



PREFEITURA DE
ERECHIM

Secretaria de
**Cultura, Esporte
e Economia Criativa**

(54) 3520-7006

WhatsApp: (54) 99150-7549

smcet-cultura@erechim.rs.gov.br

Av. Pedro Pinto de Souza, 100 - Centro

Instagram: @smce.erechim

Departamento de
esportes

Regulamento



FUTEBOL SETE ***Categorias de Base***

SUB 13 e SUB 15

Masculino



PREFEITURA DE
ERECHIM

(54) 3520-7000

Praça da Bandeira, 354

pmerechim.rs.gov.br

O Município de Erechim realiza a coleta e o tratamento de dados em conformidade com os princípios estabelecidos na Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD)

Município de Erechim/RS | Ano de realização: 2026

DA ORGANIZAÇÃO E DOS OBJETIVOS

Artigo 1º – Este regulamento é o conjunto das disposições que regem o **Torneio Municipal de Futebol Sete – Categorias Sub 13 e Sub 15**, da Cidade de Erechim/RS, no ano de 2026.

Artigo 2º – O **Torneio Municipal de Futebol Sete – Categorias Sub 13 e Sub 15**, é promovido pela Prefeitura Municipal de Erechim, através da *Secretaria de Cultura, Esporte e Economia Criativa*, e organizado pelo *Departamento de Esportes*, com apoio do Conselho Municipal de Desporto (CMD).

Artigo 3º – São finalidades:

- Organizar uma competição esportiva voltada a crianças, com o objetivo de fomentar a prática esportiva em nível educacional, utilizando o esporte como instrumento de educação;
- Estimular a iniciação esportiva e valorizar a prática do esporte entre os participantes das escolinhas;
- Contribuir para o desenvolvimento integral dos praticantes, enaltecendo a prática desportiva como instrumento imprescindível para a formação da personalidade e para o surgimento de novos valores no cenário esportivo;
- Promover a prática esportiva como forma de recreação e lazer, de maneira orientada e direcionada à atividade desportiva.

Artigo 4º - O **Torneio Municipal de Futebol Sete – Categorias Sub 13 e Sub 15**, será regido pelas normas da Federação Gaúcha de Futebol Sete (regras em vigor) e Código Municipal de Justiça Desportiva e pelo que dispuser os artigos deste Regulamento, citados nele em toda Categoria. Ou seja, só serão aceitos o que não estiver mencionado neste regulamento.

Artigo 5º – Os Responsáveis pelas Equipes, representados pelas suas “Agremiações/Instituições/Clubes/Escolinhas” que participam desta competição são consideradas conhecedoras do presente Regulamento e das Regras do Futebol Sete e, assim como, reconhecem, concordam e se comprometem a acatar a aplicação de medidas disciplinares pelo **Código Municipal de Justiça Desportiva**, submetendo-se, sem reservas, como única e definitiva instância para as questões referentes ao campeonato, entre eles o Departamento de Esportes, Conselho Municipal Desportivo (CMD), desistindo, assim, de valer-se, para esses fins, de órgãos da Justiça Desportiva ou Comum e a todas as disposições e consequências que destas possam emanar, acompanhado de decisões relatadas e aprovadas no Congresso Técnico.

DA CATEGORIA E INSCRIÇÃO DAS EQUIPES

Artigo 6º – Todos os jogadores e membros da Comissão Técnica deverão apresentar à mesa de arbitragem a documentação necessária para participação na competição, sendo **obrigatória a apresentação de um documento oficial: Certidão de nascimento e/ou RG com foto**.

§1º – Para os membros da Comissão Técnica, além do documento oficial com foto, é exigida **idade mínima de 18 (dezoito) anos**.

§2º – A não apresentação do documento referido neste artigo impedirá jogadores e membros da Comissão Técnica de participarem da partida, não estando, portanto, em condições de jogo. Em caso de perda do documento, deverá ser apresentado **Boletim de Ocorrência (B.O.) válido** junto ao Departamento de Esportes, para a emissão de **documento de condições de jogo**, o qual deverá ser apresentado à arbitragem nas partidas.

