

4º CAMPEONATO ABERTO DA LIGA BOLA7

Série Ouro e Série Prata



LIGA BOLA7

Futebol 7 Society

1. CONTATO

LIGA BOLA7 Futebol 7 Society

Fone:

(51) 9 9996-8581 com Gerson

(51) 9 9947-0067 com Inácio

E-mail:

gerson_lui@hotmail.com

2. EQUIPES PARTICIPANTES

Série Ouro: 15 equipes

	Ajax (AJA)
	Ascension FC (ASC)
	APF – Amigos pelo Futebol (APF)
	Boca Juniors (BOC)
	Imperadores do Faxinal (IMP)
	EC Aurora (AUR)
	Silvio Pinturas (SIL)
	Barcelona (BAR)
	PFC (PFC)

	Boleiros FC (BOL)
	EC Belvedere (BEL)
	Moleques da Bola (MOL)
	Santo Antônio (SAN)
	Real Madruga (RMA)
	Várzea SC (TIR)

Série Prata: 16 equipes

	Amigos da Bola (ADB)
	Phoenix FC (PHO)
	Boleiragem FC (BFC)
	Chopp Sul (CHO)
	Maragatos (MAR)

	Portrago FC (POR)
	Desportivo Central FC (DCE)
	FC Viracopos (VIR)
	Schalke 19 (SCH)
	Independente del Trago (IND)
	Universidad FC (UNI)
	Resenha FC (RES)
	Bahia do Faxinal (BAH)
	Zanette FC (ZAN)
	FC Harmonia (HAR)
	EC Aurora "B" (AUB)

REGULAMENTO

Este regulamento é o conjunto das disposições que regem as disputas do 4º Campeonato Aberto da Liga Bola7 de Futebol Society, Série Ouro e Série Prata.

Artigo 1º - Para participar do campeonato é necessário:

§ 1º - Que o ATLETA seja inscrito dentro do prazo legal e não esteja cumprindo **suspensão disciplinar** nas competições organizadas pela Liga Bola7, bem como na JUNTA DESPORTIVA DISCIPLINAR da Secretaria Municipal de Esporte da Prefeitura Municipal de Santa Cruz do Sul.

§ 2º - Que a EQUIPE esteja com as obrigações financeiras em dia e que **concorde com todos os termos e cláusulas** deste regulamento, principalmente no que diz respeito a sua responsabilidade constante no Artigo 4º parágrafo 5º, que trata das lesões dos atletas, e no Artigo 12º parágrafo 3º, que trata dos direitos de imagem.

Artigo 2º - Das Inscrições:

§ 1º - Cada equipe poderá inscrever no mínimo dez (10) e no máximo vinte e três (23) atletas.

§ 2º - A equipe que não apresentar a ficha de inscrição até o dia do congresso técnico perderá 01 (um) ponto na disciplina mais multa equivalente a um cartão amarelo por cada dia de atraso.

§ 3º - Inscrições de atletas poderão ser feitas a qualquer tempo, exceto no dia da realização da rodada, e somente serão permitidas **até o início da 10ª rodada da 1ª fase**. A troca ou inclusão de treinador e auxiliar é livre.

§ 4º - É vetado a qualquer atleta estar inscrito em mais de uma equipe. Caso ocorra, será válida a inscrição na equipe que o atleta jogar primeiro. **Não será permitido a troca de atleta inscrito em duplicidade.**

§ 5º - Após o atleta ter participado de uma partida, o mesmo fica proibido de trocar de equipe.

§ 6º - As equipes que oficializaram a inscrição e que desistirem ou abandonarem a competição, não cumprirem com os requisitos do regulamento ou não efetuarem o pagamento da multa por "WO", **não receberão a devolução do valor pago como caução.**

Após o término deste campeonato, a equipe que **não quiser** participar do próximo campeonato organizado pela Liga Bola7 terá o direito de receber o reembolso do valor pago como caução, com as seguintes condições:

- I) Que a equipe tenha cumprido toda a tabela de jogos ou, se for o caso, efetuado o pagamento da multa por "WO".
- II) Que a equipe não tenha sido desclassificada em virtude de tumulto, briga, confusão generalizada ou qualquer outro motivo de ordem disciplinar.
- III) Que faça a retirada do valor da caução **dentro do prazo** estabelecido. A não retirada da caução dentro do prazo, implica na inscrição automática da equipe para o próximo campeonato.
- IV) A retirada da caução implica na **perda da vaga** da equipe no(s) próximo(s) campeonato(s).
- V) Serão descontados eventuais débitos pendentes, como taxas de cartão, por exemplo.

