

# **3º Campeonato Municipal de Futebol Sete Categoria Sênior**

**Flores da Cunha – 2017**

Organização:

**Departamento Municipal de Desporto (DMD)**

## **Regulamento Geral**

## **CAPÍTULO I DA INSTITUIÇÃO**

**Art. 1º** - O Departamento Municipal de Desporto (DMD) organizara e dirigira o Campeonato Municipal de Futebol Sete de Flores da Cunha – Edição 2017 categoria senior.

**Art. 2º** - Os objetivos do evento são promover o conagraçamento dos atletas, oportunizar momentos de lazer e desporto, desenvolver e aprimorar a parte física, moral, intelectual melhorando a qualidade de vida das pessoas, através da pratica do esporte sadio.

**Art. 3º** - A competição será organizada de conformidade com este regulamento sendo de competência dos organizadores, além das atribuições que lhe são conferidas pelo regulamento:

- a) organizar a tabela de jogos do campeonato;
- b) tomar todas as providências de ordem técnica e administrativa, relativas à realização do campeonato;
- c) aprovar os jogos, após tomar conhecimento do relatório e da súmula do árbitro;
- d) aplicar as punições cabíveis, não cabendo qualquer recurso das partes.

## **CAPÍTULO II DA RESPONSABILIDADE DOS ORGANIZADORES**

**Art. 4º** - Os organizadores custeiam 100% das despesas com premiação e arbitragem, e se responsabilizam em providenciar as praças de esportes onde serão realizados os jogos, sem prejuízo para as agremiações, comunicando o fato aos envolvidos.

**Art. 5º** - No interesse do Campeonato, os organizadores poderão alterar, mediante prévia comunicação às associações, os horários e locais dos jogos.

**Art. 6º** - Manter um cadastro dos atletas punidos, com respectivos nomes, prazo da pena (em jogos, número de dias ou penas alternativas ).

**Art. 7º** - É de competência dos organizadores a aplicação das penas, e decisões de todas as anormalidades que porventura ocorrerem durante a competição, conforme o Regulamento Geral.

**Art. 8º** - A transferência de jogos, em virtude de mau tempo ou impraticabilidade do gramado até 2 (duas) horas antes do horário marcado para o jogo é de competência dos promotores. Depois disso, será de exclusiva competência dos árbitros, devendo, no caso, a sua decisão ocorrer aguardando o tempo regulamentar mínimo de 30 (trinta) minutos. A decisão deverá ser consignada em súmula, com as assinaturas dos árbitros, do mesário e, facultativamente, dos capitães das agremiações disputantes.

**Art. 9º** - Quando os pontos, por motivos disciplinares, forem adjudicados a uma associação, por decisão administrativa, o resultado será sempre de 2 x 0 (dois a zero) em seu favor.

**Art. 10º** – O relacionamento legal entre as equipes e os organizadores, da parte das equipes, será do Representante Legal, constituído pela mesma, o qual estará identificado no Termo de Compromisso, previamente entregue ao DMD.

## **CAPITULO III DA RESPONSABILIDADE DAS EQUIPES**

**Art. 11** – É expressamente proibido qualquer tipo de comum acordo, entre associações disputantes do Campeonato, tais como os que visam, entre outros objetivos, a antecipação, transferência, inversão de mando de campo, mudança de local ou de horário estabelecido no carnê.

**Art. 12** – Todos os jogadores, devidamente inscritos, que assinarem a relação de atletas que acompanha a súmula da partida deverão obrigatoriamente participar por qualquer período de tempo da partida em disputa.  
**§ único** – A não inclusão na partida de atleta inscrito, resultará na perda da partida pelo escore de 2 x 0, em favor do adversário. Se a equipe infratora fora a perdedora, permanecerá o resultado de campo.

