



REGULAMENTO OFICIAL

I STARTUP CUP DE FUTEBOL 7 – FEMININO 2018

CAPÍTULO I – DA FORMA DE DISPUTA

Art. 1º - O I Startup Cup de Futebol 7 – categoria Feminino 2018 – irá acontecer entre os dias 24/02/2018 e 31/03/2018, no Centro de Futebol Zico BH (R. Sen. Lima Guimarães, 40 - Buritis, Belo Horizonte - MG, 30455-600), conforme tabela que será divulgada no site oficial da Federação Mineira de Futebol 7 – www.portalfmf7.com.br.

Art. 2º - Na primeira Fase, as **4 (quatro)** equipes participantes serão divididas em **01 (um) grupo (A)**.

Art. 3º - O grupo **A** será composto por **04 (quatro)** equipes.

Art. 4º - Na primeira fase, as equipes jogarão dentro do próprio grupo, em turno único.

Art. 5º - **Estarão classificadas para próxima fase – Segunda Fase (semifinais) – a primeira e a segunda equipe colocada no grupo.**

Art. 6º - Em caso de empate entre duas ou mais equipes que impossibilite determinar as equipes classificadas para as Semifinais, o seguinte critério será obedecido:

- 1) número de vitórias;
- 2) saldo de gols;
- 3) gols pró;
- 4) gols contra;
- 5) confronto direto;
- 6) sorteio.

Art. 7º - Para as Semifinais, as equipes se enfrentarão no dia e horário definidos em tabela, da seguinte forma:

JOGO 1 - 1º COLOCADO GERAL x 4º COLOCADO GERAL

JOGO 2 - 2º COLOCADO GERAL x 3º COLOCADO GERAL

Art. 8º - Nos jogos das semifinais, as equipes jogarão em um único jogo, sem vantagem alguma. Caso a partida termine empatada, será decidido por meio de *shoot out* 03 (três) cobranças. Após efetuadas as 03 (três) cobranças, se o resultado mantiver empatado, as cobranças serão feitas de forma alternada até que tenha um vencedor.

Art. 9º - Os confrontos da Grande Final e Disputa pelo 3º Lugar serão definidos no dia e horário em tabela, na seguinte forma:

FINAL: VENCEDOR JOGO 1 x VENCEDOR JOGO 2

3º LUGAR: PERDEDOR JOGO 1 x PERDEDOR JOGO 2

Art. 10º - Nas finalíssimas, as equipes jogarão em um único jogo, sem vantagem alguma. Caso a partida termine empatada será decidido por meio de *shoot out* 03 (três) cobranças. Após efetuadas as 03 (três) cobranças, se o resultado mantiver empatado, as cobranças serão feitas de forma alternada até que se tenha um vencedor que será declarado campeão.

Art. 11º - O sorteio dos grupos e dos jogos será definido no Congresso Técnico da competição que será realizado no dia 21/02/2017, às 19h, no Edifício Seculus Business Center – Rua Paraíba, nº 330, 17º andar - Bairro Funcionários, CEP 30130-917, Belo Horizonte, Minas Gerais.

Art. 12º - A organização do campeonato reserva-se no direito de alterar a fórmula de disputa e/ou quantidade de equipes participantes até 24 (vinte e quatro) horas antes da data do Congresso Técnico.

CAPÍTULO II - DAS INSCRIÇÕES DE EQUIPES, ATLETAS E MEMBROS DE COMISSÃO TÉCNICA

Art. 1º - O período de inscrição de equipes se encerrará no dia **17/02/2018**, às **18h**.

§1º - O valor da inscrição é R\$ 30,00 (trinta reais), por atleta, pago até 17/02/2018, às 18h, data e horário limites da inscrição de equipes.

§2º - A inscrição deverá ser feita pelo site da Federação Mineira de futebol 7 disponível em www.portalfmf7.com.br.

Art. 2º - Cada equipe deverá inscrever um mínimo de 10 (dez) atletas e no máximo 15 (quinze), sendo relacionados no máximo 15 (quinze) para o jogo.

Art. 3º - Não haverá cancelamento ou substituição de atletas após o dia **17/02/2018**.

§ Único - Inscrição de novos atletas – até completar o plantel máximo de 15 (quinze) atletas – será aceita até o dia **02/03/2017 às 18h**.

Art. 4º - **Obrigatório apresentar um DOCUMENTO DE IDENTIFICAÇÃO COM FOTO ao representante de arbitragem. Caso não tenha um documento de identificação com foto, o atleta não terá condições de jogo.**

Art. 5º - Um atleta não poderá jogar em mais de uma equipe durante toda a competição.

Art. 6º - Apenas as equipes formadas por atletas amadores vinculados a startups, coworkings, aceleradoras, incubadoras e empresas que atuam, especificamente, no ecossistema de startups de Belo Horizonte e Região serão aceitas.

