



Regulamento Geral FF7RS

1. PROCEDIMENTO DE INSCRIÇÕES DE ATLETAS:

Todos os procedimentos serão conforme o anexo 1

2. DA RELAÇÃO DE ATLETAS PARA AS PARTIDAS

Além das instruções contidas no anexo 1, é importante salientar que a não escalação dos atletas até a sexta-feira 16h (para competições de dia de semana, considera-se no dia do jogo e as 16h), gerará uma multa de R\$ 20, pois o procedimento terá que ser feito manualmente pelo departamento técnico da federação em conjunto com a diretoria da equipe solicitante.

3. DA PONTUAÇÃO

- a. Vitória vale 3 pontos
- b. Empate vale 1 ponto (não tem disputa de ponto extra na fase de grupos)
- c. Derrota vale 0 pontos

4. CRITÉRIO DE DESEMPATE

- a. W.O (Equipe que concedeu W.O perde em caso de empate em pontos)
- b. Vitórias
- c. Saldo de gols
- d. Gols feitos
- e. Cartões vermelhos (menor número)
- f. Cartões amarelos (menor número)
- g. Sorteio

5. CRITÉRIOS DISCIPLINARES

- a. Causará exclusão da(s) equipe(s):
 - i. Brigas generalizadas entre duas equipes
 - ii. Brigas generalizadas entre torcidas de equipes
 - iii. Falta de pagamentos de suas obrigações

- iv. Agressão de vários membros da equipe a arbitragem ou staff da federação
 - v. Descumprimento das decisões da Comissão Disciplinar Desportiva
- b.** Causará exclusão do atleta com possível penalização adicional.
- i. Agressão a qualquer outro atleta fora do ambiente de jogo, ou agressão grave e intencional em qualquer tempo e local a qualquer outra pessoa participante da competição.
 - ii. Agressão a qualquer integrante do staff da federação (direção e arbitragem)
- c.** Causará multa as equipes
- i. Depredação do local sede dos jogos. Multa será o valor do bem depredado mais 50%
 - ii. Utilização de foguetes, bombas, instrumentos musicais (tambores, vuvuzelas, pandeiros e similares)
 - iii. Caixas de som ou Caixa Bluetooth estão proibidas na área de jogo e seus arredores.
- d.** A comissão disciplinar se reserva o direito de solicitar a qualquer equipe o não comparecimento de qualquer indivíduo (atleta, dirigente ou torcida) ao local dos jogos sob pena de a equipe que não cumprir a solicitação perder os pontos do jogo ou até mesmo ser eliminada.
- e.** A comissão disciplinar abrirá oportunidade de defesa para todos os atletas infratores exceto os que praticarem infração tipificada no item **bii**
- f.** A comissão se reserva de julgar os casos que envolvam subjetividade de acordo com seu próprio ponto de vista, e as equipes devem entender que toda a atuação da comissão será visando o bem comum de todos os participantes das competições. Invariavelmente os punidos irão discordar das decisões, entretanto terão de cumpri-las.

6. PROCEDIMENTOS QUANTO A WO E INSUFICIÊNCIA DE ATLETAS

- a.** WO – Não comparecimento da equipe no local do jogo, seja avisado previamente ou não.
 - i. Equipe que não compareceu deve pagar as duas taxas de jogos (a sua e do adversário), sob pena de exclusão da competição.
 - ii. Resultado será de 3 x 0 para a equipe adversária sem alteração de estatísticas individuais
- b.** Insuficiência de atletas – A equipe terá no mínimo 3 jogadores presentes na hora e local da partida.
 - i. Cada equipe pagará normalmente a taxa de jogo
 - ii. Resultado será de 3 x 0 para a equipe adversária sem alteração de estatísticas individuais

7. PROCEDIMENTOS QUANTO A DESISTÊNCIA DE EQUIPES DA COMPETIÇÃO

- a. Quando uma equipe desistir da competição, os resultados passados serão mantidos e os futuros serão computados como 3 x 0 para a equipe adversária sem alteração de estatísticas individuais
- b. Equipe desistente e todos os seus atletas serão bloqueados até quitação total dos débitos.
- c. A liberação do atleta individualmente se dará mediante o pagamento de multa de R\$ 150

8. DOS LOCAIS SEDES

- a. É vedado a todos os participantes (atletas, comissão e torcidas) os itens abaixo:
 - i. Foguetes
 - ii. Bombas
 - iii. Instrumentos musicais
 - iv. Caixas de som bluetooth e similares
 - v. Consumo de drogas
 - vi. Portar arma de fogo
 - vii. Bebidas alcoólicas ou refrigerantes que não sejam oriundas do bar dos locais sedes

9. DOS TEMPOS DE JOGO

- a. Todas as séries terão jogos de 2 tempos de 20 minutos cada.

10. OBSERVAÇÕES FINAIS

- a. Em caso de necessidade de troca de horários dos jogos, o procedimento a ser adotado pela equipe solicitante deve ser o seguinte:
 - i. Entre em contato com o adversário e proponha a alteração.
 - ii. Entre em contato com ambas as equipes que jogariam no horário desejado e proponha a alteração
 - iii. Caso todas as 4 equipes estejam de acordo, comuniquem a Federação que a mesma realizará a alteração na tabela.
- b. A bola da competição será a bola da FF7RS - LidersClub.
- c. A federação ofertará as bolas adicionais por R\$ 80,00 cada.
- d. Tolerância para atrasos funcionará da seguinte forma:
 - i. Após **15 minutos** de atraso por parte de uma equipe, a equipe adversária terá o direito de exigir os 3 pontos e a vitória por W.O. A federação é obrigada a cumprir tal solicitação quando a mesma ocorrer.
- e. Os jogadores podem ingressar em quadra para participar do jogo em 2 momentos: i) antes do jogo começar ii) durante o intervalo do primeiro para o segundo tempo. Fora esses horários, nenhum integrante de equipe ingressa no campo de jogo.



Federação de Futebol 7 do Rio Grande do Sul

Inscrição de Atletas - Instruções

Site: www.ff7rs.com.br

Acessar Site e colocar Login e Senha no canto superior direito.

Inscrição de NOVOS ATLETAS

Passo 1: Elenco / Cadastrar um Novo Atleta / Enviar para Aprovação

Passo 2: Aguardar Aprovação da FF7RS

Transferência de Atletas

Passo 1: Elenco / Solicitar Transferência de um Atleta / Digitar Código de Atleta / Anexar Termo de Transferência (Qualquer Foto)

Passo 2: Aguardar Aprovação da FF7RS

Inscrição de ATLETAS NA COMPETIÇÃO

Passo 1: Campeonatos / Inscrever Atletas em um Campeonato / Selecionar Campeonato / Selecionar Atletas / Enviar

Passo 2: Aguardar Aprovação da FF7RS

Escalar Atletas para uma partida

Passo 1: Campeonatos / Escalar Atletas para um Jogo / Selecionar Jogo / Selecionar Atletas / Enviar

Obs: São permitidos 20 Atletas e 2 Treinadores por partida

Observações Gerais

O Valor de cada **Inscrição de Atleta**, só **será gerado e cobrado**, após o envio do **Atleta** para a **Competição**.

Tenham certeza que o Atleta jogará na Equipe de vocês, pois **enquanto ele não entrar em quadra** pelo time, ele pode se **transferir** para outra equipe e o Valor de Inscrição do Atleta **não é devolvido**. Após o Atleta **atuar por uma equipe**, ele **não poderá se transferir** para outra.