



FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DE RONDÔNIA

Filiada: CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL 7



DAS FINALIDADES:

Artigo 01 - A Copa Porto Velho de Futebol 7, Society Master 2017 - Categoria: máster 50 Anos, tem por finalidade congrega e ampliar o Futebol, meio de lazer e prática sadia do esporte, entre Clubes, Associações e Sindicatos do estado de Rondônia no âmbito Municipal e Estadual.

DO PERÍODO DE REALIZAÇÃO:

Artigo 02 - Os jogos serão realizados no período de 04/06/17 a 08/07/2017, na cidade de Porto Velho capital de Rondônia, nos campos de grama natural dos clubes filiados à Federação de Futebol 7 de Rondônia – FF7 RO.

Parágrafo único –A tabela de jogos, aprovada pelos clubes no congresso técnico, não poderá ser modificada. Salvo se considerado necessário para o bom andamento da competição, fica a cargo da FF/RO a decisão de transferir para nova data ou horário qualquer jogo da competição.

DAS EQUIPES PARTICIPANTES:

Artigo 03 – Poderão participar desta competição, somente as equipes e clubes filiados a Federação de Futebol 7 de Rondônia que estejam em dia com suas obrigações estatutárias.

3.1 - As inscrições, limitadas em 8 equipes, os quais deverão efetuar o pagamento da taxa de inscrição no valor de R\$ 450,00 mais R\$ 60,00 por jogo, referente taxa de arbitragem, a ser pago antes do início de cada partida.

3.2 – Após o pagamento da taxa de inscrição cada equipe receberá uma bola oficial da competição da marca penalty, a qual terá que ser levada para campo, podendo ser utilizada na partida e aquecimento dos atletas.

Parágrafo único – A coordenação não liberará bola para aquecimento de atletas.

3.3 - O valor da taxa de arbitragem será de R\$ 120,00 por partida, incluindo nesse montante os serviços de arbitragem, coordenação e mesário. A referida taxa será de R\$60,00 para cada equipe e terá que ser paga antes do início de cada partida.

3.4 - Para o fomento e realização desta competição, juntamente com aval da CBF7, as equipes para poderem participar da competição terão que estar sem pendência financeira junto a FF7/RO. Terão, ainda, que acatar os prazos e critérios estabelecidos por este regulamento.

COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

Artigo 04- As partidas serão disputadas por equipes compostas por 07 (Sete) jogadores, um dos quais obrigatoriamente será o goleiro.

4.1 - O número máximo de jogadores inscritos por equipe e que poderão constar em súmula de jogo é de 20 (vinte) atletas.



www.
LSEPORTE
.com.br
É Daqui. É de Rondônia



FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DE RONDÔNIA

Filiada: CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL 7



4.2 - A composição da ficha de inscrição dos jogadores fica a critério de cada equipe. Sendo que a ficha de inscrição poderá ser editada até o final da fase do retorno. Todavia, o jogador que atuar por uma equipe, ficará impedido de ser inscrito por outra.

4.3 - A equipe só poderá iniciar a partida com o número mínimo de 5 (cinco) jogadores. Em caso de não haver a quantidade mínima de jogadores exigida para o início da partida, o resultado desta será considerado W.O;

Parágrafo único – Se em qualquer momento do jogo a equipe ficar com menor número de jogadores do que o mínimo exigido, seja por expulsão ou contusão de atleta, a partida deverá ser encerrada e considerada vencedora a equipe adversária.

4.4 - No banco destinado aos reservas, somente será permitida a presença da comissão técnica da equipe devidamente habilitados.

DAS INSCRIÇÕES DE ATLETAS:

Artigo 05 – O valor da inscrição dará o direito da equipe inscrever até 20 atletas, que tenham nascidos até o ano de 1967 (Exceto o goleiro cujo ano de nascimento será de até 1972).

5.1 -A relação nominal (Ficha Coletiva de Inscrição de Atletas) dos Atletas e da Comissão técnica será entregue pelas equipes, *até o início da primeira rodada*, sendo validada pela FF7/RO.

Parágrafo único – Não serão permitidas alterações ou novas inscrições após o termino da primeira fase.

5.2 - Será obrigatório para a participação nos jogos à apresentação da carteira de registro oficial da federação ou carteira de identidade original ou xerox autenticado, ou carteira profissional ou carteiras originais de profissionais com foto (Ex. CREA, CREFS, CRA, OAB, CRM, etc.) ou passaporte, ou carteira de motorista (CNH) com foto.