**Art. 13** - Cada uma das equipes deverá apresentar durante as disputas no mínimo duas bolas em condições de jogo.

**Art. 14** - A equipe que não comparecer em campo, até 15 (quinze) minutos, após a hora marcada para o início da partida, sem justificativa, será considerada perdedora dos pontos deste jogo, pelo escore de 2 x 0 (dois a zero) em favor da equipe adversária. Em consequência, para os jogos restantes e a favor dos demais adversários de sua chave, será aplicado, também, o escore convencional de 2 x 0 (dois a zero), sendo que, a equipe estará automaticamente eliminada da competição.

**§ único** - As cominações previstas no “caput” deste artigo poderão ser aplicadas administrativamente, de imediato, pelos organizadores.

**Art. 15** - A associação, cuja equipe, depois de advertida pelo árbitro e, depois de decorridos 5 (cinco) minutos, se recusar a continuar competindo, ainda que permaneça em campo, será considerada perdedora, sem prejuízo das demais cominações estabelecidas no presente regulamento e das regras da Confederação Brasileira de Futebol 7 (CBF7).

**§ único** - Se a equipe que se recusou a continuar competindo, era, na ocasião, a vencedora, ou se o jogo estava empatado, o escore da partida será de 2 x 0 (dois a zero), em favor da adversária; se era perdedora, será mantido o escore.

**Art. 16** - Qualquer reclamação de possíveis irregularidades de inscrição de atletas, deverá ser encaminhada por escrito aos organizadores. Somente serão analisados documentos encaminhados por escrito, que contenham assinatura do responsável pela agremiação ou representante legal, com firma devidamente reconhecida em cartório, e fundamentação das acusações.

**Art. 17** - Considerar-se-á regularmente inscrito o atleta, após ter entregue a documentação solicitada aos organizadores, e devidamente assinada. Isso não o exime de comprovar sua naturalidade, endereço ou documentos que comprovem local de trabalho, se por ventura vier a ser solicitado.

**§ único:** O prazo de fornecimento de documentos é de 48 horas (quarenta e oito horas) de dias úteis, a partir da solicitação.

**Art. 18** - A associação que durante a competição promovida pelo DMD incluir em sua equipe, atleta que não esteja regularmente inscrito, ou que esteja cumprindo pena disciplinar, perderá, em favor da(s) equipe(s) adversária(s), os pontos da(s) partida(s) em que o atleta atuou de forma irregular, a(s) qual(is) será(ão) atribuída(is) o(s) escore(s) convencional(is) de 2 X 0 (dois a zero). Estas penalidades administrativas serão aplicadas sem prejuízo das demais cominações previstas neste Regulamento e regras da CBF7.

**Art. 19** - A equipe que não possuir o número mínimo de 7 ( sete) atletas, para o início da partida, perderá o jogo por WO (2 x 0), em favor de seu adversário, e será excluída da competição.

**Art. 20** - Se o caso previsto nos artigos anteriores, ocorrer com ambas as equipes, as duas associações serão declaradas perdedoras, pelo escore de 2 x 0 (dois a zero), independente de outras sanções.

**Art. 21** - Cada equipe poderá inscrever até 15 (quinze) atletas, além de um dirigente, um massagista e um treinador. É permitida a substituição de membros da Comissão Técnica, apenas uma vez desde que devidamente registrado e o substituído não poderá retornar.

**Art. 22** - Perde a condição de jogo, para a próxima partida do campeonato, o atleta advertido pelo árbitro com cartão amarelo , a cada série de 3 (três) advertências.

**Art. 23** - O atleta é advertido com cartão amarelo deve deixar o campo de jogo podendo permanecer no banco de reservas, podendo ser substituído imediatamente e podendo retornar ao campo de jogo após 02 ( dois ) minutos cronometrados.

**Art. 24** - Quando o atleta advertido com cartão amarelo vier a ser expulso na partida, permanece a advertência, para os efeitos do artigo 22.

**§ 1º** - Os cartões amarelos apresentados em partidas suspensas ou que venham a ser anuladas, não serão

considerados.

**§ 2º**- Ao final da fase classificatória, os cartões amarelos serão zerados, com exceção do atleta que receber o terceiro cartão amarelo na última rodada. Este deverá cumprir suspensão automática de um jogo.

