

LIGA MINAS F7



**COPA MINAS
DE FUTEBOL 7**

REGULAMENTO CAPÍTULO I - DENOMINAÇÃO E PARTICIPANTES

Artigo 01º - COPA MINAS FUT7, é uma competição promovida pela LIGA MINAS F7, será disputada pelas(doze) equipes.

CAPÍTULO II – PREMIAÇÕES, TÍTULOS E TAXAS.

Artigo 02º - A equipe que ao final da competição for considerada a vencedora, será atribuída o título de CAMPEÃO e à segunda colocada o título de VICE-CAMPEÃO, ambas, da COPA MINAS FUT7.

Artigo 03º - O CAMPEÃO e o VICE-CAMPEÃO receberão cada um, um troféu e até 20 medalhas. Serão premiados também o craque da campeonato (através de votação em nosso site), artilheiro, Rei das assistências, goleiro destaque, atleta destaque e o melhor técnico, cada um receberá um troféu personalizado da competição.

§1º Cada equipe que concordou em participar da competição, tem conhecimento e assume responsabilidade em pagar R\$ 600,00(seiscentos reais) pela inscrição do campeonato mais R\$ 180,00 (cento e oitenta reais) referente a taxa de cada jogo da sua equipe na competição.

§ 2º Terão direito a premiação, apenas as equipes que pagarem o valor integral da inscrição até o dia da sua estreia na competição.

§ 3º O critério para desempate na premiação de artilharia, Rei das Assistências e craque da galera será: O atleta que estiver na equipe com a melhor classificação final; Caso haja dois ou mais atletas dentro da mesma equipe, o de mais idade receberá a premiação.

CAPÍTULO III - FORMA DE DISPUTA

Artigo 04º - A competição será disputada em 04 (quatro) fases:

I - 1ª Fase: Classificatória, em 05 rodadas;

II - 2ª Fase: Quartas de Final;

III - 3ª Fase: Semifinais;

IV - 4ª Fase: Final.

1ª Fase - Grupo

Artigo 05º - Na 1ª Fase - **Classificatória** – As 12 (doze) equipes serão divididas em 2 grupos com 6 equipes cada, jogando entre si dentro do próprio grupo, em CONFRONTO DIRETO, em único turno, conforme tabela elaborada pelo departamento técnico, com contagem corrida de pontos ganhos, classificando-se para a 2ª Fase – Quartas de Final, as 4 melhores equipes de cada grupo na 1ª Fase, em caso de empate, os critérios de índices técnicos estabelecidos no art. 8 deste Regulamento. Para cada vitória a equipe ganhará 03 (três) pontos, para o empate 01 (um) ponto e 00 (zero) ponto na derrota.

§ 1º - As equipes que fizerem melhor campanha na fase de grupos, jogarão pelo empate nas Quartas de final.

2ª Fase – Quartas de Final

Artigo 06º - A 2ª Fase – Quartas de Final, serão disputadas pelas 8 equipes classificadas da 1ª fase, que formarão os jogos de **1 a 4**, sendo que a disputa obedecerá ao seguinte critério:

JOGO 1 – 1º Grupo A x 4º Grupo B

JOGO 2 – 1º Grupo B x 4º Grupo A

JOGO 3 – 2º Grupo A x 3º Grupo B

JOGO 4 – 2º Grupo B x 3º Grupo A

§ 1º : Em caso de empate no tempo regulamentar, a equipe melhor classificada na 1ª fase avançará para a 3ª fase.

3ª Fase – Semifinais

Artigo 07º -

A 3ª Fase – Semifinal, será disputada pelas 4 equipes vencedoras da 2ª fase, que formarão os jogos **5 e 6**, sendo que a disputa obedecerá ao seguinte critério:

JOGO 5 – Vencedor Jogo 1 x Vencedor Jogo 4

JOGO 6 – Vencedor Jogo 2 x Vencedor Jogo 3

§ 1º: Em caso de empate no tempo regulamentar, o vencedor será conhecido através da disputa de “shoot outs”, sendo 3 cobranças por equipe, em caso de empate nas 3 cobranças, seguirão as alternadas até definir o vencedor.