§3º – Nos casos em que o documento de identidade (RG) estiver em processo de confecção junto ao IGP, e dentro do prazo de validade da solicitação, treinador deverá apresentar o **comprovante do IGP** ao Mesário e/ou membro do Departamento de Esportes, no dia do evento, para obtenção análise e liberação.

Artigo 7º – DA PARTICIPAÇÃO

Poderão participar do **Torneio Municipal de Futebol Sete – Categorias Sub 13 e Sub 15** os jogadores que atenderem aos seguintes requisitos:

- Estar devidamente **matriculado e frequentando instituição de ensino** localizada no Município de Erechim/RS e/ou em municípios da região;



II) Para a Comissão Técnica, não haverá restrições adicionais, sendo obrigatória apenas a apresentação da documentação prevista no Art. 6º.

Parágrafo Único: Somente serão exigidos o preenchimento dos dados do jogador e Comissão Técnica na Ficha de Inscrição.

Não será necessário entregar xerox de documentos no Departamento de Esportes. Mas caso houver alguma denúncia/protesto, a equipe denunciada (jogador) terá 48 horas úteis para apresentação da comprovação da documentação referenciada.

Artigo 8º – DAS INSCRIÇÕES

As inscrições das equipes irão até o dia 05/04/2026 e feita exclusivamente por meio do site da Prefeitura Municipal de Erechim (<https://www.pmerechim.rs.gov.br//campeonatos>), contendo os dados completos dos participantes (nome completo, CPF, RG ou número da Certidão de Nascimento).

Após o encerramento das inscrições das equipes, as equipes poderão **completar e/ou trocar integrantes até o dia 09/04/2026**. Após inscrições no site, será organizado o sistema de jogos e realizado o **sorteio** das partidas no dia **08/04/2026**, em formato **on-line**, por meio das redes sociais da Secretaria de Cultura, Esporte e Economia Criativa. Os responsáveis pelas equipes poderão acompanhar o sorteio no dia e local previamente informados (Departamento de Esportes), os quais serão divulgados via grupo de WhatsApp.

Data do evento: 12 de abril/2026 – Domingo - 8h

§1º – Não serão aceitas inscrições incompletas, com dados faltantes ou que não atendam ao número mínimo de jogadores exigido.

§2º – Após o início das partidas, **não serão aceitas novas inscrições e/ou substituições de jogadores.**

§3º – As equipes, através de seus responsáveis, deverão entregar até o dia do evento (no Departamento de Esportes ou no local do evento), Termo de Responsabilidade dos Pais, em ficha única (enviado pelo departamento de Esportes), com nome do participante, data/mês/ano de nascimento e assinatura dos Pais/Mães.

Artigo 9º - O Torneio Municipal de Futebol Sete – Categorias Sub 13 e Sub 15, será disputado na seguinte categoria:

Categoria SUB 13 - (jogadores masculinos/femininos de 12 a 13 anos, **nascidos em 2013 e 2014**);

Nesta categoria, será permitida a **inscrição de até 04 (quatro) jogadores/jogadores não residentes no Município de Erechim**, para compor o elenco da equipe, conforme disposto no **Artigo 10º** deste regulamento.

Categoria SUB 15 - (jogadores masculinos/femininos de 14 a 15 anos, **nascidos em 2011 e 2012**);

Nesta categoria, será permitida a **inscrição de até 04 (quatro) jogadores/jogadores não residentes no Município de Erechim**, para compor o elenco da equipe, conforme disposto no **Artigo 10º** deste regulamento.

Artigo 10º – DA COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

Cada agremiação poderá compor e inscrever suas equipes observando os seguintes critérios:

I – **Será considerado o ano de nascimento do jogador** para fins de enquadramento na categoria;

II – **Será considerado o local da escola ou instituição** na qual o jogador esteja devidamente matriculado e frequentando no corrente ano de **2026**;

III – **Composição da equipe:**

a) Jogadores(as): **mínimo de 08 (oito) e máximo de 15 (quinze)**;

b) **Comissão Técnica:** 01 (um) Técnico e 01 (um) Auxiliar Técnico, com idade mínima de 18 (dezoito) anos completos;

IV – Jogadoras **do gênero feminino** poderão participar, sem qualquer restrição.

