

JOGOS

1. Os jogos serão disputados nos campos indicados pela organização;
2. Somente ocorrerá a partida caso as duas equipes estejam com pelo menos 7 atletas em campo, caso isso não ocorra será decretado W.O. técnico para a equipe que estiver incompleta. A tolerância é de 15 minutos (apresentação em campo uniformizados com a documentação), após isso o árbitro determinará o W.O.;
3. Os atletas devem usar uniforme padrão da equipe, sendo obrigado conter numeração nas costas da camisa (short - não precisa numeração), e caneleiras. Não será permitido o uso de camisetas e chinelos por parte dos membros da comissão técnica;
4. Podem ser usados atletas da categoria inferior na categoria subsequente;
5. No caso de usar um atleta de linha para substituir o goleiro será permitido o uso de camisa de cor diferente a dos atletas com o mesmo número ou um número que não conste na relação de atletas. Caso a equipe tenha apenas 1 (um) goleiro, e o mesmo tenha se contundido ou expulso será permitido que um atleta de linha vá para o gol, com a mesma camisa do goleiro. Em casos extremos poderá ser utilizado colete para os goleiros;
6. O documento do jogo é a carteira de identidade ou algum documento oficial com retrato e data de nascimento. O documento deverá ser apresentado presencialmente, não sendo aceito por aparelhos eletrônicos;
7. Caso uma equipe abandone a competição, os atletas da mesma não poderão ser transferidos para outra equipe;
8. A relação de atletas deve ser entregue ao mesário 15 minutos antes do jogo, podendo constar 20 atletas e 3 membros da comissão técnica devidamente credenciados.
9. A partir da fase semifinal terá um acréscimo de R\$10,00 por equipe na taxa de jogo. A partir da fase final terá um acréscimo de R\$20,00 por equipe na taxa de arbitragem;
10. A taxa de inscrição e demais taxas deverão ser efetuadas até o final da primeira fase. Não ocorrendo o pagamento integral das taxas, a equipe não poderá dar prosseguimento a competição, sendo declarada perdedora de seus jogos restantes pelo placar de 3 x 0;

APENACÕES

1. A equipe que não comparecer a partida (WO por não comparecimento) perderá o jogo pelo placar de 6 x 0 e perde 3 pontos na classificação, tendo que pagar até a semana seguinte a taxa de jogo para permanecer na competição;
2. No caso de WO técnico (insuficiência de atletas) a equipe infratora perderá a partida pelo placar de 3 x 0; cada equipe paga sua taxa de jogo;

- 3.** Se uma equipe avisar com antecedência o não comparecimento a uma partida ou entregar os pontos por W.O em ato administrativo, perde placar de 3 x 0 e perde três pontos conquistados ou a conquistar em cada categoria, sendo obrigado a pagar a taxa de jogo integral, a outra equipe não precisa comparecer e não paga a taxa de jogo;
- 4.** A partir do segundo WO cometido a equipe será eliminada da competição.
- 5.** Se a equipe perder por WO (independente se o WO for técnico ou de não comparecimento) na Oitavas de Final, Quartas e Final e Semifinal, ela será eliminada e não haverá necessidade do 2º jogo;
- 6.** Se uma partida for adiada, deverá ser remarcada em um prazo de 15 dias da data que consta na tabela;
- 7.** A equipe que abandonar a competição ou que tiver dois WO cometidos, será considerada vencida por 6 x 0 nos jogos restantes. Será mantido os resultados das partidas anteriores desta equipe;
- 8.** Se houver escalação irregular de atleta ou comissão técnica, com a equipe infratora vencendo a partida, os 3 pontos em disputa serão revertidos para os adversários nos jogos em que ficar comprovado a escalação irregular do atleta ou membro da comissão técnica. O placar será de 6 x 0 para efeito de saldo de gols a favor do adversário, e os cartões disciplinares serão válidos;
- 9.** O atleta ou membro da comissão técnica que receber 3 cartões amarelos ou 1 vermelho estará suspenso na próxima rodada da sua equipe;
- 10.** Os cartões amarelos são zerados na troca de fase, porém se no último jogo da fase ganhar o terceiro amarelo ou vermelho terá que cumprir a suspensão;
- 11.** A equipe que não pagar a taxa de arbitragem integral perderá os pontos da partida em caso de vitória, e os pontos irão para o adversário com o placar de 3 x 0; Caso a equipe infratora perca a partida, o resultado feito em campo será mantido.
- 12.** Se houver fraude comprovada (colocar um atleta para atuar com nome de outro) implicará em uma multa no valor de R\$300,00 (trezentos reais) nos jogos que ficar comprovado a escalação irregular do atleta. Em caso de vitória a equipe perde os 3 pontos conquistados e mais 6 pontos pela escalação do atleta irregular;
- 13.** Em caso de atraso de partida, a equipe causadora do atraso efetuará o pagamento de uma multa no valor de R\$5,00 por cada minuto em atraso, a multa deve ser paga no dia da partida em questão;

COMISSÃO DISCIPLINAR DESPORTIVA

- Apenações baseadas no relatório do árbitro. Sendo atleta, membro da C.T. ou dirigente.

1. Desrespeitar por gestos ou palavras os oficiais de arbitragem, a entidade ou atletas e C.T.: Suspensão de 3 jogos

2. Invadir o campo de jogo para interpelar os oficiais de arbitragem: Suspensão de 4 jogos

3. Agredir fisicamente os oficiais de arbitragem e atletas ou C.T.: Suspensão de 8 jogos

- Sendo torcida

4. Jogar objetos no campo de jogo ou invadir a mesma para interpelar os oficiais de arbitragem: Multa no valor de R\$100,00

5. Agredir ou tentar agredir fisicamente os oficiais de arbitragem e atletas ou C.T.: Multa no valor de R\$250,00

Para os efeitos do dispositivo neste arquivo os oficiais de arbitragem são considerados em função desde a escalação até a entrega da súmula na entidade.

Obs: Em casos extremos ou de reincidência, a comissão irá julgar separadamente, podendo a suspensão ser dobrada ou triplicada de acordo com as regras da FEF7RJ.