4ª Fase – Final

Artigo 08º - A 4ª Fase – Final, em jogo único, será disputado pelas equipes vencedoras dos jogos “5” e “6”.

JOGO 7 – Vencedor Jogo 5 x Vencedor Jogo 6

§ 1º: Em caso de empate no tempo regulamentar, o vencedor será conhecido através da disputa de “shoot outs”, sendo 3 cobranças por equipe, em caso de empate nas 3 cobranças, seguirão as alternadas até definir o vencedor.

CAPÍTULO IV - CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Artigo 9º - Ao término das fases e observadas as disposições específicas em contrário estabelecidas neste Regulamento, na hipótese de 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas em número de pontos ganhos, para definir a classificada e/ou classificadas, os critérios de desempate serão estabelecidos pelos índices técnicos abaixo mencionados e de acordo com a seguinte ordem:

- I- Maior saldo de gols;
- II- Maior número de gols pró;
- III- Maior número de vitórias;
- IV- Menor número de gols sofridos;
- V- Menor número de cartões Vermelhos
- VI- Menor número de cartões Amarelos
- VII- Sorteio público na ARENA BVB, em dia e horários a serem determinados

. CAPÍTULO V - INFRAÇÕES

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

CARTÕES	QUANTIDADE	SUSPENSÃO
AMARELO	3	1 jogo
VERMELHO	1	1 jogo

§ 01º - Na reincidência, as penalidades serão dobradas.

§ 02º - As equipes que tenham concordado em participar desta competição reconhecem a LIGA MINAS F7 como instância própria para resolver as questões relativas à disciplina e às competições desportivas.

§ 03º - A LIGA MINAS F7 aplicará as punições feitas de acordo com os relatórios dos oficiais de arbitragem em até 7 dias úteis após recebimento do mesmo, e serão publicados no site oficial da Liga, cabe às equipes acompanhar as punições pelo sistema.

§ 04º - Os atletas advertidos com cartão vermelho durante alguma partida irão cumprir 01 jogo de suspensão, salvo os casos previstos na seção disciplinar.

§ 05º - Os atletas e/ou membros da comissão técnica advertidos com cartão vermelho, não podem ficar dentro do campo, pelo lado de fora na lateral do banco de reserva das equipes, e não podem ficar atrás dos gols da sua equipe e do adversário. Em caso de descumprimento a equipe do infrator poderá ser eliminada da competição e o mesmo suspenso por tempo indeterminado da LIGA MINAS F7.

§ 06º - O atleta e/ou membros da comissão técnica que estiver advertidos com cartão vermelho, não podem estabelecer comunicação dentro do campo, seja com rádios, megafones, telefone ou qualquer outra via.

§ 07º - O atleta que já tiver com dois cartões amarelos de outras partidas, receber o terceiro amarelo e um vermelho na mesma partida, cumprirá 2 jogos de suspensão.

SERÃO APLICADAS AS SEGUINTE PENALIDADES:

I - Desrespeitar e reclamar através de gestos ou palavras, ofender moralmente oficiais de arbitragem, delegados, membros da LIGA MINAS F7. **Suspensão: 01 a 03 Jogos**

II - Prática ou tentativa de chegar às vias de fatos contra os oficiais de arbitragem, delegados, membros da LIGA MINAS F7, legais ou nomeados por ela, contra companheiros de equipe ou componentes de equipe adversária. **Suspensão: 05 a Exclusão.**

III - Assumir nas praças de desportos, atitude inconveniente ou contrária à moral desportiva, em relação a componentes de sua equipe ou da adversária, bem como em relação à entidade organizadora e seus dirigentes. **Suspensão: 01 a 05 Jogos**