Parágrafo único – Nas partidas da Copa Porto Velho de Futebol 7, Society Master 2017, não será aceito qualquer outro documento que não seja considerado Documento Oficial.

5.3 - Ficam autorizadas a entrar no campo de jogo as seguintes pessoas credenciadas: Atletas participantes do jogo (devidamente documentados), oficiais de arbitragens, comissão técnica (1) participante do jogo (devidamente documentada) e dirigentes da FF7/RO.

5.4 - O Atleta só poderá atuar em uma equipe. Se for confirmada a utilização de atleta irregular a equipe infratora perderá o jogo por D.T. (derrota técnica), sendo que o placar do jogo será mantido para fins estatísticos e os pontos do jogo serão computados para a equipe adversária; Se ambas as equipes jogarem com atletas irregulares não serão computados pontos para nenhuma delas.

Parágrafo único – O Código Desportivo da CBF7 é parte integrante da presente competição da FF7/RO.

5.5 - Não haverá cancelamento, substituição ou transferência de atleta após sua inscrição na competição, salvo se este ainda não tiver participado da competição e sua transferência for autorizada pela equipe a qual se encontra inscrito. Ressalvando-se, ainda, o previsto no Item 4.2, do Artigo 04;

5.6 - Caberá a cada participante assinar um termo de compromisso, que declare encontrar-se esse em bom estado de saúde e apto a disputar os jogos desta competição, isentando a entidade promotora (FF7/RO) de qualquer responsabilidade advinda de sua participação nesta competição,



www.
LSEPORTE
.com.br
É Daqui. É de Rondônia



FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DE RONDÔNIA

Filiada: CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL 7



inclusive quanto a eventuais lesões, torções e acidentes resultantes de sua participação na competição.

DAS PARTIDAS:

Artigo 06 - Toda equipe deverá apresentar obrigatoriamente, antes de cada partida, ao representante ou delegado da FF7/RO: Jogadores com seus documentos originais, camisas idênticas e numeradas, calções e meias idênticas e caneleiras, sendo está última opcional; comissão técnica com seus documentos originais.

6.1 - Somente o árbitro no local, ou comunicado oficial da Federação, Presidente ou Vice-Presidente Executivo da FF7/RO ou alguém nomeado pela presidência da FF7/RO, no local, poderá paralisar ou adiar ou atrasar a realização da partida.

6.2 - A equipe terá que entregar toda documentação 10 minutos antes do horário marcado na tabela, caso não o faça a mesma terá até o horário da tabela para entregar.

6.3 - Se a equipe não comparecer até o horário marcado a mesma será considerada perdedora por W.O. Vale salientar que o horário oficial é o horário do relógio do chefe de equipe (um dos integrantes do trio de arbitragem).

6.4 - Para esta competição teremos se necessário e a cargo da FF7/RO tolerância de 15 minutos somente para a primeira partida de cada rodada -*quando houver programação de rodada dupla*- ou transferência de jogos para outro horário e data se houver problemas por motivo de força maior.

6.5 - A equipe que perder 01 partida por WO, será eliminada automaticamente do campeonato, ficando todos os seus resultados anteriores e posteriores em 2 X 0. Sendo que os resultados dos jogos que foram realizados só servirão –a equipe eliminada- para fins estatísticos de artilharia.

6.6 - Caso alguma equipe já tenha entregue os documentos, mas não se encontre em condições para iniciar o jogo dentro deste prazo, a mesma será considerada perdedora por D.T. (Derrota Técnica), desde que seja comprovada fisicamente a presença de 5 (*cinco*) atletas inscritos e em condições de jogo, na mesa do representante do jogo. Caso a equipe não comprove a presença física dos atletas será considerada perdedora por W.O.

6.7 - Na hipótese de D.T: Mantem-se o placar do jogo, 0 X 0, e os pontos serão computados para a equipe *que* comprovou ter condições de jogo.

6.8 - Uma partida só poderá ser suspensa ou deixar de ser realizada quando ocorrerem os motivos seguintes e desde que seja impossível a sua continuidade:

Falta de garantias, possivelmente verificadas; Distúrbios graves ou conflitos que afetam a sua continuidade; Falta de luz, alheia à vontade da equipe mandante; Mau estado do piso que possa tornar o jogo impraticável ou perigoso; Por motivo de força maior.

