



Regulamento Campeonato Municipal 2021

1. PROCEDIMENTO DE INSCRIÇÕES DE ATLETAS:

Todos os procedimentos serão conforme o protocolo contido no 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 as 12 horas da sexta-feira que antecede a partida, 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 FÓRMULA DE DISPUTA

a. Municipal

- a. 1 grupo de 8 equipes e 1 grupo de 9 equipes.
- b. Equipes do grupo A jogam entre si, classificando os 2 primeiros para semifinal, do 3º ao 6º pras quartas, 3x6 4x5. Vencedores enfrentam os classificados para semifinal, via sorteio.
- c. 7º e 8º se classificam para a Copinha do Municipal, onde o campeão e vice recebem inscrição para Super Liga 2022.
- d. Equipes do Grupo B jogam entre si, classificando os 2 primeiros para semifinal, do 3º ao 6º pras quartas, 3x6 4x5. Vencedores enfrentam os classificados para semifinal, via sorteio.

Do 7º ao 9º se classificam para a Copinha do Municipal, onde o campeão e vice recebem inscrição para Super Liga 2022.

b. Municipal Série C

- a. Dois grupos de 7 equipes.
- b. Os dois primeiros de cada grupo se classificam diretamente para as quartas de final, do 3º ao 6º pras oitavas, 3x6 4x5 no sistema de grupo x grupo. Vencedores enfrentam os classificados para as quartas, via sorteio.

- c. O 7º colocado de cada grupo se classifica para copinha do Municipal, onde o campeão e vice recebem inscrição para Super Liga 2022.

c. Municipal Série D

- a. 1 grupo de 8 equipes e 1 grupo de 7 equipes.
- b. Os dois primeiros de cada grupo se classificam diretamente para as quartas de final, do 3º ao 6º pras oitavas, 3x6 4x5 no sistema de grupo x grupo. Vencedores enfrentam os classificados para as quartas, via sorteio.
- c. O 7º colocado de um grupo e o 7º e 8º do outro grupo se classificam para copinha do Municipal, onde o campeão e vice recebem inscrição para Super Liga 2022.

4. DA PONTUAÇÃO

- i) Vitória vale 3 pontos
- ii) Empate vale 1 ponto (não tem disputa de ponto extra na fase de grupos)
- iii) Derrota vale 0 pontos

5. CRITÉRIO DE DESEMPATE

- i) W.O (Equipe que concedeu W.O perde em caso de empate em pontos)
- ii) Vitórias
- iii) Saldo de gols
- iv) Gols feitos
- v) Cartões vermelhos (menor número)
- vi) Cartões amarelos (menor número)
- vii) Sorteio

6. PREMIAÇÕES

- a) As premiações contemplam a lista abaixo:
 - i. Municipal
 - i. Campeão do grupo A e B recebe R\$ 2.000 mais troféu e medalhas
 - ii. Vice Campeão do grupo A e B recebe R\$ 800 mais troféu e medalhas
 - iii. Campeão da Super Final (Campeão do A x Campeão do B) recebe R\$ 1.500 mais troféu.
 - ii. Municipal Série C
 - i. Campeão recebe R\$ 2.200 mais troféu e medalhas
 - ii. Vice campeão recebe R\$ 1.000 mais troféu e medalhas

- iii. Municipal Série D
 - i. Campeão recebe R\$ 2.000 mais troféu e medalhas
 - ii. Vice campeão recebe R\$ 800 mais troféu e medalhas
- iv. Copinha do Municipal
 - i. Campeão e vice recebem inscrição para Super Liga 2022
- v. Premiações individuais
 - i. Todas as competições (com exceção da Copinha) contemplam premiações individuais tais como: Goleiro menos vazado, artilheiro, melhor treinador e maior assistente.
 - ii. Em caso de empate em alguma premiação individual, a mesma será concedida ao jogador da equipe que obteve a melhor classificação final na competição.

7. CRITÉRIOS DISCIPLINARES

- i) 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
- ii) 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)
- iii) Causará multa às 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.
- iv) A comissão disciplinar estará atenta nas redes sociais nas mensagens e postagens que sejam direcionadas ou que cite qualquer situação referente às competições. Todos os atletas serão responsáveis pelo conteúdo que colocam para o público. Havendo falta de respeito, ofensas e/ou palavras de baixo calão, os responsáveis estarão sujeitos a punições desde suspensão até exclusão da competição.

- v) 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.
- vi) A comissão disciplinar abrirá oportunidade de defesa para todos os atletas infratores exceto os que praticarem infração tipificada no item **bii**
- vii) 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.

8. PROCEDIMENTOS QUANTO A WO E INSUFICIÊNCIA DE ATLETAS

- i) 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
- ii) 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

9. PROCEDIMENTOS QUANTO A DESISTÊNCIA DE EQUIPES DA COMPETIÇÃO

- i) 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
- ii) Equipe desistente e todos os seus atletas serão bloqueados até quitação total dos débitos.
- iii) A liberação do atleta individualmente se dará mediante o pagamento de multa de R\$ 150

10. DOS LOCAIS SEDES

- i) 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

11. DOS TEMPOS DE JOGO

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

12. OBSERVAÇÕES FINAIS

- i) 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.
- ii) A bola da competição será a bola da FF7RS.
- iii) 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.
- iv) 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.
- v) Nas fases eliminatórias, haverá um acréscimo no valor da taxa de jogo em todas as séries no valor de R\$ 10,00 por fase.



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