Artigo 11º – Será permitido atuar dentro da quadra: 01 (um) Técnico, 01 (um) Auxiliar Técnico. Sendo que apenas o Técnico ou o Auxiliar Técnico, será permitido ficar em pé.

§1 - No jogo/partida poderão atuar até 15 jogadores dos inscritos na ficha de inscrição: 07 (sete) jogadores que atuarão no jogo, mais os, até 08 (oito) que ficarão no banco de reservas.





§2º – As **substituições são ilimitadas e volantes**, não havendo necessidade de paralisação do jogo, sendo restritas aos jogadores registrados em súmula.

a) Os jogadores que voltam dos cartões disciplinares ou após contusão, deverão receber autorização do árbitro para voltar ao campo.

Artigo 13º – O jogador que necessitar jogar de óculos, apropriados para o esporte, o Responsável do mesmo deverá assinar um termo de responsabilidade, junto ao Departamento de Esportes, devendo apresentar cópia do mesmo a equipe de arbitragem no momento de realização da partida.

§1º - Para o jogador participante, em prol de sua segurança, **será proibido** o uso de correntinhas, relógio, pulseiras, brincos, tiaras, imobilizações metálicas ou gessadas, piercings e/ou objetos cortantes que na concepção do árbitro possa **causar perigo ao jogador ou adversário**. Caso não for possível a sua retirada, o jogador deverá “cobrir” com fita adesiva, para evitar o contato com os outros participantes. O árbitro da partida, dará a liberação ou não da participação do jogador, após conferência.

DOS JOGOS E ETAPAS

Artigo 14º – Os jogos e etapas serão realizados em locais, datas e horários definidos pelo Departamento de Esportes, em detrimento ao Calendário de horários disponíveis dos Campos. **Local: Complexo Esportivo do Sesi Erechim. (2 quadras)**

§1º – Os jogos ocorrerão no domingo, no formato Torneio. Deverá ter **no mínimo 04 (quatro)** equipes para o evento se realizar.

§2º - O Departamento de Esportes, se reserva ao direito de mudança de datas, horários e jogos, efetuando comunicação às equipes/responsáveis participantes, em 48 horas. A rodada/ou jogos serão transferidos pelo Departamento de Esporte e comunicado no grupo de whatsapp uma nova data e horários para estes jogos.

Data do evento: 12 de abril/2026 – Domingo - 8h

Artigo. 15º – Na tabela terá o horário de início do 1º jogo da rodada (nos turnos manhã e tarde), o mesmo terá uma tolerância de 10 (dez) minutos para iniciar partida da rodada. Para os demais jogos, serão não sequencia, sem intervalo e tolerância de máximo 5 minutos, ao término da partida anterior.

Artigo 16º – O Sistema de Disputa, será definido após as inscrições das equipes. Dependendo do número de equipes inscritas, será definido em grupo único ou em grupos (A,B,C...) as disputas. **O evento será no formato TORNEIO.**

DAS RESPONSABILIDADES DAS EQUIPES

Artigo 17º – A participação do jogador no referido evento será de **inteira responsabilidade da equipe ou agremiação** que o representa.

Artigo 18º – É de responsabilidade da Comissão Técnica, do Técnico ou do Auxiliar Técnico da equipe a **apresentação da documentação dos jogadores**, sempre que solicitada pelo mesário e/ou pelo Departamento de Esportes. Parágrafo único – Será permitida a apresentação da **Certidão de Nascimento**, desde que válida e legível.

Artigo 19º – Em caso de qualquer irregularidade na inscrição do jogador, a equipe adversária terá o prazo de **30 (trinta) minutos**, contados a partir do término da partida, para formalizar **protesto junto ao Departamento de Esportes**, mediante apresentação de documentos e exposição das alegações pertinentes.

Artigo 20º – As equipes são **inteiramente responsáveis pelas informações prestadas** no ato da inscrição dos jogadores e membros da Comissão Técnica.

§1º – Todo jogador e/ou equipe deverá **comprovar, no momento da inscrição**, que atende às condições necessárias para participação na competição, cumprindo integralmente as exigências estabelecidas pelo Departamento de Esportes de Erechim.