IV – Invadir o campo antes, durante, no intervalo ou depois do jogo, com o propósito de ofender, discutir, tirar satisfações com os oficiais de arbitragem, delegado, membros da LIGA MINAS F7, legais ou nomeados por ela. **Suspensão: 02 a 05 Jogos**

V – Proceder de forma desleal ou inconveniente durante a competição. **Suspensão: 01 a 03 Jogos**

VI – Dirigir-se aos oficiais após o jogo terminado ainda dentro do campo, para reclamações, satisfações ou atitudes antidesportivas, de maneira hostil ou desrespeitosa. **Suspensão: 01 a 03 Jogos**

VII – Abandono da partida pela equipe antes do tempo regulamentar: Eliminação, suspensão de 10 Jogos e multa de R\$ 200,00(duzentos reais) por atleta escalado;

VIII - Falsificar no todo ou em parte, documento público ou particular, omitir declaração que nele deveria constar, inserir ou fazer inserir declaração falsa ou diversa da que deveria ser escrita, para o fim de obter vantagem ou mesmo usá-la no Campeonato. **Suspensão de 20 Jogos, além das previstas na Legislação Penal.**

§ 09º - Os recursos dos processos julgados pela Comissão Disciplinar da LIGA MINAS F7 deverão ser enviados para o email ligaminasf7@gmail.com no prazo de 24 horas a contar da data de divulgação da súmula, assinados pelo representante da equipe, e acompanhados do comprovante de pagamento da taxa de R\$ 1.302,00 (Hum mil, trezentos e dois reais), sob pena de deserção. Valor esse que deve ser depositado na conta da LIGA MINAS F7, mesma conta que fazem pagamentos das taxas de jogo e inscrição.

§ 10º - Quando, ao final desta competição, uma penalidade de suspensão por partida aplicada pela LIGA MINAS F7 ainda restar pendente, tal pena deverá ser cumprida obrigatoriamente na competição subsequente.

§ 11º - Todas as pessoas devidamente registradas são passíveis de punição estando ou não dentro de campo, bastando estar em qualquer praça esportiva para se tornar passível de punição a qualquer momento.

CAPÍTULO VI - WO

Artigo 11º - A equipe que perder uma partida por WO, ou desistir da competição, será eliminada automaticamente da competição, ficando todos os seus resultados anteriores e

posteriores em 02 X 00, cancelando ainda os cartões disciplinares e os gols para a artilharia, além de seus jogadores serem suspensos e multados em R\$ 300,00 cada atleta.

A equipe que perder por W.O ficará suspensa de atuar por um período mínimo de 1 ano e multada em R\$500 para voltar a atuar na LIGA MINAS F7. A equipe presente pagará a sua taxa normalmente e poderá utilizar ou não o horário como bem entender.

§ 01º - WO TÉCNICO

A Equipe que comparecer sem o número mínimo de jogadores (7 jogadores) para iniciar a partida, será considerada perdedora por WO técnico, o placar será de 2x0, pagará a sua taxa de jogo e do adversário, e continuará na competição, caso não pague as duas taxas, a equipe estará automaticamente eliminada e seus jogadores suspensos até que paguem a multa por atleta no valor de R\$ 300,00 (trezentos reais).

Se uma determinada equipe aplicar o W.O técnico por 2 vezes na mesma competição, ela é automaticamente eliminada, ficando suspensa por 6 meses de atuar na LIGA MINAS F7 e os atletas passíveis de multa que pode variar de R\$ 150 a R\$ 300.

§ 02º - TOLERÂNCIA

Foi estabelecido no Congresso Técnico que a tolerância máxima é de 10 minutos apenas na primeira partida do dia em cada campo da ARENA BVB, na segunda partida adiante, o WO será considerado a partir do TÉRMINO DO JOGO ANTERIOR, caso alguma das equipes não reúna condições de iniciar a partida.

