



Federação de Futebol 7 do Espírito Santo - FF7ES

FUNDADA EM 01/10/1998 - CNPJ - 02.999.959/0001-08
Reconhecida de Utilidade Pública pela Lei Estadual Nº 9.574, de 29/11/2010
Reconhecida de Utilidade Pública pela Lei Municipal Nº 5.557, de 27/11/2009
FILIADA A CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL 7



REGULAMENTO TÉCNICO DA III COPA ESPÍRITO SANTO - MASCULINO 2017

CAPÍTULO I - DA FORMA DE DISPUTA

Art. 1º - Na primeira Fase as equipes serão divididas em dois grupos (A) e (B).

Art. 2º - Os grupos serão compostos por 5 (cinco) equipes cada;

Art. 3º - A competição será no formato de um turno único, jogando dentro do próprio grupo;

Art. 4º - Estarão classificadas para as semifinais as 2 (duas) melhores equipes colocadas de cada grupo (A e B);

Art. 5º - Em caso de empate entre duas ou mais equipes que impossibilite determinar as equipes classificadas para a fase de semifinal, será obedecido o seguinte critério:

- a- Numero de vitórias;
- b -Saldo de gols;
- c - Gols pro;
- d- Gols contra;
- e- Confronto direto;
- f - Sorteio;

Obs: O critério **“E” CONFRONTO DIRETO** só será adotado em caso de empate entre duas equipes, caso tenha empate entre mais equipes o mesmo não será adotado.

Art. 6º - Sendo automaticamente definidos os confrontos da seguinte forma, **JOGO 21: 1º colocado grupo A x 2º colocado grupo B e JOGO 22: 1º colocado grupo B x 2º colocado grupo A.**

Art. 7º - - Nos jogos das semifinais, as equipes jogarão em um único jogo, sem vantagem alguma caso a partida termine empatada, será decidido através de (shoot out) 3 (três) cobranças, após efetuadas as 3 (três) cobranças o resultado mantiver empatado as cobranças serão feitas de forma alternada ate que se tenha um vencedor.

Art. 8º Sendo automaticamente definido o confronto da final, **Vencedor do Jogo 21 X Vencedor do Jogo 22**

Art. 9º - Na finalíssima as equipes jogarão em um único jogo, sem vantagem alguma caso a partida termine empatada, será decidido através de (shoot out) 3 (três) cobranças, após efetuadas as 3 (três) cobranças o resultado mantiver empatado as cobranças serão feitas de forma alternada ate que se tenha um vencedor.



Federação de Futebol 7 do Espírito Santo - FF7ES

FUNDADA EM 01/10/1998 - CNPJ - 02.999.959/0001-08
Reconhecida de Utilidade Pública pela Lei Estadual Nº 9.574, de 29/11/2010
Reconhecida de Utilidade Pública pela Lei Municipal Nº 5.557, de 27/11/2009
FILIADA A CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL 7



CAPÍTULO II – DA CONTAGEM DOS PONTOS

Art. 1º - A contagem de pontos obedecerá aos seguintes critérios:

- a) Em caso de vitória, serão computados (03) três pontos positivos da partida;
- b) Em caso de empate, será computado (01) um ponto para cada equipe;
- c) Em caso de derrota, não terá nenhum ponto;
- d) Em caso de “W x O”, serão computados (03) três pontos positivos para equipe que compareceu em campo.

A equipe que perder por WO, por não comparecimento ao campo de jogo, será eliminado automaticamente do campeonato, ficando todos os seus resultados anteriores e posteriores em 01 X 00, e será cobrada a multa conforme especificado no regimento de taxas.

CAPÍTULO III - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS:

Art. 1º - Ao inscrever-se neste Campeonato, tanto as equipes como seus componentes (atletas e comissão técnica), tornam-se cientes de que o mesmo será divulgado pelas mídias: escrita, radiofônica, e televisiva, e concordam em ceder seus respectivos direitos de imagem (direitos de arena) à organizadora do evento, ficando esta desde já autorizada a repassar os citados direitos a qualquer emissora de TV, Rádio ou similar.

Art. 2º - A Federação de Futebol 7 do Espírito Santo não se responsabilizará por acidentes ocorridos com participantes do torneio, ou por estes ocasionados a terceiros, antes, durante e depois das partidas, sendo esta responsabilidade das equipes envolvidas.

Art. 3º - As arbitragens estarão a cargo da Federação de Futebol 7 do Espírito Santo.

CAPÍTULO IV - DAS PARTIDAS:

Art. 1º - As partidas serão regidas de acordo com as regras oficiais do futebol 7, livro / 2017.

a) Jogadores com Camisas idênticas com o Escudo da equipe e numeradas, Calções e meias idênticas e caneleiras, obrigatoriamente;

b) Tarja de capitão;

c) Camisa de Goleiro reserva numerada;

d) Comissão Técnica devidamente uniformizada, não podendo estar trajados de bermudas que não seja o uniforme padrão da equipe e nem sandálias de dedo.

e) Obrigatório o uso de coletes nos jogadores reservas



Federação de Futebol 7 do Espírito Santo - FF7ES

FUNDADA EM 01/10/1998 - CNPJ - 02.999.959/0001-08
Reconhecida de Utilidade Pública pela Lei Estadual Nº 9.574, de 29/11/2010
Reconhecida de Utilidade Pública pela Lei Municipal Nº 5.557, de 27/11/2009
FILIADA A CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL 7



CAPÍTULO V – DA SUSPENSÃO AUTOMÁTICA

Art. 1º - O atleta advertido por (03) três vezes com cartão amarelo (acumulado em diversas partidas), ficará suspenso por (01) um jogo, ou seja, o jogo seguinte ao recebimento do terceiro cartão amarelo.

§ Único - Se advertido mais (03) três vezes com cartão amarelo (2ª série), ficará suspenso por (02) dois jogos após completar o terceiro cartão amarelo da Segunda série e assim sucessivamente.

Art. 2º - O atleta advertido com (1) um cartão vermelho ficará suspenso por (1) um jogo, automaticamente após recebimento do mesmo.

Art. 3º - A série de cartões amarelos, não elimina o cartão vermelho.

§ 1º - Se o mesmo atleta em determinado momento do Campeonato, simultaneamente, acumular (03) três cartões amarelos e mais (01) um cartão vermelho, cumprirá automaticamente, suspensão por duas partidas.

§ 2º - A contagem dos cartões será feita a partir da primeira rodada;

§ 3º - Os cartões aplicados serão anotados separadamente por equipe.

Art. 4º - A quantificação de cartões recebidos independe de comunicação à Comissão Organizadora, sendo de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição o seu controle e cumprimento.

§ Único - A equipe que durante o Campeonato incluir em seu quadro atleta suspenso automaticamente por a penação de cartão, perderá os pontos da partida em favor do adversário. Caso a equipe infratora seja a vencedora ou empate o jogo, o placar considerado será (01) um a (0) zero para o adversário. Caso contrário o placar será mantido

CAPÍTULO VI – DOS PARTICIPANTES

Art. 1º - Os casos omissos ao presente regulamento serão decididos pela Comissão Organizadora.