



APOIO:

CHANCA

CONTATOS:
Felipe
WhatsApp 19 97409-6527

FILIADO:  

REGULAMENTO

I. INSCRIÇÕES

- Cada time poderá inscrever até 20 jogadores entre a 1ª e 5ª rodada, o jogador que não comparecer (súmula e foto) poderá ser substituído por outro até a data limite. O prazo para inscrição de novos jogadores será sempre 48h antes da partida e reabre 24h após para novos atletas.

II. TOLERÂNCIAS

- O tempo máximo de tolerância será de 10 minutos contados a partir do momento que o representante pegar todos os dados do time que já estiver em quadra, essa tolerância será apenas para o 1º jogo do dia, os jogos que vem em seguida não terão tolerância, os times precisam estar devidamente prontos e esperando o jogo anterior terminar (a tolerância é controlada pelo representante da partida).
- A tolerância máxima para o árbitro iniciar a partida é de 10 minutos, ele tem a obrigação em soltar o cronometro, se os times estiverem fazendo orações ou palestras o tempo já estará correndo.

III. QUANTIDADE DE JOGOS

- O jogador que chegar após o apito inicial de jogo poderá entrar somente no segundo tempo e após o apito do segundo tempo ninguém mais poderá entrar em campo de jogo e não contará a presença. A regra vale também aos jogadores (machucados/contundidos) que vierem somente para contar presença.
- A FOTO SERÁ TIRADA SEMPRE NO INTERVALO DA PARTIDA. O atleta só poderá entrar em quadra apto com a camiseta, bermuda e meião da equipe e com as chuteiras calçadas. Caso contrário não será contado a presença.
- Para um jogador disputar as quartas de finais, semifinais ou final é obrigatório que o mesmo participe de ao menos 51% dos jogos na 1ª fase chegar antes do inicio de jogo, ficar até encerrar o 2º tempo). Na Liga Campineira de Futebol 7 o atleta precisará jogar pelo menos 5 jogos (semana) e 6 jogos (domingo) para disputar o mata-mata.

IV. UNIFORMES

- É obrigatório que todos os jogadores estejam devidamente uniformizados com: camisa – todas iguais (exceto goleiros), com números (de 1 a 99) e não poderá ser repetidos. Calção – todos da mesma cor (exceto goleiros), não podendo usar de outras equipes. Meião – todos da mesma cor (exceto goleiros);
- Os componentes da comissão técnica para permanecerem no banco de reservas, devem estar vestidos com bermuda, calça ou agasalho, camisa com mangas ou similares, sapato, tênis ou chuteira apropriados.

V. W.O.

- Times que derem W.O. (seja por chegar atrasado ou não ter a quantidade mínima de atletas perderão os 03 pontos da partida e para continuar no campeonato terão até 1h após o horário da partida para fazer o pagamento integral de toda taxa do jogo (R\$ 175 do time adversário + R\$ 175 do time) com PIX no grupo do campeonato para que todos outros times vejam.



APOIO:

CHANCA

CONTATOS:
Felipe
WhatsApp 19 97409-6527

FILIADO:



- Times que derem W.O. sem nenhum aviso prévio no grupo do campeonato estará eliminado do campeonato e times que der o W.O. com aviso prévio precisam pagar a taxa integral da partida para continuar no campeonato. Em caso de W.O., o time que estiver presente ganhará os 3 pontos, com o placar de 3x0, não contabilizando gols para nenhum jogador. Havendo alguma desistência de algum time, seja ela por qualquer motivo, todos os jogos realizados anteriormente a essa desistência terão seus placares mantidos.

VI. AGRESSÕES

- Não será aceito qualquer tipo de ato indisciplinar, tais como brigas, vandalismo ou qualquer outro tipo, sendo tudo relatado em súmula e julgado pela organização da Liga Campineira de Futebol 7, sendo passível sua expulsão do campeonato e, em casos extremos, podendo ser a equipe inteira excluída do campeonato. Se algum atleta agredir o árbitro, a partida será encerrada imediatamente, dando a vitória ao outro time pelo placar de 3 x 0, sendo tudo relatado em súmula para julgamento, podendo ser punido desde o jogador ou toda a equipe.
- Agressões físicas entre 2 jogadores, ambos estarão excluídos do campeonato. Quando as agressões forem entre 3 jogadores ou mais e o árbitro conseguir identificar os culpados, apenas estes estarão excluídos do campeonato. Quando o árbitro não conseguir identificar os envolvidos, será considerado como briga generalizada e as equipes automaticamente excluídas do campeonato, independentemente da fase que esteja e sem direito à reembolso.

VII. TORCIDAS

- A torcida que invadir a quadra elimina o time do campeonato (cada time é responsável pela sua torcida).

VIII. FORMATO DO CAMPEONATO

- 11 ou 12 equipes: primeira fase: todas equipes jogam contra todas. Classificando os 8 primeiros para as quartas de final, sendo 1º x 8º, 2º x 7º, 3º x 6º e 4º x 5º colocado. As outras equipes estão eliminadas.
- Se alguma partida das quartas de finais, semifinais e finais terminar empatada, o vencedor será conhecido através de cobranças de SHOOT OUT, sendo 03 (três) para cada equipe. Persistindo o empate, serão cobrados alternadamente até que uma equipe obtenha vantagem sobre a outra.

