



# FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DO RIO DE JANEIRO

---

## REGULAMENTO ESPECÍFICO

### COPA SUDERJ 2018

A **COPA SUDERJ 2018**, é uma competição promovida pela Federação de Futebol 7 do Rio de Janeiro com a participação de 06 (seis) categorias (Sub 09, Sub 11; Sub 13; Sub 15; Sub 17 e Sub 20).

#### ✓ DO PERÍODO DE REALIZAÇÃO

Os jogos estarão compreendidos entre os dias 22 de abril de 2018 a 16 de junho de 2018, no estado do RJ na cidade do Rio de Janeiro: ARENA AKXE – BARRA DA TIJUCA – RJ em seu Complexo Esportivo e no CFZ – RECREIO DOS BANDEIRANTES.

#### ✓ DA FORMA DE DISPUTA

**Sub 09** - As 8 (oito) equipes serão divididas em 02 (dois) grupos de 4 equipes cada.

#### I Fase – Fase de grupos:

- I. Nesta fase, as equipes jogarão contra o outro grupo, ou seja, Grupo A x Grupo B;
- II. Ao término da primeira fase, classificando-se para a 2ª Fase (Semi Finais) as duas melhores equipes de cada grupo.
- III. Tempo de jogo: 2 (dois) tempos de 20 minutos cada, com 5 minutos de intervalo.
- IV. Caso de empate no tempo normal de jogo, a equipe vencedora será conhecida através de “shout-out”, 1 x 1 para cada equipe, até que se defina o vencedor.

#### II Fase – SEMI FINAL

A 2ª Fase – Semi Final será disputada pelas equipes classificadas e que jogarão em partida única, conforme tabela abaixo:

**1º Grupo A X 2º Grupo A**

**1º Grupo B X 2º Grupo B**

Nesta fase estarão classificadas para fase seguinte (Final) as equipes vencedoras nos jogos da Segunda Fase. Em caso de empate no tempo normal de jogo, nesta fase Semifinal, o classificado será conhecido através de “shout-out”, 3 (três) cobranças iniciais, permanecendo o empate, disputa-se em cobranças alternadas (1x1) até que se defina o vencedor.

Endereço: Avenida Prefeito Dulcideo Cardoso, Nº 2900 – Lote 12 PAL 38182

Bairro: Barra da Tijuca – RJ – CEP: 22.631-052

CNPJ: 25.100.755/0001-99



# FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DO RIO DE JANEIRO

---

Tempo de jogo: 2 (dois) tempos de 20 minutos cada, com 5 minutos de intervalo.

## III Fase – Final

Ao término das semifinais, as equipes vencedoras classificam-se para a fase seguinte, **FINAL**, que será disputada em jogo único, da seguinte forma:

### **Vencedor confronto (1ªA x 2ªA) x vencedor do confronto (1ªB x 2ª B).**

Caso de empate no tempo normal de jogo, nesta fase Semifinal, o classificado será conhecido através de “shout-out”, 3 (três) cobranças iniciais, permanecendo o empate, disputa-se em cobranças alternadas (1x1) até que se defina o vencedor.

Tempo de jogo: 2 (dois) tempos de 20 minutos cada, com 5 minutos de intervalo.

**Sub 11 e Sub 13-** As 6 (seis) equipes serão divididas em 02 (dois) grupos de 3 equipes cada.

## I Fase – Fase de grupos:

- V. Nesta fase, as equipes jogarão contra o outro grupo, ou seja, Grupo A x Grupo B;
- VI. Ao término da primeira fase, classificando-se para a 2ª Fase (Semi Finais) as duas melhores equipes de cada grupo.
- VII. Tempo de jogo: 2 (dois) tempos de 20 minutos cada, com 5 minutos de intervalo.
- VIII. Caso de empate no tempo normal de jogo, a equipe vencedora será conhecida através de “shout-out”, 1 x 1 para cada equipe, até que se defina o vencedor.

## II Fase – SEMI FINAL

A 2ª Fase – Semi Final será disputada pelas equipes classificadas e que jogarão em partida única, conforme tabela abaixo:

**1º Grupo A X 2º Grupo A**  
**1º Grupo B X 2º Grupo B**

Nesta fase estarão classificadas para fase seguinte (Final) as equipes vencedoras nos jogos da Segunda Fase. Em caso de empate no tempo normal de jogo, nesta fase Semifinal, o classificado será conhecido através de “shout-out”, 3 (três) cobranças iniciais, permanecendo o empate, disputa-se em cobranças alternadas (1x1) até que se defina o vencedor.