§2º – Todo jogador inscrito é de responsabilidade exclusiva da equipe, devendo atender a todas as exigências previstas neste regulamento, especialmente as estabelecidas no **Art. 10º**. O responsável indicado na ficha de inscrição assumirá **total responsabilidade** pela participação dos jogadores no evento, bem como por suas condições físicas e de saúde.

§3º – Sempre que julgar necessário, o Departamento de Esportes reserva-se o **direito de exigir a apresentação de documentação** para comprovação da regularidade da inscrição, conforme os critérios estabelecidos neste regulamento.





§4º – Considera-se irregular a participação de jogadores que:

I – atuar em situação de inscrição irregular;

II – deixar de cumprir suspensão automática decorrente da aplicação de cartões amarelos e/ou vermelhos.

§5º – A equipe infratora que ainda não tiver somado pontos na competição ficará sujeita à **aplicação de pontos negativos**, conforme deliberação do Departamento de Esportes.

§6º – A equipe que reincidir na inclusão de jogador ou membro da Comissão Técnica **sem condições de jogo** será enquadrada nos dispositivos legais previstos neste regulamento e na legislação esportiva aplicável.

§7º – Caso a equipe fique sem a representação mínima de membro da Comissão Técnica, a partida **não terá início**.

Parágrafo único – Se tal situação ocorrer durante a realização da partida, o jogo será **encerrado imediatamente pela arbitragem**, que elaborará relatório circunstanciado, indicando os fatos e os motivos da paralisação (tais como expulsão ou outro fator), para posterior julgamento pelo **Conselho Municipal de Desporto**, nos termos do **Código Municipal de Justiça Desportiva**.

§8º – O jogador que estiver inscrito por duas ou mais equipes terá sua participação válida apenas pela primeira equipe pela qual atuar. As demais equipes poderão inscrever outro jogador em substituição, mediante comprovação da participação do jogador pela equipe inicial junto ao Departamento de Esportes, com a devida documentação solicitada no artigo 10º. Essa substituição poderá ser realizada até ao início do segundo jogo/partida de cada equipe."

UNIFORME E DURAÇÃO DOS JOGOS

Artigo 21º - As equipes deverão se apresentar para os seus jogos:

I) Uniforme Completo para as Equipes:

a) As equipes (de preferência) devem se apresentar com **uniformes completos**, ou seja, todos os jogadores precisam usar **fardamento igual e numerado**. Isso facilita a identificação dos jogadores e garante que o visual seja padronizado.

II) Obrigatório o Uso de Caneleiras:

a) Todos os jogadores devem usar **OBRIGATORIAMENTE as caneleiras** durante os jogos, que são um equipamento de proteção essencial para evitar lesões nas pernas, especialmente nos tornozelos e canelas.

III) Exceção para o Goleiro:

a) O goleiro tem uma **exceção** em relação ao uniforme, pois ele deve usar um fardamento de **cor diferente** dos demais jogadores da equipe, para se destacar. Isso facilita a visualização do goleiro no campo.

b) Além disso, o goleiro pode usar ou não **luvas** e outros **acessórios** (como meiões, joelheiras, etc.), conforme a necessidade ou preferência.

Parágrafo Único: Quando as equipes apresentarem fardamento da mesma cor, caberá à equipe que estiver indicada como **mandante(lado esquerdo na tabela)** na Tabela de Jogos realizar a troca das camisas por outra cor, desde que aprovada pela equipe de arbitragem.

Poderão ser utilizados coletes com numeração.

Recomenda-se que as equipes tragam **dois conjuntos de uniformes**, ou coletes, para evitar imprevistos.

O tempo máximo para realização da troca de uniformes será de **15 minutos**.

Artigo 22º - É **terminantemente proibido** o uso de quaisquer mensagens, símbolos, imagens ou textos em uniformes esportivos (fardamentos, coletes), que promovam direta ou indiretamente:

- Apologia ao racismo, à xenofobia ou a qualquer forma de discriminação étnica ou cultural;
- Conteúdo que incite, naturalize ou banalize a violência contra a mulher ou qualquer forma de violência baseada em gênero.

O descumprimento desta norma sujeitará a equipe e os responsáveis legais a sanções que podem incluir:

I) Advertência formal;

II) Multa/Cestas Básicas;

III) Suspensão de partidas ou competições;

IV) Exclusão de campeonatos, em casos de reincidência ou gravidade extrema.