As equipes deverão se apresentar devidamente uniformizadas e documentadas na área técnica, 20 minutos antes do horário marcado na tabela.

O pagamento das taxas de jogos deverá ser efetuado 30 minutos antes da partida, sem o pagamento, as equipes não estarão aptas para jogo.

A equipe só pode solicitar vitória por W.O caso tenha o número mínimo de atletas para iniciar a partida, e esteja com toda a situação financeira regularizada junto a LIGA MINAS F7.

CAPÍTULO VII - UNIFORME

Artigo 12º

§ 01º - A equipe que estiver do lado esquerdo, como mandante do jogo, precisa informar a organização as cores do uniforme (camisa, short e meião) em até 24h antes do horário marcado para o início do seu jogo. A organização tem o dever de comunicar ao adversário do mandante a cor do uniforme.

§ 02º - Caso a equipe mandante, que tem o direito de escolher a cor do seu uniforme, não informar em até 24h antes do jogo a cor do seu uniforme, a organização irá comunicar a equipe que estiver na tabela como visitante para que a mesma informe as cores do seu uniforme para o jogo, e essa equipe passará a ter o direito da escolha do uniforme.

§ 03º - As As camisas devem ser numeradas nas costas sem repetição de números na mesma equipe, numeração na frente da camisa/short é opcional, porém deve ser padronizado, não sendo admitido, portanto, numeração divergente entre short e camisa.

§ 04º - As goleiro deve usar uniforme de cor diferente dos demais atletas, sendo permitido usar calça própria para a prática do esporte, é OBRIGATÓRIO a utilização do número na camisa. Via de regra, a numeração de cada jogador, inclusive aqueles que atuarem de maneira eventual na posição de goleiro não pode ser alterada após o início da partida, salvo as exceções em caso de “extrema necessidade”, de acordo com a avaliação do árbitro de cada caso individualmente.

§ 05º - As Não será permitido ao atleta jogar com camisas e/ou shorts diferentes, o uniforme é obrigatório, os mesmos devem estar padronizados, ou seja, qualquer detalhe de cor, marca, fita adesivas que descaracterize as cores padrão do uniforme, não serão permitidos, os meiões devem ser na cor predominante ao uniforme e não tem problema se os mesmos forem de marcas diferentes, as tornozeliras e fitas sobre os meiões devem ser da cor do mesmo. Será OBRIGATÓRIO o uso da caneleira. Não é permitido o uso de Piercing, brincos, correntinhas, pulseiras, receberá punição disciplinar, sendo advertido com cartão amarelo caso o arbitro ou representante da partida veja.

§ 06º - As Caso constatado alguma irregularidade, seja por parte da arbitragem, mesário, organização ou através de algum envolvido na partida, o atleta que não estiver com uniforme apto para disputa do jogo será advertido com cartão amarelo, podendo retornar a partida desde que esteja com o uniforme dentro dos padrões pré estabelecidos. Caso o atleta permaneça ou ingresse novamente à partida, a arbitragem irá punir o atleta novamente com cartão amarelo e conseqüentemente expulso da partida e cumprirá as punições previstas neste regulamento.

§ 08º - As Tal reclamação, se feita por um adversário, deverá ser feita durante a partida, não serão aceitas reclamações após o término da mesma, ressaltando que o atleta que não

estiver em condições de jogo em função do uniforme será punido, mas o resultado da partida não sofrerá alteração, sendo mantido o vencedor do campo.

CAPÍTULO VIII - CONDIÇÃO DE JOGO E PRAZOS PARA O REGISTRO DE ATLETAS

Artigo 13º - Cada equipe poderá inscrever até 20 atletas na competição. Até a 5ª rodada a equipe poderá inscrever ou substituir jogadores, desde que o mesmo não tenha participado de nenhum jogo por outra equipe. Mas só terá condições de jogo para a segunda fase o atleta que tiver participado em súmula de pelo menos 1 (uma) partida na primeira fase.

