

# REGULAMENTO FF6RJ

Este regulamento é válido para as categorias de Sub 7 ao sub 17

## INSCRIÇÕES

1. O clube que for disputar nossas competições deve preencher uma ficha de filiação fornecida pela FF6RJ e uma ficha de inscrição de atletas no site por categoria até a 6ª feira anterior a rodada ,membro da Comissão técnica pode ser inscrito no dia do jogo ;
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 ao ultimo jogo da 1ª fase da categoria;
4. Atleta que jogar por uma equipe não pode se transferir para outra equipe caso seu nome esteja constando com numeração em 2 súmulas ou mais ;

Atletas de alguma Equipe que abandonem a Competição ou sejam eliminados pela Organização podem se transferir normalmente mesmo atuado em mais de 2 jogos.

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

5. Os atletas não podem estar inscritos e participar de algum jogo das Seguintes entidades :

**Federação de Futsal do Estado do Rio de Janeiro :** Todos os campeonatos que constam no site oficial : [www.futsalrj.com.br](http://www.futsalrj.com.br)

**FERJ :** Todos os campeonatos que constam no site oficial : [www.fferj.com.br](http://www.fferj.com.br)

No caso que seja descoberto esta infração a equipe é eliminada na categoria onde foi comprovada a irregularidade .

## 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. A partida pode iniciar e findar com pelo menos 5 atletas em cada equipe ,se alguma equipe está com menos de 5 atletas até o término da tolerância (15 minutos) será

decretado wo técnico para equipe com atletas insuficientes.

Qualquer atleta relacionado na súmula pode entrar em qualquer momento do jogo,

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 ou após o termino do jogo anterior (apresentação em campo devidamente uniformizados com os documentos) passados os 15 minutos só haverá o jogo se o adversário aceitar jogar ;

**3.** Os atletas de linha devem usar uniforme padronizado (não é obrigado ter escudo porém se tiver tem de ser escudo da equipe ) com numeração nas costas da camisa ,shorts e meções da mesma cor e caneleiras.

Os goleiros devem usar uma camisa de cor diferente a dos atletas de linha com numeração nas costas (não é obrigado ter escudo porém se tiver tem de ser escudo da equipe ou algum escudo da organização , FEF7RJ,FF5RJ,LCF ,UF SERJ ).

A comissão técnica será permitido o uso de bermudas e camisas de mangas longas ou curtas (não é obrigado ter escudo porém se tiver tem de ser escudo da sua equipe ) 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 3 membros da Comissão Técnica devidamente cadastrados na súmula) ;

**4.** 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.

-Camisa com escudo da Organização (FEF7RJ,FF5RJ,LCF ,UF SERJ) ou colete de outra cor sem numeração.

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 haver semelhança nos uniformes de atletas de linha a equipe que possui menos atletas é obrigada a usar coletes ;

**5.** 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 ;

**6.** O documento do jogo de atletas e Comissão Técnica tem que ser apresentado na mesa e são :

1) carteira de identidade original ou xérox legível

2) Passaporte original, carteira de trabalho, carteira de motorista

3) Carteirinha escolar ,Rio Card ou carteirinha de identificação com retrato ,nome completo e data de nascimento ( acompanhada da certidão de nascimento original ou xérox legível ) ;

7. 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 ;

8. 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 ;

9. A taxa de jogo é paga antes de iniciar o jogo, a partir da fase eliminatória até as Finais terá um acréscimo de R\$20,00 por equipe na taxa de jogo para ter 2 oficiais 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 mínimo de 6 x 0 (Os gols são computados contra a equipe que cometeu o wo ) ;

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

12. 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);

13. Qualquer solicitação de revisão em relação a qualquer assunto de algum jogo realizado tem que ser enviado por e mail ( [ufserj@gmail.com](mailto:ufserj@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 por ato administrativo, 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 e não tem que pagar a taxa de jogo para ganhar os pontos ;

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

**5** 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 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;

**6.** 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 benefício 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;

**7.** 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 ;

**8.** 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, Se um atleta suspenso jogar uma partida por conta e risco da equipe na qual está inscrito não cumpre a suspensão e tem de cumprir na próxima partida independente na rodada ,se descumprir novamente a suspensão o atleta é eliminado da competição ,

**9.** 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;

**10.** 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;

**11.** 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;

**12.** Se uma equipe não tiver condições de prosseguir uma partida ou se constatar que houve alguma infração a alguma regra do desporto ou algum ítem do regulamento após o jogo será considerada vencida por 6 x 0 ,os cartões são validos para ambas equipes e os gols da equipe infratora não constam na artilharia ;

**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 15**

**1ª Fase: As equipas jogam dentro do seu grupo em turno único classificando os 4 primeiros colocados .**

**Os Critérios de desempate são: 1) Pontos. 2) Confronto direto(Este critério só é aplicado entre 2 equipas ) 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 em jogo único e as equipes melhores colocadas na 1ª fase tem a vantagem do empate no tempo normal .

**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 9/11/13**

**1ª Fase:** As equipes jogam entre si em turno e retorno, classificando os 3 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 Final ):** As equipes se enfrentam em

**jogo único em quadra indicada pela organização e a equipe melhor colocada na 1ª fase tem a vantagem do empate .**

## **2º Colocado x 3º Colocado**

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