§1º - A organização do campeonato reserva-se no direito de solicitar termo que comprove a relação entre atletas e suas respectivas startups, coworkings, aceleradoras, incubadoras e empresas que atuam, especificamente, no ecossistema de startups.

§2º - As equipes devem ser formadas por atletas da mesma startup, aceleradora, coworking, incubadora ou empresa do ecossistema de startups. Ou seja, não são aceitas equipes formadas por seleção de atletas e que não possuem identidade definida para uma startup, aceleradora, coworking, incubadora ou empresa do ecossistema de startups.

Art. 7º - Não são aceitas equipes profissionais ou que disputam competições oficiais de futebol 7.

Art. 8º - Caso o limite de vagas de equipes – oito equipes – seja atingido antes da data final das inscrições, a organização da competição irá adotar os seguintes critérios para seleção das equipes:

- a) data do pedido de inscrição da equipe;
- b) data do pagamento da inscrição;
- c) situação dos atletas inscritos;
- d) sorteio.

CAPÍTULO III – 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.O.” serão computados 03 (três) pontos positivos para equipe que compareceu em campo.

§ Único - A equipe que perder por W.O. por não comparecimento ao campo de jogo, será automaticamente eliminado do campeonato, ficando todos os seus resultados anteriores e posteriores em 01 x 00.

CAPÍTULO IV - DAS PARTIDAS:

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

Art. 2º - Antes de cada partida, toda equipe deverá se apresentar ao representante da Federação, obedecendo os seguintes critérios obrigatórios:

- 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) apresentar coletes para os atletas suplentes (reservas). Caso isso não aconteça os mesmos não poderão permanecer em campo e nem participar da partida, até que o mesmo seja providenciado.

Art. 3º - Só terá condição de jogo para disputa de partidas desta competição, os atletas que estiverem registrados no Boletim Informativo Desportivo da CBF7 – BID, disponível para consulta em www.cbf7.com.br.

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), o atleta ficará suspenso por 02 (dois) jogos após completar o terceiro cartão amarelo da 2ª série e assim sucessivamente.

Art. 2º - O atleta advertido por cartão vermelho também ficará suspenso por 01 (um) jogo, ou seja, o jogo seguinte ao recebimento do cartão vermelho.

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

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

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

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

Art. 4º - A contagem de cartões vermelhos, amarelos é feita dentro da mesma competição, seja ela dividida em fases ou não. Os cartões recebidos nas diversas fases serão agregados àqueles que, porventura, vierem a ser aplicados na fase final, para fins de suspensão automática.

Art. 5º - A quantificação de cartões recebidos independe de comunicação da FMF7 e da Comissão Organizadora, sendo de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição o seu controle e cumprimento.

§ 1º - A equipe que, durante o Campeonato incluir em seu quadro atleta suspenso automaticamente por penas de cartão perderá 06 (seis) pontos.

§ 2º - Caso a equipe infratora seja a vencedora ou empate o jogo no qual o atleta foi relacionado, o placar considerado será 01 (um) a 0 (zero) para o adversário. Caso contrário, o placar será mantido.

CAPÍTULO VI – DA PREMIAÇÃO

Art. 1º - A competição oferece a seguinte premiação:

- a) 1º colocado – R\$ 2.000,00 (dois mil reais), 01 (um) troféu e 15 (quinze) medalhas;
- b) 2º colocado – R\$ 500,00 (quinhentos reais), 01 (um) troféu e 15 (quinze) medalhas;
- c) Artilheiro – 01 (um) troféu e 01 (um) relógio de pulso promocional;
- d) Melhor Goleiro – 01 (um) troféu e 01 (um) relógio de pulso promocional.

§ **Único** - Os critérios de desempate das premiações individuais são:

- 1) atleta na equipe que mais avançou na competição;
- 2) melhor média;
- 3) atleta mais velho.

CAPÍTULO VII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º - Ao inscrever-se neste Campeonato, tanto as equipes como os 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 autorizada, desde já, a repassar os citados direitos a qualquer emissora de TV, Rádio ou similar.

Art. 2º - A Federação de Mineira de Futebol 7 não se responsabilizará por acidentes ocorridos com participantes do **I STARTUP CUP DE FUTEBOL 7 – FEMININO 2018** ou por estes ocasionados a terceiros, antes, durante e depois das partidas, sendo essa responsabilidade das equipes envolvidas.

Art. 3º - As arbitragens estarão a cargo da Federação de Mineira de Futebol 7.

PROMOÇÃO



SanPedro
valley

REALIZAÇÃO



COORDENAÇÃO





APOIO INSTITUCIONAL



ATMOSPHERA



Comissão de
Direito para Startups

PRICEBEER



SECRETARIA DE
DESENVOLVIMENTO
ECONÔMICO
CIÊNCIA, TECNOLOGIA
E ENSINO SUPERIOR