§ 7º - Cada equipe deve enviar pelo menos um representante para participar das reuniões previamente convocadas, com presença comprovada mediante **assinatura** do termo de presença. **O não comparecimento implicará na concordância da equipe com todas as decisões tomadas pelos demais, além da perda de 03 (três) pontos na disciplina mais multa equivalente.**

Artigo 3º - Do Uniforme:

§ 1º - Será facultativo o uso de caneleiras por parte dos atletas, mas a Liga Bola7 não se responsabiliza por lesões decorrentes da falta de uso das mesmas. Será permitido ao atleta utilizar malha por baixo do calção.

§ 2º - As equipes deverão obrigatoriamente se apresentar uniformizadas com camisetas iguais e numeradas, assim como calções e meias de futebol (meião) da mesma cor predominante dos demais integrantes de sua equipe. O atleta que não estiver devidamente uniformizado será advertido pelos árbitros para regularizar o uniforme;

§ 3º - Antes do início de cada jogo o capitão ou o técnico da equipe deverá preencher a pré-súmula, informando a numeração de todos os atletas que participarão da partida, para posterior preenchimento da súmula, a qual será assinada pelo capitão e/ou pelo técnico, sendo esta a comprovação efetiva de que o atleta participou da partida.

I) O atleta que chegar atrasado, a qualquer tempo, poderá fazer parte do jogo, desde que esteja uniformizado e informe o seu número ao mesário do jogo para constar na súmula da partida.

II) O atleta que entrar em campo e não tiver o seu número relacionado na súmula, **será advertido com cartão amarelo.**

§ 4º - A critério da arbitragem, em consenso com os capitães das equipes confrontantes, nos dias de baixas temperaturas será autorizada a utilização de calças de abrigo para os goleiros e camisas de mangas longas para os demais atletas por baixo da camiseta da equipe.

Artigo 4º - Dos Jogos:

§ 1º - Os jogos serão disputados preferencialmente nas dependências da Cabana do Étti e/ou da Tap's Eventos, conforme a programação estabelecida pela organização da Liga Bola7 e repassada às equipes participantes ou informada através das redes sociais, mas poderão ser transferidos para outro local, conforme determinação da organização, a qualquer momento. Os jogos serão realizados em dois (02) tempos de vinte e cinco (25) minutos, sempre aos sábados ou, eventualmente, em outras datas estabelecidas pela organização, **se houver consenso entre as equipes**, a partir das 13:00 hs. Poderão ser marcados jogos em horários alternativos, mediante comum acordo entre as equipes e a organização. **Somente no primeiro jogo da rodada haverá tolerância de quinze (15) minutos de atraso.** Caberá aos representantes de equipes a fiscalização dos seus atletas e treinadores que estiverem dentro de campo aptos a participar da partida. Não poderão permanecer dentro de campo os atletas e treinadores que não estiverem aptos e relacionados na súmula da partida, bem como aqueles que não estiverem devidamente uniformizados.

§ 2º - As equipes têm até o dia 10 de cada mês para efetuar o pagamento, de forma antecipada, do valor correspondente aos jogos que a equipe realizará no mês corrente, equivalente a **R\$ 110,00 (cento e dez reais) por jogo**, ou seja, se a equipe tiver 04 (quatro) jogos programados no mês corrente, deve ser pago o valor total de R\$ 440,00 (quatrocentos e quarenta reais), mais as taxas de cartão referente ao mês anterior, se houver. O pagamento poderá ser feito, em última instância, no primeiro jogo da equipe após o dia 10, porém deve ser efetuado ANTES do início da partida. **A partida não será iniciada se a equipe não estiver em dia com o pagamento integral das suas obrigações**, sendo considerado "WO" se ocorrer. Não serão aceitos pagamentos em cheque. Os pagamentos com 'cartão de crédito' terão valor majorado em 5% e estão sujeitos a disponibilidade do serviço no momento da operação, o que não desobriga o pagamento dentro do prazo estabelecido.