6.9 – Paralisado ou suspenso definitivamente um jogo por motivo alheio à vontade das equipes e da arbitragem, teremos 03 posicionamentos:

a) Será marcado novo horário para a realização do jogo, com seu tempo normal, caso o jogo em questão tenha sido paralisado/suspenso até antes do término do primeiro tempo;

b) Será marcado novo horário para continuação da partida em questão caso no momento da paralisação do jogo já tenha sido encerrado o primeiro tempo da partida;



www.
LSEPORTE
.com.br
É Daqui. É de Rondônia



FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DE RONDÔNIA

Filiada: CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL 7



c) Será dado como encerrada a partida em questão, caso a paralisação /suspensão do jogo ocorra após os $\frac{3}{4}$ de sua realização ou 12 minutos e meio do segundo tempo.

DAS REGRAS

Artigo – 07 - As partidas serão regidas de acordo com as Regras Oficiais do Futebol 7 da CBF7, Edição 2017, com as seguintes adaptações:

7.1 - As cobranças de escanteios serão feitas com os pés.

7.2 - Os arremessos de laterais serão realizados com as mãos.

7.3 - As saídas de jogo serão realizadas com as mãos ou com os pés. Porém os arremessos – realizados com a bola ao alto – feitos pelo goleiro serão sempre com as mãos

DA FORMA DE DISPUTA

Artigo – 08 - A Copa Porto Velho de Futebol 7, Society Master 50 anos, será disputada por 5 (cinco) equipes as quais jogarão entre si, em dois turnos, com jogos de “ida e volta”, classificando-se para próxima fase as quatro equipes melhores pontuadas.

8.1 – As partidas semifinais e final, serão disputadas em apenas um jogo. Sendo que a tabela das semifinais será composta automaticamente e por meio do cruzamento olímpico, de acordo com a classificação das equipes na fase classificatória, ou seja, a primeira colocada jogará com a quarta, e a segunda colocada com a terceira.

8.2 – A colocação na fase de classificação definirá, ainda, o mando de campo. Assim, as equipes classificadas em primeiro e segundo lugares, serão mandantes nos jogos das semifinais;

8.3 – Outra vantagem obtidas pelas equipes melhores colocadas na fase de classificação é o fato de jogarem pelo empate nas partidas semifinais;

8.4 – O local da realização da partida final, será a sede da equipe com melhor classificação geral na competição. E Não haverá disputa de terceiro classificado.

8.5 – Na partida final caso haja empate no tempo normal, será conhecido o campeão através disputa de penalidades máximas, sendo 03 cobranças alternadas. E a equipe que tiver o maior número de gols a seu favor será a vencedora. Se persistir o empate o vencedor será a equipe que conseguir a primeira vantagem sobre a outra, ou seja converter uma cobrança em gol e a adversária não.

8.6 Critérios de Classificação:

1º) PG - pontos ganhos;

2º) NV - número de vitórias;

3º) MNCD – menor número de cartões disciplinares durante todo o campeonato. Sendo que os cartões terão os seguintes pesos: amarelo = 02, vermelho = 05);

4º) GA – Gols a favor (número de gols marcados divididos pelo número de gols sofridos), classificando a equipe de maior coeficiente;

5º) MMGS- Menor média de gols sofridos (número de gols sofridos dividido pelo número de jogos, classificando a menor média);

6º) MMGM – Maior média de gols marcados (número de gols marcados divididos pelo número de jogos), classificando-se a de maior média);

7º) MSG – maior saldo de gols (gols feitos menos gols sofridos);



www.
LSEPORTE
.com.br
É Daqui. É de Rondônia



FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DE RONDÔNIA

Filiada: CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL 7



8º) Sorteio.

Parágrafo único - A vitória somará 03 pontos, empate 01 ponto e derrota nenhum.

8.7 – Caso haja coincidência das cores dos uniformes das equipes a equipe postada ao lado esquerdo da tabela, ou seja, a mandante deverá providenciar a troca imediatamente, caso ela se recusar a troca do uniforme, quando solicitado pela equipe de arbitragem, será automaticamente considerada perdedora por DT (derrota técnica) perdendo apenas os pontos do jogo e o resultado será 2x0.

DA PREMIAÇÃO:

Artigo 09 - As premiações serão:

a) Em espécie, tendo como base o montante da taxa de inscrição deduzida às despesas com bolas, cabendo 70% a equipe campeã e 30% a equipe vice-campeã;

b) Troféus para as equipes campeã e vice, além do melhor goleiro e artilheiro.

9.1 Fica definido o seguinte critério técnico para artilheiro e melhor goleiro:

a) Melhor Goleiro fica definido que será escolhido pela Diretoria da FF7/RO e dirigentes dos clubes.

b) Artilheiro será aquele que marcar o maior número de gols em toda competição.

