



FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DO RIO DE JANEIRO

REGULAMENTO ESPECÍFICO

COPA SUDERJ 2019

✓ CLUBES PARTICIPANTES

1. Fluminense
2. Flamengo
3. America
4. Botafogo
5. Bangu
6. Friburgo
7. A.A Portuguesa
8. Vasco da Gama
9. Olaria
10. São Cristovão

✓ DO PERÍODO DE REALIZAÇÃO

Os jogos estarão compreendidos entre os dias 06 de abril a 01 de junho, no estado do RJ na cidade do Rio de Janeiro: Arena Akxe – Barra da Tijuca.

▪ Calendário

- 06/04 – 1ª Rodada
- 13/04 – 2ª Rodada
- 27/04 – 3ª Rodada
- 04/05 – 4ª Rodada
- 11/05 – 5ª Rodada
- 18/05 – 4ª Final
- 25/05 – Semifinal
- 01/06 – Final

✓ DA FORMA DE DISPUTA

A competição será disputada em 4 (quatro) fases:

- I. 1ª Fase: 2 Grupos de 5 clubes cada.
- II. 2ª Fase: Quartas de Final
- III. 3ª Fase: Semifinal
- IV. 4ª Fase: Final

Na 1ª Fase – 2 Grupos com 5 clubes, grupo contra grupo, em único turno, com contagem corrida de pontos ganhos, classificando-se as quatro melhores equipes de cada grupo para as quartas de final.



FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DO RIO DE JANEIRO

- Em **caso de empate** no tempo regulamentar de jogo, os vencedores serão conhecidos através da disputa de **shoot out**, com 1 cobrança para cada equipe, de forma alternada, até que se defina o vencedor.

Na 2ª Fase – Quartas de Final

Jogo 26 – 1º Colocado A x 4º Colocado A
Jogo 27 – 2º Colocado A x 3º Colocado A
Jogo 28 – 1º Colocado B x 4º Colocado B
Jogo 29 – 2º Colocado B x 3º Colocado B

- Nesta fase o 1º e 2º colocado de cada grupo tem vantagem do empate.

Na 3ª Fase – Semifinal – quatro equipes classificadas nas quartas de final.

Jogo 30 – Vencedor Jogo 26 x Vencedor Jogo 29
Jogo 31 – Vencedor Jogo 27 x Vencedor Jogo 28

- Em **caso de empate** no tempo regulamentar de jogo, os vencedores serão conhecidos através da disputa de **shoot out**, com três cobranças para cada equipe, de forma alternada. Em caso de empate nas três cobranças iniciais, disputa-se em cobranças alternadas (1 x 1) até que se defina o vencedor.

Na 4ª Fase – Final – Duas equipes classificadas nas semifinais.

Jogo 32 – Vencedor Jogo 30 x Vencedor Jogo 31
Jogo 33 – Perdedor Jogo 30 x Perdedor Jogo 31

- Em **caso de empate** no tempo regulamentar de jogo, os vencedores serão conhecidos através da disputa de **shoot out**, com três cobranças para cada equipe, de forma alternada. Em caso de empate nas três cobranças iniciais, disputa-se em cobranças alternadas (1 x 1) 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.



FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DO RIO DE JANEIRO

✓ 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. Toda equipe participante deverá obrigatoriamente apresentar no mínimo **02 (dois) uniforme de jogo padrão para todos os atletas (camisa numerada + short + meião) rigorosamente iguais**, inclusive o goleiro com camisa apropriada para a função, à camisa deve seguir o padrão, numerada e de cor diferente dos atletas de linha, salvo a equipe do **São Cristóvão** que somente poderá jogar com o uniforme nº 1 Branco.
4. 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.
5. Cada equipe deverá inscrever um mínimo de 15 (quinze) atletas, sendo máximo de atletas facultativo pela equipe, podendo utilizar somente 20(vinte) atletas nas partidas, todos devidamente inscritos (ficha preenchida e assinado + pagamento de taxa) junto a FF7RJ;
6. Não haverá cancelamento, substituição ou transferência de atletas após sua inscrição na competição.
7. As equipes participantes só poderão incluir atletas até o fim da primeira fase da competição (11/05/2019), desde que não esteja inscrito em outra equipe participante.
8. Não haverá transferência de atletas ao se iniciar a competição, ou seja, o jogador que atuou por uma equipe durante a Copa Suderj 2019 não poderá se transferir, independente da quantidade de partidas que realizou.
9. Para que o atleta tenha condições de jogo, sua inscrição/pagamento terá que ser efetuada até as 18h da 5ª feira que antecede a rodada. A inscrição pode ser feita eletronicamente atendendo todos os procedimentos de inscrição (previamente determinado em arbitral), por e-mail junto a FF7RJ (contato@ff7rj.com.br).
10. O atleta só terá condição de jogo se estiver com o nome impresso no boletim enviado pela FF7RJ na sexta feira até as 21h que antecede a rodada.
11. Será obrigatória para participação dos jogos à apresentação da Carteira de Identidade original ou Cópia Autenticada, Carteira Profissional, Carteiras Originais de Profissionais com Foto (Ex: CREA, DREFS, OAB, CRM e etc...). Passaporte,