**Art. 25** - A pena de expulsão de campo, imposta pelo árbitro, é irreversível e o infrator não poderá retornar ao gramado, no mesmo jogo, ainda que haja prorrogação, podendo ser substituído por um outro atleta de sua equipe após decorridos 2 (dois) minutos. Caso a equipe que teve o atleta expulso sofra um gol dentro deste período de 2 (dois) minutos **NÃO** poderá integrar um novo atleta ao jogo, poderá integrar somente após os 2 (dois) minutos da expulsão.

**§ único** - Quando ocorrer ato de indisciplina, antes do apito inicial do jogo, o árbitro poderá impedir seu autor de atuar, podendo, entretanto, ser substituído por um dos suplentes.

**Art. 26** – Não será permitido a troca e/ou inclusão de novos atletas e dirigentes, após a data definida pelos organizadores para entrega da documentação.

**Art. 27-** Todo atleta devidamente uniformizado e disponível na partida desta competição deverá obrigatoriamente participar da partida por no mínimo um minuto, caso contrário a equipe será automaticamente punida, perdendo os pontos da partida em que algum atleta disponível não participou da partida, o score será sempre de 2 a 0 contra a equipe infratora.

#### **CAPITULO IV DA RESPONSABILIDADE DOS ÁRBITROS**

**Art. 28** - Caso solicitado, os atletas (titulares e reservas) deverão na presença do mesário, apresentar-lhe documento que os identifique, antes do início da partida, de acordo com a ficha de inscrição no DMD.

**Art. 29** - O árbitro não deverá iniciar a partida sem certificar-se, junto ao mesário, que a súmula foi regularmente preenchida, com a satisfação das exigências regulamentares.

**Art. 30** - As sumulas deverão conter:

- a) Local em que se realizou o jogo, data e hora de seu início e término;
- b) Nome completo, legível e assinatura dos árbitros e mesário;
- c) Nome, em letra de forma, bem legível, dos atletas e o número de sua inscrição junto ao DMD/AFE;
- d) Resultado do jogo, indicando número de gols, tempo de jogo em que foram marcados e autores;
- e) Registro dos cartões amarelos e vermelhos, com o tempo de jogo em que ocorreram, bem como seus motivos;
- f) anormalidades durante o jogo, citando o nome dos responsáveis, tempo de jogo em que ocorreram, com relato legível e detalhado da ocorrência;

**Art. 31** - O árbitro, ao efetuar o relatório do jogo, no espaço a ele indicado e constante na súmula, tem plena liberdade de fazer constar todos os fatos que, a seu juízo, foram relevantes durante a partida, relatando-os, bem como o tempo de jogo em que ocorreram, estando obrigado a apresentar a documentação à entidade promotora, no prazo de 48 (quarenta e oito) horas após o término do jogo em local a ser combinado.

**§ único** – Em hipótese alguma, a arbitragem poderá dar conhecimento da súmula a terceiros.

**Art. 32** - O jogo somente poderá ser suspenso ou mesmo deixar de ser realizado, quando ocorrer um dos seguintes motivos.

- a) falta de garantias, positivamente verificadas pelo árbitro;
- b) conflitos ou distúrbios graves, que afetem a continuação do jogo;
- c) mau tempo ou mau estado do campo, que tornem o jogo impraticável ou perigoso à integridade física dos atletas e do trio de arbitragem;
- d) falta de luz.

**§ 1º**- Como autoridade competente para suspender o jogo, o árbitro, antes de decidir a respeito, (nos casos previstos nas alíneas “a” e “b” do “caput” deste artigo), deverá esgotar todos os meios que estiverem ao seu alcance para evitar que a medida seja tomada.

**§ 2º**- No caso de suspender a partida, após aguardar os trinta minutos regulamentares, o árbitro deverá enviar relatório circunstanciando ao DMD, não cabendo, no entanto, apontar qual equipe vencedora ou desclassificada.

