



# FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DO RIO DE JANEIRO

---

## REGULAMENTO ESPECÍFICO CAMPEONATO CARIOCA DE FUT7 2020

**O Campeonato Carioca de Fut7** é uma competição promovida pela Federação de Futebol 7 do Rio de Janeiro com a participação de 16 (dezesesseis) clubes do futebol sete do Estado do Rio de Janeiro:

1. Vasco da Gama
2. Fluminense
3. Flamengo
4. Botafogo
5. Madureira
6. Portuguesa
7. America
8. Bangu
9. Americano
10. Barra Mansa FC
11. Búzios
12. Canto do Rio FC
13. Mesquita FC
14. Paduano EC
15. Rio São Paulo
16. São Cristóvão

### ✓ DO PERÍODO DE REALIZAÇÃO

Os jogos estarão compreendidos entre os dias 08 de agosto a 13 de dezembro, no estado do RJ na cidade do Rio de Janeiro: Arena Akxe – Barra da Tijuca e Arena CTGB – Jacarepaguá.

### ✓ DA FORMA DE DISPUTA

A competição será disputada em 2 (dois) turnos:

#### **1º Turno.**

##### **I. I Fase**

- Nesta fase, as equipes jogarão entre si dentro de cada grupo;
- Ao término da primeira fase, as quatro melhores equipes de cada grupo, se classificam para a 2ª fase.

##### **II. II Fase**

- **Quartas de Final** - Nesta fase, as quatro melhores equipes de cada grupo se enfrentam da seguinte forma:

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

---

- As melhores equipes classificadas têm vantagem do **empate**.

**Jogo 57** – 1º do Grupo A x 4º do Grupo B

**Jogo 58** – 2º do Grupo A x 3º do Grupo B

**Jogo 59** – 1º do Grupo B x 4º do Grupo A

**Jogo 60** – 2º do Grupo B x 3º do Grupo A

- **Semifinal** – Nesta fase, as quatro equipes vencedoras das Quartas de final, se enfrentam da seguinte forma.

**Jogo 61** – Vencedor do Jogo 57 x Vencedor do Jogo 60

**Jogo 62** – Vencedor do Jogo 59 x Vencedor do Jogo 58

- **Final** – Nesta fase, as duas equipes vencedoras das semifinais, se enfrentam em jogo único da seguinte forma.

**Jogo 63** – Vencedor do Jogo 61 x Vencedor do Jogo 62

**Atenção:** Nesta segunda fase **Semifinal e final**, 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.

### 2º Turno.

#### I. I Fase

- Nesta fase, as equipes jogarão contra o outro grupo;
- Ao término da primeira fase, as quatro melhores equipes de cada grupo, se classificam para a 2ª fase.

#### II. II Fase

- **Quartas de Final** - Nesta fase, as quatro melhores equipes de cada grupo se enfrentam dentro do grupo da seguinte forma.
- As melhores equipes classificadas têm vantagem do **empate**.

**Jogo 127** – 1º do Grupo A x 4º do Grupo A

**Jogo 128** – 2º do Grupo A x 3º do Grupo A

**Jogo 129** – 1º do Grupo B x 4º do Grupo B

**Jogo 130** – 2º do Grupo B x 3º do Grupo B

- **Semifinal** – Nesta fase, as quatro equipes vencedoras das Quartas de final, se enfrentam da seguinte forma.

**Jogo 131** – Vencedor do Jogo 127 x Vencedor do Jogo 130

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

---

### Jogo 132 – Vencedor do Jogo 128 x Vencedor do Jogo 129

- Final – Nesta fase, as duas equipes vencedoras das semifinais, se enfrentam em jogo único da seguinte forma.

### Jogo 133 – Vencedor do Jogo 131 x Vencedor do Jogo 132

**Atenção:** Nesta segunda fase *Semifinal e final*, 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.

### Finalíssima.

- I. Nesta fase, as equipes jogarão em jogo único, **sem** vantagem do empate;
- II. Em caso de empate no tempo regulamentar de jogo, o Campeão será conhecido 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 vitórias;
- II. Maior saldo de gols;
- III. Maior número de gols prós;
- IV. Menor número de gols sofridos;
- V. Menor número de cartões (peso: Vermelho = 5 pontos /Amarelo = 3 pontos);
- VI. Sorteio.

#### ✓ 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 **uniforme de jogo padrão para todos os atletas (camisa numerada + short + meião) rigorosamente iguais**, inclusive o goleiro com camisa apropriada para 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

---

função, à camisa deve seguir o padrão, numerada e de cor diferente dos atletas de linha.