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

Carteira de Motorista com foto ou da Federação com foto, nas partidas da Copa Suderj 2019, não será aceito qualquer outro documento que não for considerado Documento Oficial.

12. 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 e dirigentes da FF7RJ.
13. 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.
14. A comissão técnica deverá ser composta por quatro membros. Cada um dos membros deverá ser identificado e deverá estar devidamente uniformizado com o escudo do seu clube.

✓ **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 à 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\$ 230,00 (duzentos e trinta 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).



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 2019 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/clubes 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.



FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DO RIO DE JANEIRO

✓ DOS TROFEUS E DOS TÍTULOS

Ficam instituídos os seguintes prêmios:

- a) 1º Colocado Campeão – Troféu e 30 Medalhas
- b) 2º Colocado Vice-Campeão – Troféu e 30 Medalhas
- c) 3º Colocado – Troféu e 30 Medalhas
- d) Artilheiro - Troféu
- e) Melhor Jogador – Troféu
- f) Melhor Goleiro - Troféu

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

1. Melhor Goleiro e Melhor Jogador fica definido que será escolhido pela Diretoria da FF7RJ;
2. Artilheiro, será aquele que marcar o maior numero de gols em toda competição.

✓ 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, pela 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 dois jogos. Os atletas não serão punidos com o mesmo cartão no mesmo jogo;

Os cartões disciplinares zeram após a primeira fase.

A responsabilidade no acompanhamento/controle 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.



FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DO RIO DE JANEIRO

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.

As equipes que tenham concordado em participar desta competição reconhecem a Justiça Desportiva como instância própria para resolver as questões relativas a disciplina e as competições\desportivas.

O Tribunal de Justiça Desportiva aplicará as punições feitas de acordo com os relatórios dos oficiais de arbitragem, delegados, membros da FF7RJ legais ou nomeados por ela e enquadrado no CBJD – Código Desportivo Brasileiro de Justiça Desportiva. Os Casos omissos a este regulamento serão julgados através da comissão disciplinar.

Compete a Federação de Futebol 7 do Rio de Janeiro encaminhar para conhecimento e análise do TJD as sumulas e relatórios das partidas com ocorrências.

Quando, ao final desta competição, uma penalidade de suspensão por partida aplicada pelo TJD, o atleta deverá cumprir obrigatoriamente na competição subsequente, realizada por esta instituição.

Por orientação do TJD caso alguma equipe se sinta prejudicado poderá entrar com a denúncia através do Tribunal.

✓ **DAS INFRAÇÕES EXTRA REGRAS**

A equipe que provocar a Derrota Técnica (advertência), perder por W.O deverá pagar multa de 10 cestas básicas, desistir da competição durante sua participação deverá pagar uma multa de R\$ 2.000,00 (Dois mil reais), desistir da competição antes de sua participação (após ter confirmado e estar inserido na Tabela, deverá pagar uma multa de R\$ 1.000,00) a mesma só poderá participar de qualquer outra competição da FF7RJ se pagar esta taxa pendente 15 dias antes de qualquer competição na sede da FF7RJ.



FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DO RIO DE JANEIRO

Qualquer irregularidade percebida, pela equipe de arbitragem, membros da Diretoria da FF7RJ, organização da competição, poderá ser encaminhado ofício para a JUNTA DISCIPLINAR que deverão tomar as decisões cabíveis necessárias para salvaguardar o correto andamento da competição.

✓ **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.

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.



FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DO RIO DE JANEIRO

A FF7RJ dará publicidade em seu site, 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 contato@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 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.

Monica Azevedo
Diretora Técnica