**§ 3º**-Quando a partida for suspensa, definitivamente, por qualquer dos motivos previstos nas alíneas “a” e “b” do “caput” deste artigo, observar-se no escore, seguinte:

- a) se associação que houver dado causa a suspensão, era, na ocasião desta, a vencedora, será declarada perdedora do jogo, pelo escore de 2 X 0 (dois a zero) em favor de sua adversária e, se era perdedora, sua adversária será considerada ganhadora, prevalecendo o resultado constante no escore, no momento da suspensão, independente do tempo de jogo;
- b) se a partida estiver empatada, a associação que houver dado causa à suspensão será declarada perdedora, pelo escore de 2 X 0 (dois a zero) em favor da adversária.

**Art. 33** - As partidas suspensas, antes de esgotado o tempo regulamentar, por qualquer dos motivos enunciados nas alíneas “c” ou “d” do artigo anterior, voltarão a ser jogadas integralmente, se nenhuma das associações houver dado causa à suspensão. Caberá ao organizadores designar dia, hora e local para nova partida.

**Art. 34**- Em caso de suspensão de partida de campeonato, pelo árbitro, desde que iniciada, as associações poderão, na data do jogo correspondente, a ser estabelecido pelos organizadores, modificar suas equipes, com atletas regularmente inscritos no DMD, respeitando o número de atletas em campo, por ventura reduzida por expulsão, no momento da suspensão.

**Art. 35 - A Da regra do Shoot Tout:**

**§ 1º** – A equipe, ao cometer sexta falta, em cada tempo de jogo, será penalizada com o shoot tout.

**§ 2º** – Tomando-se por base a marca central do campo de jogo, a bola será colocada 5 ( cinco ) metros a frente, em direção ao gol adversário. Próximo a bola permanecerá somente o jogador identificado para a cobrança. Todos os demais atletas, com exceção do goleiro adversário, permanecerão 5 ( cinco ) metros atrás da marca central do campo de jogo

**§ 3º** - Após autorização do árbitro para cobrança, o cobrador da falta terá 05 ( cinco ) segundos para chutar a bola ao gol, podendo movimentá-la livremente em qualquer direção dentro do limite de tempo.

**§ 4º** – Os atletas dos dois times, somente poderão movimentar-se, após o cobrador tocar na bola. Caso haja invasão , antes que o atleta executor toque na bola, a execução deve ser retardada para que se cumpra a regra.

**§ 5º** - Toda cobrança deve ser executada, no máximo, em 05 ( cinco ) segundos após autorização. Caso contrário, a posse de bola deve ser revertida em arremesso lateral em favor do adversário no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração.

## **CAPÍTULO V DOS ATLETAS**

**Art. 36** – Poderão participar apenas os atletas nascidos até o ano de 1972 ou seja atletas com idade igual ou superior à 45 ( quarenta e cinco) anos.

**Art. 37** - O atleta uma vez regularmente inscrito no DMD, poderá participar desta competição, previsto no presente regulamento, atendendo a pelo menos uma das seguintes exigências:

- a) ser natural de Flores da Cunha;
- b) ser filho de pai ou mãe que pelo menos um deles seja natural de Flores da Cunha;
- c) residir no município no mínimo a 6 (seis) meses do início do campeonato;
- d) ser sócio ou trabalhar em empresa sediada em Flores da Cunha, no mínimo a 6 (seis) meses do início do campeonato;

**§ 1º** – Considera-se regularmente inscrito o atleta que, após ter apresentado ficha de inscrição ao DMD, por intermédio da equipe que atuará e, tiver seu nome relacionado na ficha de inscrição dos atletas e homologado pelos promotores do evento.

**§ 2º** – Os documentos para comprovação de regular inscrição dos atletas, deverão ter fé publica, onde fiquem claros os dados a serem provados.

**Art. 38** – O cumprimento de punições estabelecidas a atletas, deverá ser cumprido na condição de atleta e nunca como dirigente, na mesma competição ou na imediatamente posterior aquela em que o jogador foi punido.

