

# ESPORTE NA MINHA CIDADE

(FUT7 SUB- 12)

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DA COMPETIÇÃO

### CAPÍTULO I

#### Da Denominação e Participação

Art. 1º - ESPORTE NA MINHA CIDADE, doravante denominado COPA será disputada pelas 4 (QUATRO) equipes , abaixo relacionadas, todas inscritas para participarem da Competição, obedecendo às normas constantes deste Regulamento Específico da Competição (REC), bem como das Regras Gerais da modalidade .

Art. 2º - A Coordenadora da Competição, detém todos os direitos relacionados à mesma e sua Diretoria de Competições (DCO) é a responsável pela aplicação deste REC da COPA, bem como por elaborar, alterar e dar cumprimento à tabela de jogos composta de locais, datas e horários previamente definidos.

Art. 3º - A COPA terá a participação das 4 (QUATRO) equipes abaixo relacionados e cada equipe é obrigada a participar das partidas nas datas, locais e horários previamente estabelecidos na tabela.

Nº	CLUBES
01	PROJETO PAREDÃO
02	AURORA
03	CRAQUES DA VENEZA
04	V10

### CAPÍTULO II

#### Da Premiação

Art. 4º - À equipe vencedora será atribuído o título de Campeã da COPA ESPORTE NA MINHA CIDADE DE FUT7 SUB 10 2019 e ao 2º (segundo) colocado será atribuído o título de Vice-Campeão. O campeão receberá troféu, 20 medalhas alusivas ao título. O Vice-Campeão receberá troféu, 20 medalhas alusivas a segunda colocação,

### CAPÍTULO III

#### Do Sistema de Disputa e Classificação Geral

#### Do Sistema de Disputa

Art. 5º - O CAMPEONATO será disputado em 02 (duas) fases, a saber:

- a) Primeira Fase – Classificatória
- b) Segunda Fase - Final

Art. 6º – Terminando a partida sem vencedor, este será conhecido através da cobrança de .

#### SHOOT OUT

Art. 7º - A competição terá a seguinte pontuação

- a) Vitória = 03 (três) pontos
- b) Empate/Vitória Shoot Out= 02 (dois) pontos
- c) Empate/derrota / Shoot Out = 01 (um) ponto.

### SEÇÃO I

#### PRIMEIRA FASE

(Classificatória)

Art. 8º - Na Primeira Fase, as equipes participantes ficaram em 01 (Um) Único grupo conforme quadro abaixo.

Nº	Grupo Unico
01	PROJETO PAREDÃO
02	AURORA
03	CRAQUES DA VENEZA
04	V10

- a) As equipes jogarão entre si, no sistema apenas de ida, classificando a primeira colocada e a segunda colocada para a final

Art. 9º – Em caso de empate em número de pontos ganhos entre duas ou mais equipes, o desempate, para todos os efeitos deste Regulamento, será efetuado observando-se os

critérios abaixo:

- a) Maior número de vitórias;
- b) Maior saldo de gols;
- c) Maior número de gols pró;
- d) Confronto direto entre as associações (inaplicável quando o empate for entre mais de dois clubes);
- e) sorteio realizado pela organização

## SEÇÃO II

### SEGUNDA FASE

A Segunda Fase (Final) será disputada pelas 02 (duas) equipes classificadas na Primeira Fase , que disputarão o Título de Campeã da Competição, sendo Vice a equipe perdedora, Em caso de empate, a definição da equipe campeã será conhecida através da disputa SHOOT OUT.

## CAPÍTULO IV

### SEÇÃO I

#### Da Condição de Jogo dos Atletas

Art. 10 - Somente poderão participar da COPA, atletas inscritos no Sistema da FMF7MA, habilitados para a Competição, até Termino da da Primeira Fase.

Art. 11 - Todo e qualquer documento utilizado para fins de inscrição e registro de atletas é de integral responsabilidade das equipes e de seus dirigentes, os quais, se requisitados, deverão comprovar sua legalidade, não cabendo à organização qualquer responsabilidade quanto à eventual sonegação e/ou falsificação de dados existentes nos originais ou cópias, de carteiras, certidões e declarações.

§ 1º As solicitações de inscrição e transferência de atletas serão processadas pelo sistema da FMF7MA, em até 48 (quarenta e oito) horas contadas do pedido.