Tempo de jogo: 2 (dois) tempos de 20 minutos cada, com 5 minutos de intervalo.

Endereço: Avenida Prefeito Dulcideo Cardoso, Nº 2900 – Lote 12 PAL 38182  
Bairro: Barra da Tijuca – RJ – CEP: 22.631-052  
CNPJ: 25.100.755/0001-99



# FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DO RIO DE JANEIRO

---

## III Fase – Final

Ao término das semifinais, as equipes vencedoras classificam-se para a fase seguinte, **FINAL**, que será disputada em jogo único, da seguinte forma:

**Vencedor confronto (1ªA x 2ªA) x vencedor do confronto (1ªB x 2ª B).**

Caso de empate no tempo normal de jogo, nesta fase Semifinal, o classificado será conhecido através de “shout-out”, 3 (três) cobranças iniciais, permanecendo o empate, disputa-se em cobranças alternadas (1x1) até que se defina o vencedor.

Tempo de jogo: 2 (dois) tempos de 20 minutos cada, com 5 minutos de intervalo.

**Sub 15 e Sub 17:** As 8 (seis) equipes serão divididas em 02 (dois) grupos de 4 equipes cada.

## I Fase – Fase de grupos:

- I. Nesta fase, as equipes jogarão entre si dentro de cada grupo;
- II. Ao término da primeira fase, classificando-se para a 2ª Fase (Semi Finais) as duas melhores equipes de cada grupo.
- III. Tempo de jogo: 2 (dois) tempos de 20 minutos cada, com 5 minutos de intervalo.
- IV. Caso de empate no tempo normal de jogo, a equipe vencedora será conhecida através de “shout-out”, 1 x 1 para cada equipe, até que se defina o vencedor.

## II Fase – SEMI FINAL

A 2ª Fase – Semi Final será disputada pelas equipes classificadas e que jogarão em partida única, conforme tabela abaixo:

**1º Grupo A X 2º Grupo B**  
**1º Grupo B X 2º Grupo A**

Nesta fase estarão classificadas para fase seguinte (Final) as equipes vencedoras nos jogos da Segunda Fase. Em caso de empate no tempo normal de jogo, nesta fase Semifinal, o classificado será conhecido através de “shout-out”, 3 (três) cobranças iniciais, permanecendo o empate, disputa-se em cobranças alternadas (1x1) até que se defina o vencedor.

Tempo de jogo: 2 (dois) tempos de 20 minutos cada, com 5 minutos de intervalo.

## III Fase – Final

Ao término das semifinais, as equipes vencedoras classificam-se para a fase seguinte, **FINAL**, que será disputada em jogo único, da seguinte forma:

**Vencedor confronto (1ªA x 2ªB) x vencedor do confronto (1ªB x 2ª A).**

Endereço: Avenida Prefeito Dulcideo Cardoso, Nº 2900 – Lote 12 PAL 38182  
Bairro: Barra da Tijuca – RJ – CEP: 22.631-052  
CNPJ: 25.100.755/0001-99



# FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DO RIO DE JANEIRO

---

Caso de empate no tempo normal de jogo, nesta fase Semifinal, o classificado será conhecido através de “shout-out”, 3 (três) cobranças iniciais, permanecendo o empate, disputa-se em cobranças alternadas (1x1) até que se defina o vencedor.

Tempo de jogo: 2 (dois) tempos de 20 minutos cada, com 5 minutos de intervalo.

**Sub 20** – As 5 (cinco) equipes jogarão em grupo único.

## **I Fase –**

- I. Nesta fase, as equipes jogarão em grupo único;
- II. Ao término da primeira fase, classificando-se para a 2ª Fase (Final) as duas melhores equipes de cada grupo.
- III. Tempo de jogo: 2 (dois) tempos de 20 minutos cada, com 5 minutos de intervalo.
- IV. Caso de empate no tempo normal de jogo, a equipe vencedora será conhecida através de “shout-out”, 1 x 1 para cada equipe, até que se defina o vencedor.