IX. CRITÉRIOS DE DESEMPATE

- 1º maior no de vitórias, 2º maior saldo de gols, 3º maior no de gols marcados, 4º menor no de cartões vermelhos, 5º menor no de cartões amarelos, 6º confronto direto (entre 2 times) e 7º sorteio.

X. DESISTÊNCIAS

- A equipe que desistir da Liga Campineira de Futebol 7 ficará punida em nossa competição e nos campeonatos parceiros (Champions FUT7 e Liga Euro CUP). A punição engloba o nome da equipe, seu representante e todos os atletas inscritos por 365 dias, além de uma multa no valor de R\$ 80,00 x a quantidade de partidas restantes da primeira fase. Exemplo: R\$ 80,00 x 5 jogos restantes = R\$ 400,00.



APOIO:

CHANCA

CONTATOS:
Felipe
WhatsApp 19 97409-6527

FILIADO:



XI. DIREITOS DE IMAGEM

- Atletas inscritos na Liga Campineira de Futebol 7 autoriza automaticamente o uso de imagens para publicações. Não haverá exclusão de imagens nas redes sociais caso a mesma seja utilizada para divulgação de patrocinadores e organização.

XII. ALTERAÇÕES DE AGENDA

- Fica estabelecido que a LCF7 poderá alterar os dias e horários das partidas, mediante condições climáticas, logística ou simples conveniência.

XIII. ATLETAS E MEMBROS DA COMISSÃO TÉCNICA

- Antes da realização das partidas, os atletas deverão se apresentar ao representante da LCF7. Caso não seja apresentado, aquele atleta não terá condições de jogo.

XIV. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS:

- A Liga Campineira de Futebol 7 não se responsabilizará por acidentes ocorridos com participantes ou por estes ocasionados a terceiros, antes, durante e depois das partidas, sendo esta responsabilidade das equipes e atletas envolvidos.
- A arbitragem estará a cargo da LCF7.

XV. PAGAMENTOS

- Taxa de inscrição: R\$ 400 por time, valor poderá ser pago via PIX ou cartão de crédito.
- Taxa por jogo: cada time paga R\$ 65 de taxa de arbitragem à organização no PIX 'ligascfs@gmail.com' (o comprovante valor precisa ser enviado antes do início da partida, caso contrário será decretado W.O.) + R\$ 110 de locação da quadra direto para o local da partida, podendo ser pago em dinheiro, cartão de débito ou PIX) ANTES DA PARTIDA.

XVI. PREMIAÇÕES

- Campeão: 1 uniforme modelo bronze* da Chanca Sports (com 18 kits, patrocínio master da Chanca Sports na camisa e patch da Liga Campineira de Futebol 7) + R\$ 1.200,00**** em dinheiro + troféu + 23 medalhas de ouro;
- Vice-campeão: R\$ 800,00**** em dinheiro + troféu + 23 medalhas de prata;
- Artilheiro: troféu + chuteira;
- Goleiro menos vazado: troféu + luva (a média de gols sofridos pelos goleiros será entre os finalistas do campeonato).
- Craque da final: troféu + brinde.

Caso queira o kit prata ou ouro a equipe é responsável pelo pagamento da diferença do valor. **Para inserção de outros patrocinadores na camiseta conferir valores direto com a Chanca Sports. *Prazo máximo de 30 dias para solicitar os uniforme direto com a Chanca Sports. Após 30 dias, não haverá como solicitar os uniformes. ****O valor da premiação em dinheiro dependerá da quantidade de equipes participantes.*



APOIO:

CHANCA

CONTATOS:
Felipe
WhatsApp 19 97409-6527

FILIADO:



REGRAS

- As partidas serão regidas de acordo com as Regras Oficiais do Futebol 7, Livro Nacional / 2022, disponível no site da LCF7, FF7SP e da CBF7.

I. NÚMERO DE ATLETAS

- Uma partida deve ser disputada por duas equipes, cada uma composta OBRIGATORIAMENTE de 07 atletas, onde um dos quais, será o goleiro. Não é permitido o início da partida sem que as equipes tenham, CADA UMA, 07 atletas no campo de jogo, nem sua continuação ou prosseguimento se uma das equipes ou ambas ficar reduzida a menos de 03 (três) atletas no campo de jogo.
- Quando uma equipe, ou ambas, ficarem reduzidas a MENOS DE 03 (TRÊS) atletas, seja por qualquer motivo, a partida deverá ser encerrada imediatamente.
- As substituições são ilimitadas e volantes, não havendo necessidade de paralisação do jogo, sendo restritas aos atletas registrados em súmula.
- Os atletas que voltam dos cartões disciplinares ou após contusão, deverão receber autorização do árbitro para voltar ao campo.
- Qualquer um dos atletas poderá trocar de posição com o goleiro, desde que autorizado pela Arbitragem e com a bola fora de jogo. Quando a troca for com jogador postado no banco de reservas, poderá ser realizada com a bola em jogo ou fora de jogo.
- Os Capitães de ambas as equipes devem obrigatoriamente assinar a súmula do jogo, o que atesta que todos os dados descritos na mesma, tais como atletas e membros da comissão técnica relacionados na súmula, são exatamente os que irão participar da partida.
- Somente será permitida no banco de reservas a presença de três membros da comissão técnica durante a partida, estando devidamente cadastrados na competição.
- Cada equipe deverá ter um atleta como capitão, que deverá ser identificado com uma tarja fixada em um dos braços, de cor diferente do uniforme, devendo se for expulso ou tiver que deixar o campo de jogo por lesão, determinar um novo capitão, entregando-lhe a braçadeira.