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. Inscrição dos primeiros 30 atletas – 15 kg de alimentos não perecíveis. A partir do **trigésimo primeiro** atleta inscrito, será cobrado o valor de **R\$ 20,00** por atleta inscrito.

### **Parágrafo 1º - Será aceito inscrições de atletas no 2º turno.**

7. Não haverá cancelamento, substituição ou transferência de atletas após sua inscrição na competição.
8. As equipes participantes só poderão incluir atletas até o fim da primeira fase de cada turno, desde que não esteja inscrito em outra equipe participante.
9. Não haverá transferência de atletas ao se iniciar a competição, ou seja, o jogador que atuou por uma equipe durante Campeonato Carioca de Fut7 2020 não poderá se transferir, independente da quantidade de partidas que realizou.
10. 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](mailto:contato@ff7rj.com.br)).
11. O atleta só terá condição de jogo se estiver com o nome impresso no boletim enviado pela FF7RJ na sexta feira as 21h que antecede a rodada.
12. 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, Carteira de Motorista com foto ou da equipe com Foto, não será aceito qualquer outro documento que não for considerado Documento Oficial.



## FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DO RIO DE JANEIRO

---

13. 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.
14. 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.
15. A comissão técnica deverá ser composta por quatro membros, sendo que só será permitido três membros por partida. Cada um dos membros deverá ser identificado e deverá estar devidamente uniformizado com o escudo do seu clube.
16. O treinador de goleiro poderá entrar em campo antes do intervalo, de um tempo para o outro para aquecer seus goleiros. O mesmo deverá ter seu nome em súmula para eventuais punições.

### ✓ 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 03 (três) 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\$ 190,00 (cento e noventa reais).
3. Somente o árbitro ou representante legal no local, ou comunicado oficial da FF7RJ, poderá paralisar ou adiar a realização da partida.



## FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DO RIO DE JANEIRO

---

4. Existirá tolerância de 15 minutos para início da partida. Se a equipe não comparecer com o número mínimo de atletas (05) 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).
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 05 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 WO, **deverá pagar a taxa de arbitragem de sua equipe e da equipe adversária**. 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 à taxa paga a equipe vencedora da partida.

A equipe que causar o segundo **WO** estará automaticamente eliminada do Campeonato Carioca de Fut7 2020 e ainda sob pena de punição na forma que



## FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DO RIO DE JANEIRO

---

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 FF7RJ, organização da competição, poderá ser encaminhado ofício para a C. D. (Comissão Disciplinar) ou FF7RJ 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.

### ✓ **DOS TROFEUS E DOS TÍTULOS**

- **1º Turno**
  - 1º Colocado Campeão – Troféu
- **2º Turno**
  - 1º Colocado Campeão – Troféu.
- **Finalissima**
  - 1º Colocado Campeão – Troféu e 40 medalhas.
  - 2º Colocado Vice-Campeão – Troféu e 40 medalhas
  - Artilheiro – Troféu
  - Melhor Jogador – Troféu
  - Melhor Goleiro – Troféu
  - Rei das Assistências - Troféu
  - Melhor treinador
  - Melhor dupla de arbitragem
  - Melhor Mesária

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

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



## FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DO RIO DE JANEIRO

---

### ✓ 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 não são acumulativos durante a competição, zeram após a primeira fase de cada turno.

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.

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 Comissão Disciplinar para as devidas providencias 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.





## FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DO RIO DE JANEIRO

---

➤ **SERÃO APLICADAS AINDA AS SEGUINTE PENALIDADES:**

**I** - Desrespeitar e reclamar por gestos ou palavras, ofender moralmente oficiais de arbitragem, delegados, membros da FF7RJ, legais ou nomeados por ela.

**Suspensão: 02 a 05 jogos.**

**II** - Praticar vias de fatos contra os oficiais de arbitragem, delegados, membros da FF7RJ, legais ou nomeados por ela, contra companheiros de equipe ou componente de equipe adversária. **Suspensão: expulsão da competição;**

**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: 02 a 05 jogos**

**IV** - Participar de rixa, conflito ou tumulto durante a competição. Podendo ainda a equipe perder os pontos DT (derrota técnica). **Suspensão: 03 a 10 jogos**

**V** - Manifestar-se de forma desrespeitosa ou ofensiva contra membros da FF7RJ, ou ameaçá-los de mal injusto e grave. **Suspensão: 02 a 05 jogos;**