§ 3º - Os atletas **devem obrigatoriamente portar documento de identificação com foto**, e, caso seja solicitado, apresentar ao mesário sempre que solicitado.

§ 4º - O atleta que estiver suspenso por cartão amarelo, constará na súmula com a observação "AMAR". Da mesma forma, o atleta suspenso por cartão vermelho, constará com a observação "VERM".

I) O atleta que estiver cumprindo **suspensão disciplinar** não poderá participar do campeonato durante o período da suspensão. **Se a suspensão disciplinar foi provocada em outro campeonato paralelo organizado pela Liga Bola7, o atleta fica suspenso em ambas as competições.**

II) É obrigação de cada equipe verificar a situação de seus atletas no que diz respeito a **suspensões disciplinares** provenientes de campeonatos anteriores e/ou paralelos, bem como suspensões impostas pela Junta Desportiva Disciplinar da Secretaria de Esportes da Prefeitura Municipal de Santa Cruz do Sul, da qual a Liga Bola7 faz parte.

§ 5º - É de inteira responsabilidade da equipe qualquer tipo de lesão que venha a ocorrer com seus atletas, principalmente com os menores de idade. Dessa forma, a Liga Bola7 fica isenta de responsabilidades e/ou despesas decorrentes desses incidentes, antes, durante e depois dos jogos.

§ 6º - A organização terá o poder de cancelar jogos a qualquer tempo, mesmo já tendo iniciada a rodada, por questões de ordem climáticas, falta de segurança ou força maior. Uma partida poderá ser adiada, interrompida ou encerrada por um dos seguintes motivos:

I) conflitos graves;

II) condições climáticas adversas;

III) falta de energia;

IV) motivo extraordinário, **que não tenha sido provocado pelas equipes**, ou que represente uma situação de comoção incompatível com a realização ou continuidade da partida.

O árbitro deverá aguardar, por pelo menos 30 (trinta) minutos para a solução dos problemas que deram origem a interrupção da partida e se tal não acontecer determinará o seu encerramento, adotando-se os seguintes critérios:

a) Se a interrupção ocorrer com 18 minutos do segundo tempo ou mais de partida, a mesma será encerrada, mantendo-se o resultado do marcador.

b) Se a interrupção ocorrer antes dos 18 minutos do segundo tempo, uma nova partida será realizada com placar de '0 x 0', em nova data e local determinados pela organização;

§ 7º - A equipe que abandonar o campo perderá o jogo por '1 x 0'. Se o adversário estiver vencendo, será mantido o resultado. Se acontecer em fase eliminatória, o abandono de campo acarretará na eliminação da equipe do campeonato.

§ 8º - A equipe que ficar com número inferior a quatro (04) jogadores, perderá os pontos da partida mesmo se estiver vencendo. Se a equipe adversária estiver vencendo, será mantido o resultado. Caso contrário, será aplicado o resultado de '1 x 0' para a equipe adversária.

§ 9º - As equipes não poderão vetar os árbitros. Na falta de um deles, terá a organização da Liga Bola7 plenos poderes para escalar qualquer árbitro ou iniciar a partida com apenas um árbitro.

Artigo 5º - Reagendamento de jogos e rodadas:

§ 1º - As rodadas seguirão a ordem programada no calendário de jogos, ou seja, a rodada que **tiver todos os jogos** cancelados será realizada na próxima data de jogos. Jogos isolados ou **cancelamentos parciais** da rodada terão data remarcada pela organização. Eventualmente, poderão ser realizados jogos fora da ordem programada, para ajustes no calendário, recuperação de rodadas atrasadas ou emparelhamento das séries. Também poderão ser feitos ajustes no horário dos jogos para evitar 'buracos' na tabela, em decorrência de jogos cancelados, mediante aviso prévio.

Os jogos poderão ser realizados em datas alternativas, mediante consenso entre as equipes e organização da Liga Bola7.

