em casos extremos poderá ser utilizado colete para os goleiros;
- 6.** O documento do jogo é a carteira de identidade ou algum documento oficial com retrato e data de nascimento. O documento deverá ser apresentado presencialmente, não sendo aceito por aparelhos eletrônicos;
- 7.** Caso uma equipe abandone a competição, os atletas da mesma não poderão ser transferidos para outra equipe;
- 8.** A relação de atletas deve ser entregue ao mesário 15 minutos antes do jogo, podendo constar 20 atletas e 3 membros da comissão técnica devidamente credenciados.
- 9.** A partir da fase semifinal terá um acréscimo de R\$10,00 por equipe na taxa de jogo. A partir da fase final terá um acréscimo de R\$20,00 por equipe na taxa de arbitragem;
- 10.** 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 de 3 x 0;
- 11.** A taxa de inscrição e demais taxas são informadas no ato de filiação da equipe, não havendo devolução após o pagamento e confirmação da mesma na competição;

## APENACÕES

- 1.** A equipe que não comparecer a partida (WO por não comparecimento) perderá o jogo pelo placar de 3 x 0 e perde 3 pontos na classificação, tendo que pagar até a semana seguinte a taxa de jogo para permanecer na competição; A equipe vencedora paga sua taxa de jogo no ato da partida;
- 2.** No caso de WO técnico (insuficiência de atletas) a equipe infratora perderá a partida pelo placar de 3 x 0; cada equipe paga sua taxa de jogo;
- 3.** Se uma equipe avisar com antecedência o não comparecimento a uma partida ou entregar os pontos por W.O em ato administrativo, perde placar de 3 x 0 e perde três pontos já conquistados, sendo obrigado a pagar a taxa de jogo integral, a outra equipe não precisa comparecer a partida;
- 4.** A partir do segundo WO cometido a equipe será eliminada da competição.
- 5.** Se a equipe perder por WO (independente se o WO for técnico ou de não comparecimento) na Oitavas de Final, Quartas e Final e Semifinal, ela será eliminada e não haverá necessidade do 2º jogo;
- 6.** Se uma partida for adiada, deverá ser remarcada em um prazo de 15 dias da data que consta na tabela;
- 7.** A equipe que abandonar a competição ou que tiver dois WO cometidos, será considerada vencida por 3 x 0 nos jogos restantes. Será mantido os resultados das partidas anteriores desta equipe;
- 8.** Se houver escalação irregular de atleta ou comissão técnica, com a equipe infratora vencendo a partida, os 3 pontos em disputa serão revertidos para os adversários nos jogos em que ficar comprovado a escalação irregular do atleta ou membro da comissão técnica. O placar será de 3 x 0 para efeito de saldo de gols a favor do adversário, e os cartões disciplinares serão válidos;
- 9.** O atleta ou membro da comissão técnica que receber 3 cartões amarelos ou 1 vermelho estará suspenso na próxima rodada da sua equipe;
- 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 jogo integral perderá os pontos da partida em caso de vitória, e os pontos irão para o adversário com o placar de 3 x 0; Caso a equipe infratora perca a partida, o resultado feito em campo será mantido.
- 12.** Se houver fraude comprovada (colocar um atleta para atuar com nome de outro) implicará em uma multa no valor de R\$300,00 (trezentos reais) nos jogos que ficar comprovado a escalação irregular do atleta. Em caso de vitória a equipe perde os 3 pontos conquistados e mais 6 pontos pela escalação do atleta irregular;

**13.** Em caso de atraso de partida, a equipe causadora do atraso efetuará o pagamento de uma multa no valor de R\$5,00 por cada minuto em atraso, a multa deve ser paga no dia da partida em questão.

### **COMISSÃO DISCIPLINAR DESPORTIVA**

- Apenações baseadas no relatório do árbitro. Sendo atleta, membro da comissão técnica ou dirigente.

- 1.** Desrespeitar por gestos ou palavras a entidade, oficiais de arbitragem, atletas ou comissão técnica.: **Suspensão de 3 jogos**
- 2.** Invadir o campo de jogo para interpelar os oficiais de arbitragem, atletas ou comissão técnica: **Suspensão de 4 jogos**
- 3.** Agredir fisicamente os oficiais de arbitragem, atletas ou comissão técnica.: **Suspensão de 8 jogos**

-Sendo torcida

- 4.** Jogar objetos no campo de jogo ou invadir a mesma para interpelar os oficiais de arbitragem: **Multa no valor de R\$100,00**
- 5.** Agredir ou tentar agredir fisicamente os oficiais de arbitragem e atletas ou Comissão Técnica: **Multa no valor de R\$250,00**

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 FEF7RJ.

## FÓRMULA DE DISPUTA

**1ª Fase:** A competição terá a participação de 12 equipes participantes, sendo divididas em dois grupos de 6 equipes, jogando em turno único dentro de suas chaves. Os quatro primeiros colocados de cada chave se classificam para as quartas de final.

Os Critérios de desempate são:

- 1) Pontos
- 2) Saldo de Gols
- 3) Maior número de vitórias
- 4) Confronto Direto
- 5) Maior número de gols a favor
- 6) Menor número de gols contra

**2ª Fase (Quartas de Final):** Será disputada em partida única com as equipes melhores colocadas na 1ª fase tendo a vantagem do empate no tempo normal.

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

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

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

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

**3ª Fase (Semifinal):** Os vencedores das Quartas de Final se enfrentam em jogo único. Em caso de empate no tempo normal a decisão será definida através de 3 shoot out para cada equipe.

Vencedor Jogo 1 x Vencedor Jogo 2

Vencedor Jogo 3 x Vencedor Jogo 4

**4ª Fase (Final):** Os vencedores da Semifinal se enfrentam em jogo único. Em caso de empate no tempo normal, a decisão será definida através de 3 shoot out para cada equipe.