**VI** - 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 FF7RJ, legais ou nomeados por ela. **Suspensão: 02 a 05 jogos;**

**VII** - Tentar agredir oficiais de arbitragem, delegado, membros da FF7RJ, legais ou nomeados por ela. **Suspensão: 03 a 10 jogos;**

**VIII** - Praticar ato de hostilidade contra o adversário. **Suspensão: 02 a 05 jogos;**

**IX** - Proceder de forma desleal ou inconveniente durante a competição. **Suspensão: 02 a 05 jogos;**

**X** - Dirigir-se aos oficiais após o jogo terminado ainda dentro do campo, para reclamações, satisfações ou atitudes antidesportivas. **Suspensão: 02 a 05 jogos;**



## FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DO RIO DE JANEIRO

---

XI - Abandono da partida pela equipe antes do tempo regulamentar:

**Suspensão: Multa de R\$ 200,00(duzentos reais) por atleta escalado;**

**OBS: A CADA REINCIDÊNCIA, A PENA SERÁ DOBRADA AUTOMATICAMENTE.**

A penalidade será aplicada pelo quadro de representantes legais da Comissão Disciplinar.

Na aplicação das penalidades, os representantes da Comissão levarão em conta a gravidade da infração, sua maior ou menor extensão, além dos meios empregados, os motivos determinantes, os antecedentes do infrator e bem assim as circunstâncias agravantes e atenuantes.

I - São agravantes, as infrações cometidas com ajuda de outrem, ter o infrator dado causa a infração mais grave, ter concorrido para prejuízo patrimonial ou financeiro, o infrator for reincidente, ser o infrator membro da FF7RJ, da comissão, ou representante da Equipe;

II- Ocorre à reincidência quando o infrator comete nova infração depois de ter sido aplicada à penalidade e tê-la cumprido, se inferior a um ano; Se posterior a um ano da pena aplicada anteriormente não será reincidente;

II - São consideradas atenuantes - Se tiver o infrator agido em legítima defesa, prestado relevante serviço ao desporto, se foi agraciado com prêmio, se não tiver sofrido qualquer punição nos dois anos anteriores ao campeonato, se tiver cometido a infração em revide a uma grave ofensa moral, se confessar ter cometido a infração que fora atribuída a outrem.

### ✓ **DOS RECURSOS**

Das Decisões proferidas pela Comissão caberá Recurso por escrito a FF7RJ, pelos infratores, pela parte vencida, pela Equipe ou por terceiro interessado podendo ser apresentado na própria decisão, ou até o terceiro dia após ter tomado ciência da decisão proferida pela Comissão, não cabendo ao Recorrente anexar documentos;

O Recurso deverá ser dirigido ao Presidente da FF7RJ, podendo este se necessário for solicitar documentação complementar ao Recorrente, Recorrido ou



## FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DO RIO DE JANEIRO

---

em poder de terceiro. Sendo certo que a não apresentação no prazo estipulado será considerado como perda da prova;

O Recurso só será aceito se acompanhado da prova do pagamento da taxa devida no valor de R\$ 500,00(quinhentos reais)

Não comprovado o pagamento da Taxa, o Recurso não será apreciado pelo Presidente da FF7RJ, sendo negado o Pedido e mantida a decisão da Comissão;

A Parte Contrária terá o prazo de 03 dias após ciência do Recurso Interposto para se manifestar;

O Recurso enquanto não julgado não suspende a penalidade interposta ao infrator;

Uma vez julgado o Recurso pelo Presidente da FF7RJ, deverá este dar ciência aos interessados por escrito, e publicidade aos demais participantes.

Da Decisão da FF7RJ não caberá Recurso a nenhum outro órgão esportivo ou mesmo perante a Justiça Comum ou Especial, devendo ser cumprida na íntegra.

### ✓ **DAS INFRAÇÕES EXTRA REGRAS**

A equipe que desistir da competição durante sua participação deverá pagar uma multa de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais), desistir da competição antes de sua participação (após ter confirmado e estar inserido na Tabela, deverá pagar uma multa de R\$ 2.000,00) 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.

Qualquer irregularidade percebida, pela equipe de arbitragem, membros da Diretoria da FF7RJ, organização da competição, poderá ser encaminhado ofício para a Comissão 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

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

---

(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.

Os nomes dos oficiais escalados, só serão fornecidos no dia e hora de cada partida.

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.

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

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

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



## FEDERAÇÃO DE FUTEBOL 7 DO RIO DE JANEIRO

---

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  
Vice Presidente