§ 01º - Terá condição de jogo o atleta e/ou membro da comissão técnica inscrito na competição até as 17h do dia do seu jogo.

§ 02º - Terá condição de jogo para a disputa desta competição os atletas que, observadas as regras estabelecidas no Regulamento Geral das Competições da LIGA MINAS F7 e nos parágrafos deste artigo, forem devidamente registrados na LIGA MINAS F7 e em suas respectivas equipes.

§ 03º - É obrigatório apresentar antes de cada partida ao mesário/representante algum documento de identificação original (Identidade, Passaporte, CNH ou CTPS) ou digital (Passaporte ou CNH) com foto.

§ 04º - O atleta ou membro da comissão técnica, terão condições de jogo, se se apresentarem ao representante do jogo devidamente uniformizado, até antes do apito final do primeiro tempo do seu jogo.

§ 05º - Técnico e Auxiliar não é obrigatório nenhuma formação superior, se comissão técnica for registrada como preparador físico, o mesmo deverá apresentar o seu CREF antes de cada partida, se registrado como fisioterapeuta, o mesmo deverá apresentar o seu CREFITO antes de cada partida, se registrado como médico, o mesmo deverá apresentar o seu CRM antes de cada partida.

CAPÍTULO IX - DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 14º -

Disposições constantes no Regulamento Geral das Competições (RGC) da LIGA MINAS F7, ficando as equipes e atletas disputantes deste campeonato obrigadas a cumpri-lo.

Artigo 15º

A equipe e seus atletas são responsáveis pelas despesas financeiras assumidas na competição, são elas: inscrição da competição e taxa por jogo marcado para a equipe. Caso não seja pago de forma integral todas as despesas da equipe até sua última atuação na competição, a mesma fica suspensa por 1 ano juntamente com todos os atletas. Só poderão retornar após pagamento da multa de R\$ 150,00 por atleta.

Artigo 16º

Toda infração disciplinar será processada e julgada pela LIGA MINAS F7, em até 7 dias úteis.

Artigo 17º -

Os atletas terão o limite inferior mínimo de 14 (quatorze) anos de idade ou no ano que completa.

Artigo 18º -

Os jogos serão realizados na ARENA BVB, conforme tabelas expedidas pelo Departamento Técnico da LIGA MINAS F7.

§ 01º As datas, locais e horários de jogos da competição não poderão sofrer alterações, salvo se por decisão da LIGA MINAS F7, desde que não haja prejuízo a terceiros.

§ 02º A LIGA MINAS F7 poderá antecipar ou adiar qualquer jogo constante da tabela, bem como alterar horários, para compatibilizar ou adequar à programação relativa aos contratos com os espaços cedidos para jogos (campos), desde que solicitado expressamente, pelos mantenedores do espaço ou ainda, a critério da LIGA MINAS F7, para não interromper ou prejudicar a Competição.

§ 03º Os pedidos de mudança por parte das equipes, de dias ou horários dos jogos deverão ser solicitados através do email ligaminasf7@gmail.com até 5 (cinco) dias úteis de antecedência, e serão analisadas desde que não resulte em prejuízo de terceiros.

§ 04º Parágrafo Único - Não será permitida mudança de jogo que altere a sequência das rodadas, exceto por motivo de força maior ou a critério da LIGA MINAS F7 .

Artigo 19º -

Todas as despesas com arbitragem e delegados dos jogos serão de responsabilidade da LIGA MINAS F7 .

Artigo 20º -

As equipes que deixarem de participar, abandonar ou desistir da competição estará sujeitas, cumulativamente, aos seguintes impedimentos:

I - Proibição de disputar ou participar de Campeonatos e ou Torneios ou equivalente da categoria, organizado pela LIGA MINAS F7 ou seus parceiros, ficando a equipe infratora sujeita às demais penalidades previstas neste regulamento.