**Art. 39** - Ao se apresentarem para identificação, antes do início da partida, os atletas deverão estar uniformizados, portando calçados, meias, caneleiras, calções e camisetas, estas contendo na parte posterior (costas) a respectiva numeração. Cabe a arbitragem efetuar a verificação destes procedimentos.

## **CAPÍTULO VI DOS DIAS E HORÁRIOS DOS JOGOS**

**Art. 40** - Os jogos serão disputados no período noturno, preferencialmente durante os dias úteis da semana preferencialmente às quartas feiras.

**§ ÚNICO**- Ficam estabelecidos os seguintes horários para os jogos :

a) Período Noturno: 1º jogo às 19h; 2º jogo às 20h; 3º jogo às 21h e 4º jogo às 22h.

## **CAPÍTULO VII DA FÓRMULA DE DESEMPATE E PONTUAÇÃO**

**Art. 41**- Em caso de empate entre mais de duas associações, na contagem de pontos ganhos na Fase Classificatória, serão utilizados os seguintes critérios de desempate, pela ordem, sucessivamente.

- a) maior número de vitórias;
- b) menor número de gols sofridos;
- c) melhor disciplina no geral;
- d) melhor saldo de gols;
- e) maior número de gols marcados;
- f) sorteio.

**Art. 42**- Em caso de empate entre duas associações, na contagem de pontos ganhos, ao término da Fase Classificatória, serão utilizados os seguintes critérios de desempate, pela ordem, sucessivamente:

- a) confronto direto;
- b) maior número de vitórias;
- c) melhor disciplina no geral;
- d) menor número de gols sofridos;
- e) maior número de gols marcados;
- f) sorteio.

**Art. 43** - A contagem de pontos será independente em cada fase e obedecerá ao seguinte critério:

- a) partida ganha 3 (três) pontos;
- b) partida empatada 1 (um) ponto;
- c) partida perdida 0 ( zero ) ponto;

**Art. 44** – A partir da segunda fase, em caso de empate no tempo regulamentar, haverá prorrogação de dois tempos de 5 (cinco) minutos cada um. Permanecendo a igualdade, serão cobradas 3 (tres) penalidades para cada equipe, executadas alternadamente, por jogadores diferentes. Permanecendo empate, as cobranças devem ser alternadas por equipe, por jogadores diferentes, até que se obtenha um vencedor.

## **CAPÍTULO VIII**

### **DAS PENALIDADES DOS ATLETAS E COMISSÃO TÉCNICA**

**Art. 45** - A aplicação de penalidades aos atletas e membros da comissão técnica serão avaliadas pelo DMD, juntamente com uma Comissão formada pelos representantes legais das equipes, observando-se o tipo de infração cometida, aplicando-se respectiva pena de acordo com a infração, a qual deverá ser informada pelo árbitro do jogo, devendo constar na súmula, seguindo a tabela abaixo. Cumprindo a pena do jogo mais a pena relatada pela súmula e imposta pelo DMD.

### **Tabela de infrações:**

1 - Falta por trás com bola	1 jogo
2 - Interceptar a bola com a mão	1 jogo
3 - Retardar o andamento da partida	1 jogo
4 - Segurar o adversário	1 jogo
5 - Dar pontapé no adversário em disputa de bola	1 jogo
6 - Reclamar ao árbitro, sem ofendê-lo	1 jogo
7 - Jogada violenta em disputa de bola com o adversário	1 jogo
8 - Faltas que caracterizam o segundo cartão amarelo	1 jogo
9 - Ofensas morais ao árbitro, adversário ou companheiro	2 jogos
10 - Falta por trás ou jogada violenta sem disputa de bola	3 jogos
11 - Peitar o adversário com o intuito de provocação	3 jogos
12 - Tentativa de agressão ao arbitro ou adversário	3 jogos
13 – Peitar ou empurrar o árbitro. Invasão de campo	4 jogos
14 - Dar tapas, socos, cabeçadas, cotoveladas, pontapés, cuspir no adversário - com intenção de provocar lesões físicas ou morais.	7 jogos
15 - Dar tapas, socos, cabeçadas, cotoveladas, pontapés, jogar a bola nos árbitros - agressões .	15 jogos
16 - Perseguição seguida de agressão consumada, agressões múltiplas ou as que caracterizam clara intenção de provocar lesões físicas graves ao adversário ou ao trio de arbitragem	365 dias
17 - Solicitar a inscrição por mais de uma associação	365 dias
18 – Em caso de o atleta ser reincidente em qualquer tipo de penalidade, nesta competição, a pena será aplicada em dobro.	
18 - Outras situações ocorridas no campo de jogo (a ser relatado por completo pelo árbitro), serão resolvidas pelos organizadores.	