II. TEMPO DE JOGO

- As partidas possuem dois tempos de 25 minutos cada.
- Todos os jogos devem ter um intervalo de no máximo 5 minutos.
- Um pedido de tempo técnico por período pode ser solicitado pelas equipes, o capitão deve pedir a um dos árbitros e o técnico somente ao representante.
- A duração do tempo técnico é de 01 minuto sendo concedido na próxima paralisação da partida, desde que a equipe solicitante esteja com a posse de bola, que será acrescido ao término do período.
- Quando do pedido de tempo técnico, as equipes devem se reunir OBRIGATORIAMENTE JUNTO A ÁREA DE DEFESA CADA EQUIPE somente os atletas em campo e um membro da Comissão Técnica. Nesta paralisação o Árbitro deve informar se solicitado, o tempo de jogo, ao capitão da equipe.

III. INFRAÇÕES

- CARTÃO AMARELO** – O atleta advertido é substituído imediatamente, e deve deixar o campo de jogo pela zona de substituição, permanecer no banco de reservas, podendo retornar somente após 02 minutos cronometrados de bola em jogo. Os atletas advertidos com cartão amarelo postados no banco de reservas, não cumprirão a pena de 02 minutos cronometrados de cartão, e poderão participar do jogo a qualquer momento.



APOIO:

CHANCA

CONTATOS:
Felipe
WhatsApp 19 97409-6527

FILIADO:



- **CARTÃO VERMELHO** – O atleta é expulso e deverá deixar o campo de jogo pela linha lateral ou de fundo de qualquer parte do campo, e não poderá permanecer no banco de reservas, e nem dentro das limitações do campo. Sua equipe ficará com 01 atleta a menos, e somente poderá se recompor com outro atleta, após 02 minutos cronometrados e receber autorização do árbitro.
- Todas as vezes que o atleta for expulso ele cumpre um jogo de suspensão automática e também vai ser julgado, podendo ter a punição ampliada.
- Os Árbitros têm autoridade para mostrar cartão amarelo ou vermelho, antes do início da partida, durante o jogo e no intervalo da mesma, ou após o seu término, bem como na execução da decisão por penalidade máxima e na decisão por Shoot Out, sempre considerando que a partida está ou continua sob sua jurisdição.
- Os atletas que cometerem 05 infrações individuais serão desqualificados da partida, devendo deixar o campo pela zona de substituição, e não poderão permanecer no banco de reservas, podendo ser substituídos imediatamente, a menos que ao cometer a 5ª infração, seja punido com o cartão vermelho. Neste caso deve-se observar o que determina a Regra.
- Todo atleta encarregado de colocar a bola em jogo, no início e reinício de jogo ou após consignar um gol, no lateral, no arremesso de canto, no tiro ou arremesso de meta, no tiro livre, ou na Penalidade Máxima, que demorar mais de 5 segundos, será punido com infração pessoal.
- Toda infração pessoal acumula em súmula somente infração individual.

IV. PROCEDIMENTO NA COBRANÇA DE SHOOT OUT DURANTE O JOGO

- Após a 5ª infração técnica cometida pelas equipes, a equipe infratora será punida com a cobrança de um shoot out a cada nova infração técnica cometida, até o final do período da partida, exceto a infração cometida dentro da área de meta que caracteriza a penalidade máxima.
- O atleta da equipe beneficiada deverá posicionar a bola na linha de saída da equipe infratora, e todos os demais atletas posicionam-se na outra linha de saída, distante 10 metros da bola, com exceção do goleiro da equipe infratora que deverá estar com parte dos seus pés em cima da linha do gol;
- Após autorização, o executor terá 05 segundos cronometrados pelo Árbitro para chutar a bola ao gol, podendo movimentá-la livremente em qualquer direção dentro do limite de tempo.
- **É proibido realizar substituições durante a cobrança do shoot out.**
- Apenas o atleta da equipe beneficiada que irá fazer a cobrança do Shoot Out poderá ficar perto da bola;
- Após a autorização do árbitro para a cobrança do Shoot Out, não haverá mais distância exigida da bola;
- Caso o goleiro da equipe infratora seja advertido com cartão disciplinar na execução do Shoot Out, este deverá cumprir as determinações da Regra;
- Ao término do primeiro período, serão zeradas as infrações coletivas, permanecendo apenas as infrações individuais.