- a) O Departamento de Esportes realizará análise prévia dos fardamentos, podendo vetar, a qualquer tempo, materiais que contrariem esta norma.
- b) É permitida a veiculação de mensagens de apoio a campanhas educativas ou sociais, desde que previamente aprovadas pela entidade organizadora do evento.

Artigo 23º – Serão realizados no formato de “TORNEIO”. Acontecerão em um ou dois finais de semana, dependendo do número de equipes inscritas/jogos.

A duração dos jogos serão:

FASE CLASSIFICATÓRIA + QUARTAS DE FINAIS + SEMIFINAIS + FINAIS:

I) **Sub 13** - Os jogos serão disputados em **24 minutos corridos**, dividido em **dois tempos de 12 minutos (2 X 12 min)**, com **03 minutos de intervalo**, mais os acréscimos efetuados pelo árbitro principal da partida, se necessário.

II) **Sub 15** - Os jogos serão disputados em **24 minutos corridos**, dividido em **dois tempos de 12 minutos (2 X 12 min)**, com **03 minutos de intervalo**, mais os acréscimos efetuados pelo árbitro principal da partida, se necessário.

III) Equipe terá direito **um tempo técnico com duração de 1 (um) minuto**, concedido na próxima paralisação da partida.

a) Quando do pedido de tempo técnico, as equipes devem se reunir Obrigatoriamente Junto Aos Seus Bancos De Reservas.

IV) OS JOGOS NÃO SERÃO CRONOMETRADOS.

V) Em caso de **empate no tempo normal** nas partidas das fases de **Quartas de Finais, Semifinal e Final**, a definição será: Cada equipe realizará **cinco (05) cobranças alternadas**. Persistindo o empate após as cinco cobranças para cada lado, serão realizadas cobranças alternadas (1 x 1) até que seja conhecido o vencedor.

Artigo 24º – Quando definido o horário de início dos jogos, a tolerância de **10 minutos** será apenas para início da 1ª (primeira) partida da rodada. As demais serão na sequência, **com até 05 minutos de tolerância, após sinalização do apito do árbitro principal**.

§1º - Após esta tolerância a equipe que não tiver comparecido em quadra, perderá automaticamente a partida por WO(walkover), e será automaticamente, **eliminada da competição**, sendo considerada ganhadora a equipe adversária pelo placar de 03 X 00.

§2º - Em caso de não comparecimento das duas equipes para a disputa, ambas serão consideradas perdedoras e eliminadas da competição.

§3º - A Equipe causadora do WO(walkover) será excluída da competição, ficando mantidos os escores anteriores, para todos os efeitos previstos no regulamento da competição, revertendo ao adversário da equipe excluída o total dos 03 (três) pontos referentes às partidas disputadas (vencidas ou empatadas), cancelando-se as partidas posteriores, aplicando-se o escore convencional de um a zero (03 x 00) em favor dos seus adversários.

§4º - Quando houver W.O.(walkover) ou suspensão para uma equipe se já tiver jogado mais de 50% dos jogos dessa competição, as demais equipes que deverão jogar ganham os pontos; caso contrário se não tiver jogado 50% dos jogos os pontos não serão contados nem para as equipes que já tenham jogado

§5º - Em caso de **insuficiência de jogadores** a equipe irá a julgamento pelo Conselho Municipal Desportivo(CMD), exceto, os relacionados no dia do jogo em súmula (jogadores e comissão técnica que estiveram presentes no dia/ocorrência e, foram relacionados com a entrega da documentação na mesa para a arbitragem. **(Deverão assinar a súmula, nas costas da folha)**.

§6º – Caso houver o WO(walkover) por uma das equipes, após transcorrido o tempo de tolerância de **10 minutos para o início da 1ª partida, e/ou os 05 minutos para os demais jogos**, a equipe de arbitragem dará por encerrada a partida, sendo que a equipe presente, deverá estar em quadra com o fardamento e deverá efetuar o “chute/pontapé inicial”.

§7º – No caso de efetivado o WO(walkover), a equipe de arbitragem poderá, consultar os responsáveis das equipes participantes do jogo subsequente da tabela, em comum acordo, para antecipação da sua partida.