§ 2º - Transferências de jogos e rodadas somente ocorrerão em caráter excepcional. Em caso de dúvidas, os representantes de equipes deverão entrar em contato com a organização da Liga Bola7 através do telefone (51) 9 9996-8581. Em caso de mau tempo, a organização irá comunicar o cancelamento dos jogos preferencialmente até as 11:00 hs do dia em que será realizada a rodada.

Artigo 6º - Critérios de desempate (fase de grupos):

- 1º) Menor número de pontos na disciplina:
 - cartão vermelho – 3 pontos
 - cartão amarelo – 1 ponto
- 2º) Maior número de vitórias;
- 3º) Maior Saldo de gols;
- 4º) Menor número de gols sofridos;
- 5º) Sorteio.

Artigo 7º - Dos Cartões:

Cartão amarelo:

- Três (03) cartões amarelos = suspensão automática de um (01) jogo.
- Seis (06) cartões amarelos = suspensão automática de dois (02) jogos.
- Nove (09) cartões amarelos = suspensão automática de três (03) jogos.
- E assim, sucessivamente.
- Multa de R\$ 5,00 (cinco reais) por cartão amarelo*.

Cartão Vermelho:

- Um (01) cartão vermelho = suspensão automática de um (01) jogo.
- Dois (02) cartões vermelhos = suspensão automática de dois (02) jogos.
- Três (03) cartões vermelhos = suspensão automática de três (03) jogos.
- E assim, sucessivamente.
- Multa de R\$ 15,00 (quinze reais) por cartão vermelho*.

§ 1º - Nas penalidades de cartões, um cartão não anula o outro, ficando o atleta penalizado com todos os cartões que lhe foram apresentados.

Exemplo – um (01) cartão amarelo mais um (01) vermelho no mesmo jogo, sendo que o atleta já possuía dois (02) cartões amarelos anteriores de outras rodadas = dois (02) jogos de suspensão automática (cumulativo).

§ 2º - Os cartões serão zerados a partir da fase semifinal, porém, suspensões e punições pendentes de fases ou competições anteriores devem ser cumpridas integralmente.

Artigo 8º - Da ocorrência ou não do WO

§ 1º - A equipe que utilizar atleta(s) não inscrito(s), inscrito(s) irregularmente, ou suspenso(s), perderá a partida por "1 x 0" em caso de ter vencido ou empatado a partida. Se o adversário venceu, permanece o resultado da partida. Não se aplica o 'WO' neste caso.

I) Independente do resultado, permanecem válidos os registros de gols e cartões da partida.

II) O atleta, se inscrito, será punido com **suspensão disciplinar** de dois (02) jogos. O jogador suspenso, até cumprir a pena, não poderá jogar, nem fazer parte do banco de reservas nos jogos seguintes.

§ 2º - O não comparecimento de qualquer equipe para o jogo no horário marcado e observada a tolerância prevista no Artigo 4º, acarretará na aplicação do 'WO', sendo confirmada a vitória ao adversário pelo resultado de "1 x 0".

§ 3º - A equipe que perder por 'WO', será punida com multa de R\$ 300,00 (trezentos reais). O pagamento da multa deverá ser efetuado no prazo de 02 (dois) dias úteis. Caso não ocorra o pagamento da multa dentro do prazo, a equipe será desclassificada, perdendo o direito ao reembolso da caução, e **os atletas ficarão suspensos de todas as competições locais pelo prazo de 01 (um) ano**, a contar da data do 'WO'.
Não serão punidos os atletas da equipe que estiverem presentes na data do jogo e assinarem a súmula.

§ 4º - No caso de as duas equipes não estarem presentes ou, sem o número mínimo de seis (06) atletas (por equipe e em condições de jogo) para iniciar a partida, no horário marcado, será considerado 'WO' duplo e, cada equipe será punida com multa de R\$ 300,00 (trezentos reais), ficando o resultado "0 x 0" (zero a zero).

§ 5º - **A aplicação de um segundo 'WO' elimina a equipe do campeonato**, sem direito ao reembolso da caução. Neste caso, em que uma equipe for eliminada ou abandonar o campeonato, permanecerão os resultados dos jogos já realizados, enquanto que as partidas restantes terão os pontos convertidos para a equipe adversária, considerando o resultado final de 1 x 0 (um a zero).