## **II Fase – SEMI FINAL**

A 2ª Fase – Semi Final será disputada pelas equipes classificadas e que jogarão em partida única, conforme tabela abaixo:

**1º Grupo X 4º Grupo**

**2º Grupo X 3º Grupo**

Nesta fase estarão classificadas para fase seguinte (Final) as equipes vencedoras nos jogos da Segunda Fase. Em caso de empate no tempo normal de jogo, nesta fase Semifinal, o classificado será conhecido através de “shout-out”, 3 (três) cobranças iniciais, permanecendo o empate, disputa-se em cobranças alternadas (1x1) até que se defina o vencedor.

Tempo de jogo: 2 (dois) tempos de 20 minutos cada, com 5 minutos de intervalo.

## **II Fase – Final**

Ao término da primeira fase, as equipes vencedoras classificam-se para a fase seguinte, **FINAL**, que será disputada em jogo único, da seguinte forma:

**1º Jogo da Semifinal x 2º Jogo da Semifinal**

Caso de empate no tempo normal de jogo, nesta fase Semifinal, o classificado será conhecido através de “shout-out”, 3 (três) cobranças iniciais, permanecendo o empate, disputa-se em cobranças alternadas (1x1) até que se defina o vencedor.

Tempo de jogo: 2 (dois) tempos de 20 minutos cada, com 5 minutos de intervalo.

Endereço: Avenida Prefeito Dulcídio Cardoso, Nº 2900 – Lote 12 PAL 38182

Bairro: Barra da Tijuca – RJ – CEP: 22.631-052

CNPJ: 25.100.755/0001-99



## FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DO RIO DE JANEIRO

---

### ✓ DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE

- I. Maior número de pontos;
- II. Maior número de vitórias;
- III. Maior saldo de gols;
- IV. Maior número de gols prós;
- V. Menor número de gols sofridos;
- VI. Menor número de cartões (peso: Vermelho = 5 pontos /Amarelo = 3 pontos);
- VII. Sorteio.

### ✓ TRANSMISSÃO ON LINE

1. Somente nas Finais de cada categoria.

### ✓ PARTICIPANTES

1. O campeonato é destinado à participação dos filiados da FF7RJ, em dia com suas obrigações, que não estejam suspensos de suas atividades.
2. Poderão participar deste Campeonato, as equipes qualificadas, convidadas e regularmente inscritas, em dia junto a FF7RJ com documentação e taxas, obedecendo-se os prazos de pagamento da inscrição, assim como a entrega da relação dos jogadores, cumprindo os critérios estabelecidos neste Regulamento.
3. Ficam autorizadas a entrar no campo de jogo as pessoas credenciadas. Atletas participantes do jogo, **com uniforme completo (short, camisa, meião e caneleira)** e devidamente inscrito e documentado.
4. Cada equipe deverá inscrever um mínimo de 7 (sete) atletas, sendo máximo de 25 atletas, podendo utilizar somente 20(vinte) atletas nas partidas, todos devidamente inscritos (ficha preenchida e assinado + pagamento de taxa) junto a FF7RJ;
5. Não haverá cancelamento, substituição ou transferência de atletas após sua inscrição na competição, desde que esse atleta tenha assinado a ficha técnica.
6. As equipes participantes só poderão incluir atletas até o fim da primeira fase da competição, desde que não esteja inscrito em outra equipe participante.
7. Não haverá transferência de atletas ao se iniciar a competição, ou seja, o jogador que atuou por uma equipe durante a Copa Suderj 2018 não poderá se transferir, independente da quantidade de partidas que realizou.
8. Para que o atleta tenha condições de jogo, sua inscrição terá que ser efetuada antes de cada partida.
9. Será obrigatória para participação dos jogos à apresentação da Carteira de Identidade original ou Cópia Autenticada, Carteira Profissional, Carteiras Originais de Profissionais

Endereço: Avenida Prefeito Dulcideo Cardoso, Nº 2900 – Lote 12 PAL 38182

Bairro: Barra da Tijuca – RJ – CEP: 22.631-052

CNPJ: 25.100.755/0001-99



## FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DO RIO DE JANEIRO

---

com Foto (Ex: CREA, DREFS, OAB, CRM e etc...) Passaporte, Carteira de Motorista com foto, nas partidas da Copa Suderj 2018, não será aceito qualquer outro documento que não for considerado Documento Oficial.