### **CAPÍTULO IX DA PREMIAÇÃO**

**Art. 46** -Os prêmios a serem conferidos, por títulos conquistados, nos campeonatos municipais compreendem:

- a) Campeão: Troféu e medalhas;
- b) Vice-Campeão: Troféu e medalhas;
- c) 3º Lugar: Troféu e medalhas;
- c) Disciplina: Troféu;
- d) Goleador: Troféu (o que fizer mais gols em todo campeonato ); em caso de empate entre mais de um atletas fica estabelecido que o atleta de mais idade receberá o prêmio.

e) Goleiro menos vazado: troféu ( será determinado por média de gols) em caso de empate entre mais de um atleta será premiado o de mais idade.

**Art. 47** - Para contagem de pontos para o troféu disciplina serão observados os seguintes critérios:

- a) Cada advertência com cartão amarelo a associação perderá dois (2) pontos;
- b) a cada expulsão de atleta ou dirigente, a associação perderá onze (11) pontos;
- c) a equipe que se apresentar nos jogos com menos de 7 (sete) atletas, perderá 15 (quinze) pontos a cada jogador a menos do número mínimo permitido;

**§ 1º** - Em caso de empate na pontuação da disciplina, entre duas ou mais equipes, os critérios de desempate serão os seguintes, pela ordem, sucessivamente:

- a) menor número de expulsões durante o campeonato;
- b) menor número de cartões amarelos durante o campeonato;
- c) menor número de gols sofridos;
- d) maior número de pontos somados;
- e) Sorteio.

## **CAPÍTULO X DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

**Art. 48** – As equipes participantes do Campeonato, obrigam-se a observar as disposições deste regulamento, as resoluções do DMD, bem como a legislação superior, discutidas e aprovadas em reuniões prévias ao seu início, constantes em ata.

**Art. 49** - A incitação por parte de dirigentes ou atletas à invasão de campo pela torcida, provocação de brigas ou ainda, arremesso de objetos no gramado, estará sujeita a perda do cheque caução, conforme artigo 31, além de outras penalidades cabíveis, de acordo com as regras da CBD7, e Capítulo VIII (Das penalidades aos atletas e comissão técnica )

**Art. 50** - O atleta ou membro da comissão técnica expulso por agressão ao árbitro, seus auxiliares ou membros organizadores, ficará suspenso preliminarmente pelo período de 365 (trezentos e sessenta e cinco) dias. A penalidade começará a valer 48 horas após a infração. As ofensas morais a árbitros ou organizadores do evento, deverão as vítimas registrar ocorrência junto aos órgãos competentes, a equipe perderá o cheque caução.

**Art. 51** – Os direitos de imagem do Campeonato Municipal de Futebol Sete, edição 2017, pertencem ao DMD. Assim, qualquer imagem, foto ou vídeo relacionado ao evento, pertencem a entidade promotora, podendo fazer o uso legal dos mesmos.

**Art. 52** – O presente regulamento, bem como a grade de jogos, foi entregue sob protocolo, às equipes participantes do Campeonato e a equipe de arbitragem, de acordo com o anexo II.

**Art. 53** – As dúvidas e os casos omissos surgidos na interpretação do presente regulamento serão dirimidos pelo DMD.

**Art. 54** – Todas as informações dos resultados das partidas, classificação, goleadores, goleiros menos vazados, etc., serão postadas na página oficial do município, após estes dados serem recebidos na forma oficial pelos organizadores.