Artigo 21º -

Se, em um confronto, houver relatório por briga generalizada (aquela que envolve três ou mais membros de cada equipe), as mesmas serão eliminadas da competição e, se a competição for nivelada por série, as equipes envolvidas serão rebaixadas para a série inferior àquela em disputa.

§ 01º - Os atletas que iniciaram a confusão, sofrerão as devidas sanções.

Artigo 22º -

As equipes são responsáveis pela sua torcida, em caso de invasão ou lançamento de objetos, bebidas, durante ou no intervalo do jogo, sendo os infratores identificados pelos árbitros ou membro da organização, as equipes sofrerão punições:

§ 01º - Perda de 3 pontos ou exclusão da equipe da competição.

Artigo 23º -

A equipe que retardar o início da partida e não obedecer aos pedidos da arbitragem para iniciar a mesma, o capitão da equipe será advertido com um cartão amarelo e falta disciplinar para o mesmo, se assim entendido pela arbitragem.

Artigo 24º -

A LIGA MINAS F7 poderá expedir as devidas Resoluções para a boa e fiel execução do presente Regulamento.

Artigo 25º - As súmulas e os relatórios das partidas serão entregues pelos árbitros, obrigatoriamente ao final de cada partida, ao delegado da partida, ficando este responsável pela entrega ao responsável da competição, subsequente ao jogo.

§ 01º O árbitro que não cumprir o disposto no capítulo deste artigo estará sujeito às penas.

Artigo 26º

A LIGA MINAS F7, na condição de entidade responsável pela organização da competição, quando verificar a existência de qualquer irregularidade anotada nos documentos

mencionados no artigo anterior, os remeterá ao Departamento Técnico da competição para avaliação ficando sujeito a penas o responsável pela irregularidade.

Artigo 28º -

Ao atleta inscrito caberá a responsabilidade dos exames e assistência médica, antes, durante e depois das partidas.

Artigo 29º - A LIGA MINAS F7 não se responsabilizará por acidentes ocorridos com participantes ou por estes ocasionados a terceiros, antes, durante e depois das partidas.

§ 01º - Somente o representante/responsável da equipe poderá interpor recurso junto à LIGA MINAS F7 através do e-mail.

§ 02º - A LIGA MINAS F7 publicará as punições impostas aos atletas envolvidos em relatórios dos oficiais de arbitragem, delegados e membros da Federação, legais ou nomeadas por ela em até 7 dias úteis.

§ 03º - Toda comunicação com as equipes será feita através de e-mails/ whatsapp, que serão enviados aos representantes/responsáveis das equipes.

Artigo 30º -

Cabe à LIGA MINAS F7 indicar quaisquer jogos para fotos, flashes ou transmissões de televisão, rádio ou qualquer outro tipo de veículo de comunicação e divulgação, não cabendo às equipes nenhum tipo de direito de arena.

Artigo 31º -

É de responsabilidade dos representantes/responsáveis informarem e tornarem de conhecimento de todos os atletas componentes de suas equipes todas as informações contidas neste regulamento e decididas durante as reuniões dos representantes.

Artigo 32º -

É necessário que os jogadores utilizem chuteiras próprias para futebol 7, com travas mais baixas. Jamais será permitido o uso de calçados que não sejam apropriados (Chuteiras com travas altas).

Artigo 33º -

As interpretações e casos omissos no presente regulamento serão resolvidos pelos departamentos competentes, respeitando as leis que regem a modalidade. Não serão



aceitas reclamações verbais no local de jogo e, caso haja, as mesmas deverão ser feitas por email para ligaminasf7@gmail.com

Artigo 34º-

Este regulamento entrará em vigor a partir da data de início da competição. Marcado para o dia 28 de fevereiro de 2024 na ARENA BVB.

Artigo 35º -

Todos os participantes serão considerados conhecedores do regulamento, regras e leis oficiais.