10. Ficam autorizadas a entrar em no campo de jogo as seguintes pessoas credenciadas: Atletas participantes do jogo (devidamente documentados), oficiais de arbitragens, comissão técnica participante do jogo (devidamente documentada e uniformizada), seguranças, Imprensa (devidamente documentada) e Staff, dirigentes da FF7RJ e dirigentes dos Clubes quando envolvido no jogo, aprovados pela FF7RJ.
11. 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 deste campeonato, isentando a Entidade Promotora (FF7RJ) de qualquer responsabilidade advinda de sua participação neste campeonato, inclusive quanto a eventuais lesões, torções e acidentes resultantes de sua participação no campeonato.
12. A comissão técnica deverá ser composta por 4 membros. Cada um dos membros deverá ser identificado e deverá estar devidamente uniformizado com o escudo do seu clube.
13. A função do médico não poderá de forma alguma ser substituída por outro profissional que não possua a carteira funcional da categoria.

✓ **DAS PARTIDAS**

1. As partidas serão regidas de acordo com as Regras Oficiais da FF7RJ, Edição 2016.
2. Toda equipe deverá **apresentar 30 minutos antes de cada partida** ao representante legal do jogo:
  - a) Jogadores com Camisas idênticas e numeradas, Calções e meias idênticas e caneleiras, obrigatoriamente;
  - b) Relação de atletas acompanhada do nº da camisa (PRÉ - SÚMULA), com a devida documentação, que deverá ficar anexada na súmula;
  - c) Camisa de Goleiro reserva numerada;
  - d) Até 04 (quatro) pessoas da Comissão Técnica devidamente uniformizada, podendo estar trajados de bermudas na altura dos joelhos, meias cano longo/soquete e tênis ou chuteira de society, não será permitido a entrada com sandálias ou chinelos.
  - e) O capitão deve ser identificado com 01 tarja fixada em um dos braços de cor diferente do uniforme.
  - f) Taxa de arbitragem no valor de R\$ 140,00 (cento e quarenta reais).
3. Somente o árbitro ou representante legal no local, ou comunicado oficial da FF7RJ, poderá paralisar ou adiar a realização da partida.
4. Existirá tolerância de 15 minutos para início da partida. Se a equipe não comparecer com o número de atletas (07) até o horário marcado, a mesma será considerada perdedora por WO. Vale salientar que o horário oficial é o horário do relógio do delegado de jogo (representante oficial da FF7RJ).

Endereço: Avenida Prefeito Dulcídio Cardoso, Nº 2900 – Lote 12 PAL 38182

Bairro: Barra da Tijuca – RJ – CEP: 22.631-052

CNPJ: 25.100.755/0001-99



## FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DO RIO DE JANEIRO

---

5. No caso de camisas iguais entre as equipes, caberá àquela que consta na coluna da esquerda da tabela (mando de campo) trocá-las por outras.
6. Paralisado ou suspenso definitivamente um jogo por motivo alheio à vontade das equipes disputantes 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;
  - c) Será dado como encerrada a partida em questão, caso a paralisação /suspensão do jogo ocorra após os 20 minutos do segundo tempo.

### ✓ **WO**

Aplicação da WO:

O início do jogo deverá ocorrer no horário marcado na tabela de jogos, ou até 15 minutos além deste horário. Caso alguma equipe já tenha entregado os documentos, mas não se encontre em condições de se iniciar o jogo dentro deste prazo, a mesma será considerada perdedora por D.T. (Derrota Técnica), desde que seja comprovada fisicamente a presença de 07 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. Entende-se por D.T: o placar do jogo, 5 X 0, e os pontos serão computados para a equipe que tinha/dava condições de jogo.

A equipe que causar o **segundo WO** estará automaticamente eliminada da temporada e da Copa Suderj 2018 e ainda sob pena de punição na forma que dispõe o Código Brasileiro de Justiça Desportiva(CBJD) a eliminação de uma ou mais temporadas;

O segundo **WO** elimina automaticamente a equipe computando todos os jogos anteriores e posteriores pelo placar de 5 x 0 a favor das equipes adversárias. Serão computados para a artilharia somente os gols das partidas já realizadas.

Qualquer irregularidade percebida, pela equipe de arbitragem, membros da Diretoria da FF7ERJ, organização da competição, poderá ser encaminhado ofício para a C. D. (Comissão Disciplinar) ou FF7ERJ que deverão tomar as decisões cabíveis necessárias para salvaguardar o correto andamento da competição.

A equipe/clube poderá ser eliminada da competição automaticamente a qualquer momento para preservar sempre o bom andamento da competição, neste caso o Presidente da FF7RJ terá amplos poderes para este ato, após análise detalhada com sua diretoria presente.

