



FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DO RIO DE JANEIRO

REGULAMENTO ESPECÍFICO

COPA O-LIVE 2019

✓ DO PERÍODO DE COMPETIÇÃO

O evento terá início no dia 16 de Fevereiro 2019 e terá seu término no dia 23 de Fevereiro de 2019.

✓ DA FORMA DE DISPUTA

I Fase

- I. Competição formada por 9 equipes;
- II. Grupos com 3 equipes cada
- III. Classificam três primeiros colocados de cada grupo e o melhor segundo colocado na classificação geral.
- IV. Tempo de jogo: 2 (dois) tempos de 22 minutos cada, com 5 minutos de intervalo.
- V. Limite de 4 faltas, na 5ª falta será marcado SHOOT OUT.

Semifinal

- I. Será disputada pelas equipes classificadas e que jogarão em partida única;

1º Melhor Classificado x 2º Melhor Classificado
2º Melhor 1º Colocado x 3º Melhor 1º Colocado

Em caso de empate no tempo normal de jogo: Em caso de empate 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.

Final

Em caso de empate no tempo normal de jogo: Em caso de empate 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.

✓ DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE

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

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

✓ PARTICIPANTES

- I. A copa O-Live/Titan é destinado à participação dos filiados da FF7RJ, em dia com suas obrigações, que não estejam suspensos de suas atividades. Poderão participar deste Copa, as equipes qualificadas, convidadas e regularmente inscritas.
- II. 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.
- III. Cada equipe deverá inscrever um mínimo de 10 (dez) atletas e máximo de 30 (trinta) atletas, podendo utilizar somente 20(vinte) atletas nas partidas, todos devidamente inscritos;
- IV. Não haverá transferência de atletas ao se iniciar a competição, ou seja, o jogador que atuou (**entrou em súmula**) por uma equipe durante a Copa O-Live/Titan não poderá se transferir.
- V. Será obrigatório para participação dos jogos à apresentação da Carteira de Identidade original ou Cópia Autenticada), Passaporte, Carteira de Motorista com foto, não será aceito qualquer outro documento que não for considerado Documento Oficial.
- VI. Toda equipe deverá **apresentar com 30 minutos antes de cada partida** ao representante legal do jogo (Delegada):
 - a) **Taxa de Jogo no valor de R\$ 142,00 (Cento e quarenta dois reais), não começara o jogo sem essa taxa ser paga antes de se iniciar a partida.**
 - b) Jogadores com Camisas idênticas e numeradas, Calções e meias idênticas e caneleiras, obrigatoriamente;
 - c) Relação de atletas acompanhada do nº da camisa (PRÉ - SÚMULA), com a devida documentação, que deverá ficar anexada na súmula;
 - d) Camisa de Goleiro reserva numerada;
 - e) Camisa de Gol linha numerada com o numero do atleta de linha que atua nesta função;
 - f) 04 (quatro) pessoas da Comissão Técnica devidamente uniformizada, podendo estar trajados de bermudas na altura dos joelhos com o escudo do clube, meias cano longo/soquete e tênis ou chuteira de society, não será permitido à entrada com sandálias ou chinelos.
 - g) O capitão deve ser identificado com 01 tarja fixada em um dos braços de cor diferente do uniforme.
- VII. 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. O placar desta partida será de 2x0.
- VIII. No caso de **camisas iguais entre as equipes.**
 - a) Em hipótese alguma as equipes poderão disputar a partida com uniformes iguais (cor predominante). Se o uniforme de ambas as equipes disputantes do mesmo jogo forem semelhantes, procederá à troca a equipe que estiver à esquerda da tabela (mandante).



FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DO RIO DE JANEIRO

✓ PREMIAÇÃO

- 1º Colocado Campeão – Troféu + Medalhas
- 2º Colocado Vice Campeão – Troféu + Medalhas
- Artilheiro
- Melhor Jogador
- Melhor Goleiro

✓ DAS INFRAÇÕES

Ficam instituídas as seguintes penalidades para infrações disciplinares por parte de atletas ou qualquer outra pessoa registrada na equipe, inclusive comissão técnica:

3 Cartões Amarelos	Suspensão Automática de 01 jogo
1 Cartão Vermelho	Suspensão Automática de 01 jogo
3º Cartão Amarelo e 1 Cartão Vermelho na mesma partida.	Suspensão de 02 jogos

- a) 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.
- b) Os punidos na forma deste artigo deverão cumprir a suspensão automática no primeiro jogo subsequente à aplicação do cartão disciplinar.

Monica Azevedo
Diretora Técnica – FF7RJ