9.2 Na hipótese de haver empate na escolha do artilheiro, serão adotados os seguintes critérios de desempate:

a) Se houver 02 ou mais jogadores com o mesmo número de gols marcados, será o artilheiro o jogador de melhor índice de aproveitamento: número de gols marcados dividido pelo número de jogos que atuou, apurando-se o maior índice; ou

b) A equipe que tiver melhor classificação no final de todos os jogos, o artilheiro desta equipe será o ganhador da premiação.

c) Se 02 ou mais jogadores terminarem empatados e forem da mesma equipe, o jogador mais velho será o ganhador da premiação.

DAS MULTAS, PENALIDADES E PUNIÇÕES:

Artigo 10º - Ficam instituídas as seguintes penalidades para infrações disciplinares por parte de atletas, técnicos, massagistas, médico, preparador físico ou qualquer outra pessoa registrada na equipe:

a) 03 Cartões Amarelos – suspensão automática do próximo jogo (01 jogo)

b) 01 Cartão Vermelho - suspensão automática do próximo jogo (01 jogo).

10.1 - Um cartão não anula os outros cartões. Ex: se um atleta receber o seu terceiro cartão somado 3º amarelo e 1º vermelho, cumprirá 2 jogos, 1 pelo terceiro amarelo e outro pelo cartão vermelho.

10.2 - Os cartões são acumulativos durante a competição, somente serão zerados os cartões amarelos com a classificação ou passagem da equipe para fases seguintes.

10.3 – A responsabilidade no acompanhamento ou controle na contagem dos cartões disciplinares aplicados é da própria equipe, não cabendo nenhuma reclamação ou recurso.

10.4 - Os julgamentos serão realizados de acordo com os relatórios dos oficiais de arbitragem, delegados, membros da FF7RO, ou nomeados por eles, este regulamento, no estatuto da FF7RO e no Código Desportivo.

Parágrafo único. As decisões somente poderão ser impostas após o julgamento da Comissão.



www.
LSEPORTE
.com.br
É Daqui. É de Rondônia



FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DE RONDÔNIA

Filiada: CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL 7



10.5 - Procedimento para enquadramento das punições:

A Comissão Disciplinar, formada especificamente para este evento, procederá da seguinte forma:

Os fatos relatados pelos árbitros, delegados e membros da FF7RO ou nomeados por ela, serão encaminhados imediatamente após o jogo para a Comissão, que de posse dos relatórios e do histórico dos envolvidos, analisará os relatórios e fará o enquadramento com base neste regulamento, podendo ser utilizado ainda o CBJD e o Código Desportivo desta entidade, publicará sua punição, comunicando as equipes imediatamente. Não caberá nenhum tipo de recurso a esta decisão.

10.6 - Todas as pessoas devidamente registradas nesta competição, são passíveis de punição estando ou não dentro de campo, basta estar na praça esportiva para se tornar passível de punição a qualquer momento.

10.7 - Será levado em consideração o histórico de cada pessoa/equipe para definir a quantidade de dias ou jogos, nas punições.

10.8 - É considerada competição para os artigos referentes à punição, o jogo na data marcada, sendo que os inscritos / envolvidos serão relatados imediatamente após os fatos, podendo ainda sofrer sanções nas entidades estaduais em que estão filiados, para complemento das punições;

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS:

Artigo 11º - À equipe inscrita caberá a responsabilidade dos exames e assistência médica a seus atletas, antes, durante e depois das partidas.

Artigo 12º - A FF7RO não se responsabilizará por acidentes, ocorridos com participantes da competição, ou por estes ocasionados a terceiros, antes, durante ou após as partidas.

Artigo 13º - As súmulas e os relatórios das partidas serão entregues pelos árbitros (oficiais de arbitragem), obrigatoriamente ao final de cada partida, ao Delegado ou representante da FF7RO na partida, ficando este responsável pela entrega ao Diretor Técnico, ou responsável indicado para a competição.

13.1 - Não serão aceitas reclamações verbais nos locais de jogos, estas deverão ser feitas por escrito e endereçadas à FF7RO;

13.2 - Todos os participantes serão considerados conhecedores do regulamento da competição, regras e leis oficiais do futebol 7:

13.3 - Os casos omissos no presente Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora deste campeonato.

Despertamento Técnico



www.
LSESPORTE
.com.br
É Daqui. É de Rondônia