§ 6º - A equipe que provocar o 'WO' nas fases eliminatórias será eliminada do campeonato e punida, conforme o artigo 8º parágrafo 3, desse regulamento.

§ 7º - A equipe que não regularizar o 'WO' ou demais pendências financeiras, não poderá participar de outras edições do Campeonato da Liga Bola7 até que seja regularizada a situação.

§ 8º - Para iniciar o jogo, cada equipe precisa ter no mínimo seis (06) atletas, caso contrário será aplicado o 'WO'.

§ 9º - Os casos de 'WO' serão considerados para fins de cumprimento de suspensão. Já os jogos não realizados por eliminação ou abandono de uma equipe do campeonato NÃO serão considerados para fins de cumprimento de suspensão automática ou disciplinar.

Artigo 9º - Da Premiação:

§ 1º - A premiação será distribuída da seguinte forma:

Série Ouro:

- Campeão: R\$ 500,00 + 40% valor arrecadado com taxa de cartões + troféu e medalhas + fardamento completo da marca Placar (20 conjuntos compostos de camisa, calção e meias);
- 2º lugar: R\$ 300,00 + 20% valor arrecadado com taxa de cartões + troféu e medalhas;
- 3º lugar: R\$ 200,00 + 10% valor arrecadado com taxa de cartões + troféu e medalhas;
- Goleador: troféu;
- Melhor defesa: troféu;
- Melhor disciplina: 30% valor arrecadado com taxa de cartões + troféu.

Série Prata:

- Campeão: R\$ 400,00 + 40% valor arrecadado com taxa de cartões + troféu e medalhas;
- 2º lugar: R\$ 200,00 + 20% valor arrecadado com taxa de cartões + troféu e medalhas;
- 3º lugar: R\$ 100,00 + 10% valor arrecadado com taxa de cartões + troféu e medalhas;
- Goleador: troféu;
- Melhor defesa: troféu;
- Melhor disciplina: 30% valor arrecadado com taxa de cartões + troféu.

l) Em caso de empate, o goleador será definido pelos seguintes critérios, nesta ordem:

- a) melhor disciplina do atleta,
- b) em favor do atleta da equipe mais bem colocada no campeonato,
- c) em favor do atleta mais velho.

II) A melhor defesa será definida pela média de gols sofridos por jogo. Em caso de empate, o troféu fica com a equipe mais bem colocada no campeonato.

III) A equipe de melhor disciplina será definida pela média de pontos por jogo ('pontos na disciplina' dividido pelo nº de jogos). Em caso de empate, em favor da equipe mais bem colocada no campeonato.

IV) Equipes penalizadas com 'WO' não poderão receber qualquer tipo de premiação, bem como seus atletas.

V) Partidas não realizadas por motivo de 'WO' não serão computadas para definir a 'Melhor Disciplina' e 'Melhor Defesa'.

Artigo 10º - Das Penalidades e sua aplicação:

§ 1º - Além das **suspensões automáticas** por cartão, os integrantes das equipes poderão sofrer **suspensões disciplinares** impostas pela organização da Liga Bola7, conforme a gravidade da infração cometida, relacionada em súmula ou não.

A **suspensão disciplinar** poderá ser aplicada de duas formas:

- por um número determinado de jogos (SDJ);
- por um período determinado de tempo (SDT).

I) A **suspensão disciplinar por jogo (SDJ)** será SOMADA a **suspensão automática** para determinar o número total de jogos que o atleta ficará suspenso.

Exemplo: o atleta levou um (01) cartão vermelho e sofreu **suspensão disciplinar** de dois (02) jogos = três (03) jogos de suspensão (cumulativo).

II) A **suspensão automática** por cartão deve ser cumprida independentemente de ter decorrido ou não o prazo da **suspensão disciplinar por tempo (SDT)**.

§ 2º - O integrante da equipe punido com **suspensão disciplinar** (SDJ ou SDT) que não terminar de cumprí-la no campeonato corrente, deverá completar o restante da suspensão no(s) campeonato(s) seguinte(s). Já as **suspensões automáticas** (originadas por aplicação de cartão vermelho ou amarelo) que não forem cumpridas no campeonato corrente serão extintas.