**Parágrafo 1º:** A equipe que causar o WO, deverá pagar até quinta feira após a rodada a taxa de arbitragem de sua equipe e da equipe adversária, caso a mesma se recuse a pagar a mesma



## FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DO RIO DE JANEIRO

---

estará automaticamente eliminada da COPA SUDERJ 2018. A equipe que ganhar de WO deverá pagar no dia da partida a taxa de jogo, e assim que a equipe que causou o WO pagar, será devolvido a taxa paga a equipe vencedora da partida.

### ✓ **DOS TROFEUS E DOS TÍTULOS**

Ficam instituídos os seguintes prêmios:

- a) 1º Colocado Campeão – Troféu e 25 Medalhas
- b) 2º Colocado Vice-Campeão – Troféu e 25 Medalhas
- d) Artilheiro - Troféu
- e) Defesa Menos Vazada – Troféu
- f) Melhor Jogador – Troféu

Fica definido o seguinte critério técnico para **MELHOR JOGADOR**:

1. Melhor Jogador, todo jogo será feito uma eleição e cada treinador escolhe um atleta da equipe adversária e a equipe de arbitragem escolhe 1 atleta, no final do campeonato será somado todos os votos e o atleta que tiver maior pontuação ganha o troféu de melhor jogador.

### ✓ **DAS MULTAS, PENALIDADES E PUNIÇÕES**

Ficam instituídas as seguintes penalidades para infrações disciplinares por parte de atletas e profissionais de comissão técnica.

- a) 03 Cartões Amarelos – suspensão automática do próximo jogo (01 jogo);
- b) 01 Cartão Vermelho - suspensão automática do próximo jogo (01 jogo);
- c) 3º Cartão Amarelo e 1 Cartão Vermelho na mesma partida. (02 jogos);
- d) Todo ato de indisciplina será julgada conforme relatório da equipe de arbitragem, pelo Comissão Disciplinar.
- e) Técnicos, massagistas, médicos, fisioterapeuta ou qualquer outra pessoa integrante da comissão técnica e registrada na equipe em caso de expulsão também devera cumprir uma partida de suspensão!

Um cartão não anula os outros cartões. Ex: um atleta que receber na mesma partida o 3º amarelo e 1º vermelho, cumprirá 2 jogos. Os atletas não serão punidos com o mesmo cartão no mesmo jogo;

Os cartões não são acumulativos durante a competição, zeram após a primeira fase, exceto aqueles que estão em cumprimento de suspensão.





## FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DO RIO DE JANEIRO

---

A responsabilidade no acompanhamento/controlar na contagem dos cartões disciplinares aplicados é da própria equipe, não cabendo nenhuma reclamação ou recurso por qualquer escalamento de atleta em condições irregulares de jogo.

Os julgamentos serão realizados de acordo com os relatórios dos oficiais de arbitragem, delegados, membros da FF7RJ, legais ou nomeados por ela, e enquadrados neste regulamento.

Procedimento para ENQUADRAMENTO das PUNIÇÕES procederá da seguinte forma: Os fatos relatados pelos árbitros delegados e membros da FF7RJ ou nomeados por ela, serão encaminhados imediatamente após o jogo para a Diretoria Técnica da FF7RJ, que de posse dos relatórios e do histórico dos envolvidos analisará os relatórios e fará o seu encaminhamento para a JUNTA DISCIPLINAR para as devidas providências cabíveis.

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.

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.

Qualquer decisão dos julgamentos será passível de Recurso, que para tanto deverá ser recolhido à taxa de recurso no valor de R\$ 500,00 (quinhentos reais) para apreciação do mesmo.

✓ **DAS DISPOSIÇÕES GERAIS:**

A equipe inscrita caberá a responsabilidade dos exames e assistência médica a seus atletas, antes, durante e depois das partidas, tendo o auxílio de um socorrista por conta da FF7RJ.

À equipe inscrita caberá unicamente a ela a responsabilidade de acertos financeiros, quaisquer que sejam estes pendentes, para poder participar de seus jogos e da competição, caso não o faça será considerada perdedora por D.T. (DERROTA TÉCNICA) e o placar do jogo(atual) será de 5x0 à favor da equipe que dava condições de jogo e poderá ser julgada, passível ainda de punições maiores.

A FF7RJ não se responsabilizará por acidentes, ocorridos com participantes do Campeonato, ou por estes ocasionados a terceiros, antes, durante e depois das partidas.