§ 2º - A eventual inscrição de atletas com documentação incorreta e/ou falsificada acarretará aos envolvidos as penalidades previstas na Legislação Brasileira.

## SEÇÃO II

### Do Uniforme

Art. 12 - O uniforme dos atletas consiste de: camisa de meia manga ou manga longa, calção curto, TORNOZELEIRAS OU MEIAS apropriados para a prática da modalidade, podendo utilizar equipamentos de proteção próprios ao esporte.

§ 1º É OBRIGATORIO o uso Do material com as logo dos patrocinadore da competição.

§ 2º - O goleiro deve usar uniforme de cor diferente dos demais atletas, sendo-lhe permitido usar calça própria para a prática do esporte.

§ 3º - As camisas devem ser numeradas nas costas (de 01 a 99) sem repetição de números na mesma equipe, a numeração na frente da camisa é opcional, porém se constar em uma será obrigatório constar em todas. A cor dos números deve ser diferente em relação a cor da camisa e estes devem ter de 0,20 a 0,30cm de altura e devem ter o mesmo padrão.

§ 4º - Calções também devem ter o mesmo padrão, não sendo obrigatório a numeração nos mesmos.

§ 5º Será permitido a propaganda no uniforme, desde que seja padronizado, ou seja, camisas ou calções com o mesmo padrão de propaganda.

§ 6º - O árbitro exigirá que a atleta ou membro da comissão técnica retire qualquer objeto que, a seu ver, possa causar danos a si ou aos demais, tais como colar, brinco, piercing, anéis, alianças, inclusive imagens ou textos que façam apologia contrária à moral do Esporte. Não sendo obedecido, impedirá sua participação.

§ 7º – Para o início e reinício da partida, a atleta deve estar sempre bem uniformizada, com a camisa dentro do calção e, como determina a regra, sendo que no decorrer da mesma, a camisa poderá ser usada para fora do calção.

Art. 13- As equipes deverão informar os primeiro, segundo e terceiro uniformes de suas equipes até 15 (quinze) dias antes da sua primeira partida na competição, enviando os respectivos desenhos ao DCO, sendo facultado ao clube o direito de fazer combinações entre os uniformes indicados quando necessárias ou solicitadas pela arbitragem.

§ 1º – Poderá o clube indicar um quarto uniforme para uso em partidas especiais submetendo-o à aprovação do DCO em um prazo de 10 (dez) dias antes da sua utilização.

§ 2º – Caso venha a ocorrer alguma alteração nos seus uniformes ao longo da competição, o clube deverá comunicar o fato ao DCO no prazo mínimo de 10 (dez) dias antes da data em que pretenda utilizar o novo uniforme.

§ 3º – Em todas as partidas, o clube mandante terá a prioridade na escolha do uniforme que usará, salvo se houver acordo entre os disputantes, cabendo ao clube visitante realizar a troca, se necessária.

§ 4º - para efeitos do parágrafo anterior, será considerada equipe mandante aquela colocada à direita na tabela da competição.

§ 5º –Caberá a arbitragem a mediação dos conflitos relativos ao uso do uniforme.

## CAPÍTULO V

Da Organização, Tabela, Locais das Partidas e Impugnação de Jogos.

Art. 14 - A organização poderá antecipar ou adiar qualquer jogo constante da tabela, bem como alterar horários, para compatibilizar ou adequar à programação.

Art.15 - Se no curso da disputa, uma equipe provocar a paralisação de uma partida visando ser beneficiado, será considerado perdedora para seu adversário pelo placar de 3 x 0 (três a zero), mesmo que se encontre em vantagem ou empatada, e ficará sujeita, às penalidades previstas na legislação desportiva.

Art. 16 - A partida que for suspensa devido a ocorrência de casos fortuitos, de situações emergenciais, calamidades e de força maior, será realizada em data a ser definida pela organização, somente podendo participar as atletas que já estavam relacionados.

§ 1º - Caso a suspensão da partida seja efetuada depois de decorridos 05 (cinco) minutos do segundo tempo, será mantido o resultado do momento da paralisação;

§ 2º - Caso a suspensão da partida seja efetuada antes de decorridos 05(cinco) minutos do segundo tempo, a partida terá continuidade em data a ser definida pela organização, sendo reiniciada com o

mesmo resultado do momento em que houve a interrupção, somente podendo participar os atletas que já estavam relacionados.