§ 3º - A **suspensão disciplinar** será informada ao representante da equipe através do 'Comunicado de Aplicação de Pena de Suspensão Disciplinar', que, por sua vez, deve levar a decisão ao conhecimento do integrante da sua equipe que foi punido.

§ 4º - Período de suspensão (para atletas, dirigentes e demais integrantes da equipe):

I) Ofensa, ameaça, gesto obsceno e/ou crítica desrespeitosa a atletas, torcedores, árbitros e/ou membros da organização:

- Se SDJ = 02 (dois) jogos de suspensão;
- Se SDT = 02 (dois) meses a 01 (um) ano de suspensão.

II) Tentativa de agressão a atletas, torcedores, árbitros ou membros da organização e atitudes antidesportivas:

- Se SDJ = 08 (oito) a 16 (dezesesseis) jogos de suspensão;
- Se SDT = 02 (dois) meses a 01 (um) ano de suspensão.

III) Agressão e/ou vias de fato a atletas, torcedores, árbitros e/ou membros da organização:
SDT = 01 (um) ano a 02 (dois) anos de suspensão;

IV) Atentar contra o nome da organização e do campeonato ou de entidades participantes:
SDT = 02 (dois) meses a 01 (um) ano de suspensão;

V) Tumulto, brigas e confusões generalizadas:
SDT = 01 (um) a 03 (três) anos de suspensão;

VI) Suborno ou tentativa de suborno:
SDT = 02 (dois) meses a 01 (um) ano de suspensão;

§ 5º - Para os casos de reincidência, dobram-se as penas estipuladas acima.

§ 6º - A equipe que provocar ou participar de tumulto grave ou briga generalizada através de seus atletas, dirigentes ou comissão técnica, ou ainda, não tomar atitude para evitar que o mesmo aconteça, estará sujeita a eliminação sumária do campeonato e ao ressarcimento dos danos materiais, quando houver, a quem de direito.

Artigo 11º - Dos Protestos e dos Recursos:

§ 1º - Todo o protesto deverá ser feito em até 48 (quarenta e oito) horas após o término da rodada, enviado por email (gerson_lui@hotmail.com), e só poderá ser realizado pelo representante legal da equipe e devidamente fundamentado. Não serão aceitas reclamações ou protestos na súmula do jogo, de forma verbal, através de rede social ou qualquer outro meio.

§ 2º - Os protestos serão analisados e julgados pela organização da Liga Bola7, sendo que não cabe recurso.

Artigo 12º - Das disposições finais:

§ 1º - São soberanas as decisões da organização da Liga Bola7, ficando cientes as equipes e seus representantes de que o ingresso de medidas em outra(s) esfera(s) judicial(ais), poderá acarretar na eliminação definitiva da equipe do Campeonato, sem direito ao reembolso da caução.

§ 2º - Os casos omissos no presente regulamento serão decididos pela organização da Liga Bola7.

§ 3º - Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, o responsável pela equipe participante da competição autoriza a utilização da imagem dos integrantes da sua equipe, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos, nome e filmagens através de divulgação em redes sociais, sites, jornais e rádios, nada tendo a reclamar a título de direitos conexos a imagem, nome, filmagem ou qualquer outro, estando ciente de que o aceite desta disposição é pré-requisito fundamental para a participação da equipe no campeonato.

§ 4º - A organização da Liga Bola7 se reserva o direito de excluir do campeonato qualquer pessoa, seja ela atleta, técnico, auxiliar, representante ou dirigente de equipe, que se manifestar publicamente, por redes sociais, rádio, jornal, sites ou fotos, com manifestações que denigram a imagem da competição ou causem algum prejuízo à Liga Bola7.

§ 5º - Estão as equipes e seus representantes cientes que a Liga Bola7 ratificou a Uniformização de Regulamentos dos seguintes campeonatos regionais, a saber:

- Secretaria Municipal de Segurança, Defesa Civil e Esporte de Santa Cruz do Sul;
- Departamento de Futebol Monte Alverne de Santa Cruz do Sul (DFMA);
- Liga de Integração do Futebol Amador de Santa Cruz do Sul (LIFASC);
- Associação do Futebol Amador de Santa Cruz do Sul (AFASC);
- Campeonato Vale do Castelhana de Santa Cruz do Sul;
- Clube União/Corinthians de Santa Cruz do Sul;
- Clube Aliança de Santa Cruz do Sul;
- Liga de Futebol Sete Saraiva Santa Cruz do Sul;
- Liga Integração de Futebol Sete de Santa Cruz do Sul;
- Liga Integração de Futebol Sete São Martinho/Paredão de Santa Cruz do Sul;
- Liga Amizade de Futebol Sete de Paredão de Santa Cruz do Sul;
- Liga Taça das Colônias de Santa Cruz do Sul;
- Liga de Futsal de São José da Reserva de Santa Cruz do Sul;
- Liga Regional do Vale do Rio Pardo;
- Município de Vera Cruz – RS;
- Município de Vale do Sol – RS;
- CMD Município de Sinimbu – RS.

Sendo assim, as punições nas competições e eventos realizados por cada um dos signatários descritos no Regulamento de Uniformização, deverá ser observada pelos demais, de forma que o infrator, ao tempo do cumprimento da punição, não poderá participar de nenhum dos campeonatos por estes organizados.

§ 6º - O presente Regulamento entra em vigor nesta data, após a realização do congresso técnico, para o qual foram convocados todos os representantes das equipes participantes, conforme termo de presença assinado pelos mesmos, revogando-se a partir desta data, todas as disposições em contrário.

Comissão organizadora do 4º Campeonato Aberto da Liga Bola7

Santa Cruz do Sul, 28 de janeiro de 2020.

FÓRMULA DISPUTA DO 4º CAMPEONATO ABERTO DA LIGA BOLA7
Série Ouro e Série Prata

1ª FASE - CLASSIFICATÓRIA (TURNO ÚNICO)

As equipes se enfrentarão em turno único, no modelo 'todos contra todos'.
Classificam-se as 12 (doze) melhores colocadas.

2ª FASE

A 2ª fase será disputada por 8 equipes (5º ao 12º) que se enfrentam em JOGO ÚNICO, definido conforme a colocação das equipes na fase classificatória (vide abaixo). Em caso de empate no tempo normal, será disputada uma prorrogação de dois (02) tempos de cinco (05) minutos. Na prorrogação, a equipe melhor classificada na fase classificatória (1ª fase) tem a vantagem do empate.

J01 - 5º x 12º
J02 - 6º x 11º
J03 - 7º x 10º
J04 - 8º x 9º

3ª FASE – QUARTAS DE FINAL

Nesta fase, as 4 melhores equipes da 1ª fase mais as 4 equipes classificadas na 2ª fase se enfrentam em JOGO ÚNICO (vide abaixo). Em caso de empate no tempo normal, será disputada uma prorrogação de dois (02) tempos de cinco (05) minutos. Na prorrogação, a equipe melhor classificada na fase classificatória (1ª fase) tem a vantagem do empate.

J05 – 1º colocado x vencedor J04
J06 – 2º colocado x vencedor J03
J07 – 3º colocado x vencedor J02
J08 – 4º colocado x vencedor J01

SEMI FINAL, FINAL e disputa do 3º LUGAR

As fases SEMIFINAL, FINAL e a disputa do 3º LUGAR serão disputadas em JOGO ÚNICO (vide abaixo). Em caso de empate no tempo normal, será disputada uma prorrogação de dois (02) tempos de cinco (05) minutos. Na prorrogação, a equipe melhor classificada na fase classificatória (1ª fase) tem a vantagem do empate.

- Ordem dos jogos da semifinal:
J09 - vencedor J06 x vencedor J07
J10 - vencedor J05 x vencedor J08

- Disputa do 3º lugar:
J11 – perdedor J09 x perdedor J10

- Final:
J12 – vencedor J09 x vencedor J10

REBAIXAMENTO E ACESSO

Ao final do campeonato, **as 03 (três) últimas equipes da Série Ouro disputarão a Série Prata** do próximo campeonato.

Ao final do campeonato, **as 03 (três) primeiras equipes da Série Prata disputarão obrigatoriamente a Série Ouro** do próximo campeonato, sendo que, a equipe que recusar o acesso perderá a vaga e será desclassificada.

Neste caso, as demais equipes da Série Prata poderão absorver no máximo 04 (quatro) atletas, cada uma, da equipe que foi desclassificada.