As arbitragens estarão a cargo da FF7RJ em conjunto com a Diretoria de Arbitragem e seu Departamento específico da FF7RJ .

Devido à obrigação de apresentar as escalas de oficiais de arbitragens, logo a seguir de cada rodada, e não tendo condições de comunicar com antecedência os oficiais escalados, caso as equipes queiram ter conhecimentos dessas escalas, os responsáveis dos clubes, poderão procurar o Diretor de Arbitragem da FF7RJ, ou a pessoa indicada pela FF7RJ responsável por este Departamento, para a esta Competição.



## FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DO RIO DE JANEIRO

---

As súmulas e os relatórios das partidas serão entregues pelos árbitros (oficiais de arbitragens), obrigatoriamente ao final de cada partida, ao Delegado ou representante da FF7RJ, ficando este responsável pela entrega ao Diretor Técnico, ou responsável indicado para a Competição.

- a) O árbitro que não cumprir o disposto no caput deste artigo estará sujeito às penas previstas no CBJD.

Mediante ao pagamento da taxa REFERENTE À FASE VIGENTE toda equipe tem o direito de RECURSO contra qualquer decisão da Junta Disciplinar Especial da FF7RJ durante a realização da competição.

Qualquer pessoa interessada e capaz poderá interpor recurso junto a Junta Disciplinar da FF7RJ, desde que seja paga a taxa referente ao mesmo, para tanto, todos os recursos deverão ser apresentados por escrito.

Não será aceito reclamações nos locais de jogos, e as mesmas deverão ser feitas por escrito, endereçado à Junta Disciplinar Especial da FF7RJ.

A FF7RJ dará publicidade em seus sites e redes sociais, e comunicará através do boletim antes do próximo jogo da equipe, as punições dos atletas envolvidos em julgamentos.

Todas as explicações pertinentes à regra, classificação, punições, só terão validade se forem emitidos pela FF7RJ.

Toda comunicação com as equipes será feita através de E-MAILS ou afixados por ela em local de acesso em competições, ou via telefone, e-mail e em especial nas redes sociais da FF7RJ, ou ainda, comunicado ao representante da equipe, não cabendo às equipes alegação/recurso por desconhecimento de comunicados, todo representante de equipe tem por obrigação manter contato após seus jogos com dirigentes da FF7RJ. O e-mail [base@ff7rj.com.br](mailto:base@ff7rj.com.br) será o endereço oficial de qualquer comunicação.

As interpretações e casos omissos no presente regulamento serão resolvidos pelos departamentos competentes da FF7RJ, respeitando as leis que regem a modalidade.

Após a oficialização deste regulamento enviado por e-mail as equipes aos representantes das equipes ou apresentação deste regulamento quando tiver Congresso Técnico, e se não tivermos nenhuma solicitação para alteração por parte das equipes participantes através documento oficial, será automaticamente aprovado pelos representantes das equipes, e esses serão conhecedores de suas responsabilidades, nas quais em especial que todos os atletas membros das delegações, inscritas na competição, tem a ciência que disputam estas competições, por livre e espontânea vontade, isentando de qualquer responsabilidade e acidentes, que venham a sofrer, os organizadores FF7RJ, promotores e patrocinadores, em nosso nome e de nossos herdeiros ou sucessores. Declaram estar em boas condições físicas e médicas para disputar as Competições, tendo treinado apropriadamente para o mesmo. Assumem também as despesas de transporte de ida e volta, bem como locomoção de sua equipe internamente dentro da cidade sede, médicas e hospitalares decorrentes de quaisquer

Endereço: Avenida Prefeito Dulcídio Cardoso, Nº 2900 – Lote 12 PAL 38182

Bairro: Barra da Tijuca – RJ – CEP: 22.631-052

CNPJ: 25.100.755/0001-99



## FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DO RIO DE JANEIRO

---

acidentes que porventura venham a nos ocorrer durante o evento. Por este instrumento, cedem todos os direitos de imagem, inclusive direito de arena, permitindo o livre uso de nossos nomes e fotografia, não tendo direito a receber qualquer renda auferida como direitos de televisão ou qualquer outro tipo de transmissão deste evento.

Todos os participantes serão considerados conhecedores do Regulamento da Competição, Regras e Leis Oficiais do Futebol 7.

Carlos Valadares  
Presidente da FF7RJ

Monica Azevedo  
Diretora Técnica