Art. 17 – Caso uma Equipe não compareça ou não estiver com no mínimo 5 atletas na data, local e horário previstos para a realização do jogo, será considerada perdedora para sua adversária pela contagem de 3 x 0 (três a zero). –

§ 1º – Além da perda de pontos que trata o caput deste artigo, a Equipe deverá justificar sua ausência com razões fundamentadas, em até 02 (dois) úteis após a data designada para a realização da partida, dirigida por escrito à organização, sob pena de ser eliminada do Campeonato e ficar impedida de participar da competição no ano seguinte, sem prejuízo das sanções da justiça desportiva.

§ 2º - Depois de iniciado o CAMPEONATO, caso uma Equipe abandone a competição ou sofra eliminação com base neste artigo ou ato administrativo, os resultados dos jogos já disputados serão mantidos, e dos jogos ainda não disputados, no turno ou fase em que ocorrer o abandono ou eliminação, serão considerados com placar de 3 x 0 em favor dos adversários.

§ 3º - Para critérios de desempates, não serão computados os gols nem vitórias sobre a Equipe eliminada.

## CAPÍTULO VI

Da Ordem, da Segurança das Partidas e das Penalidades

Art. 18 - As infrações e penalidades, atribuídas as Equipes durante a COPA, obedecerão ao disposto nos artigos que tratam do assunto nas normas da FMF7ma e do CBJD.

Parágrafo único - A Equipe que antes, durante ou depois da partida, utilizar de agressão física ou moral com qualquer das pessoas envolvidas na partida, seja por seus atletas, será punida de acordo com o CBJD.

## CAPÍTULO VII

Da Transmissão Via Televisão e Internet

Art. 18 - Não será permitida transmissão ao vivo de jogos do COPA através de canal de Televisão e Internet ou outro artifício, com exceção das rádios, salvo se previamente autorizado pela ORGANIZAÇÃO DA COPA.

## CAPÍTULO VIII

## Da Arbitragem

Art. 19 – Os árbitros e seus assistentes escalados para o jogo deverão se apresentar, no local da partida com 30 (trinta minutos) de antecedência para o início desta.

Art. 20 – Os árbitros deverão estar regularmente uniformizados e conduzindo o seu equipamento na forma estabelecida pela Comissão de Arbitragem.

§ 3º - Para o atleta ter condições de jogo, será obrigatória a apresentação, ao oficial da partida, do RG , Passa Porte original ou documento com foto .

## CAPÍTULO IX

### Das Disposições Finais

Art. 21 – O controle de cartões amarelos e vermelhos é de responsabilidade de cada Equipe. Em caso de punição disciplinar aplicada pela ORGANIZAÇÃO, o responsável pela equipe será comunicado por escrito ou meio eletrônico.

#### – DAS INFRAÇÕES DISCIPLINARES

Art. 22º - A aplicação de cartões disciplinares, estabelecidos nas regras oficiais do Futebol nas cores AMARELO (advertência) e VERMELHO (expulsão) constitui medida punitiva que tem por objetivo reprimir violências individuais e coletivas.

PARÁGRAFO PRIMEIRO: Sujeitar-se-á ao cumprimento de suspensão automática e consequente impossibilidade de participar do jogo subsequente o atleta ou membro da comissão técnica que acumular:

a) 03(três) cartões amarelos

b) 01(um) cartão vermelho

PARÁGRAFO SEGUNDO: Se a mesma atleta em determinado momento da competição acumular três cartões amarelos e um vermelho deverá cumprir a suspensão por 02(dois) jogos.

Art. 23º - O cumprimento da suspensão automática é de responsabilidade exclusiva de cada clube, independente de comunicação oficial no site .

Art. 24º - Ocorrendo tumultos durante a partida, com agressão, ofensas físicas ou verbais aos oficiais de arbitragem, representante de mesa e/ou representantes da ORGANIZAÇÃO, o Clube ou qualquer um de seus dirigentes, independentemente da punição que lhes possam ser aplicadas pela Justiça, ficam sujeitos às seguintes sanções de natureza administrativa imposta pela ORGANIZAÇÃO:

Art. 25 - Os casos omissos serão resolvidos pela ORGANIZAÇÃO DA COPA.

São Luís, 17 de janeiro de 2020.