Artigo 25º – Uma partida deve ser disputada por duas equipes tenham, cada uma OBRIGATORIAMENTE, **de 07 (sete) jogadores**, onde um dos quais, **será o goleiro**.

§1º - Não é permitido o início da partida sem que as equipes, **Cada Uma, 07 jogadores no campo de jogo**, nem sua continuação ou prosseguimento se uma das equipes ou ambas ficar **reduzida a menos de 04 (quatro) jogadores no campo de jogo**.





§2º - Se uma equipe abandonar o jogo ou ficar reduzida a menos de 04 (quatro) jogadores, seja por qualquer motivo, a partida deverá ser encerrada imediatamente, inclusive quando das disputas de penalidades máximas e decisão por **Shoot Out**, esta perderá os pontos do jogo, mantendo-se o escore se já estiver inferiorizado no placar, ou se marcando escore de "03 x 00" no caso da equipe faltosa estiver vencendo ou empatando o jogo. (o escore terá validade no saldo de gols para a que compareceu, não valendo para a contagem de gols do artilheiro)

§3º - Quando **ambas equipes, ficarem reduzidas a 04 (quatro) jogadores**, seja por qualquer motivo, a partida deverá ser encerrada imediatamente. O jogo será considerado como tendo sido disputado, não marcando pontos para nenhuma equipe.

§4º - Se ambas as equipes, com jogo programado, "uma contra a outra", faltarem ou se apresentarem com menos de 07 (sete) jogadores, o jogo será considerado como realizado, e as equipes faltosas serão eliminadas da competição, sujeitas à punição maior, conforme Código Municipal de Justiça Desportiva;

§5º - Se uma equipe ficar reduzida a menos de 04 (quatro) jogadores, **ANTES e APÓS** de ter transcorrido os 75% da partida (somando tempo de jogo da 1ª e 2ª etapa), a mesma será encerrada e esta equipe:

I) Caso estiver vencendo o jogo ou o mesmo estiver empatado, os pontos serão revertidos para a outra equipe disputante, marcando placar de 03 x 00.

II) Caso estiver com o placar desfavorável, a pontuação e placar permanecem o mesmo para a outra equipe disputante.

§6º - Se ambas as equipes ficarem reduzidas a menos de 04 (quatro) jogadores, **ANTES ou APÓS** de ter transcorrido os 75% da partida (somando tempo de jogo da 1ª e 2ª etapa), a mesma será encerrada, as equipes não pontuam e irão a julgamento pelo CMD.

§7º - Em caso da não realização da partida por falta de uma das equipes, o jogo não valerá para cumprimento de suspensão automática por força de cartões disciplinares, ou por suspensão disciplinar.

Artigo 26º - Se a suspensão da partida ocorrer sem que qualquer uma das Equipes/Agremiações/Clubes disputante der causa aos fatos, a Coordenação adotará as seguintes decisões:

I) Se a suspensão da partida ocorrer antes de ter decorrido 75% da partida, a partida será paralisada, marcando-se novo dia e horário para o término da partida.

II) Se a suspensão ocorrer depois de ter decorrido 75% da partida, a partida será paralisada, a partida será considerada encerrada, mantida o resultado de campo obtido até o momento da suspensão do jogo.

a) Só poderão participar do restante da partida os jogadores que, no momento da paralisação, estavam participando efetivamente da mesma e que tinham assinado a súmula do jogo, mesmo na qualidade de suplente.

b) Em caso da não realização da partida por falta de uma das equipes, o jogo não valerá para cumprimento de suspensão automática por força de cartões disciplinares, ou por suspensão disciplinar;

c) Se UMA ou MAIS equipe (s) for(em) **eliminada** (s) do campeonato:

c.1) Eliminação após mais de 50% dos jogos:

Quando uma equipe é eliminada após ter disputado **mais da metade dos jogos** da competição, os pontos obtidos em partidas já realizadas contra ela são mantidos. Isso significa que as outras equipes que jogaram contra a eliminada se beneficiam desses pontos e para as demais, se dará a vitória e pontuação, 3 pontos, com placar de 03 x 00.

c.2) Eliminação com 50% ou menos dos jogos:

Se a eliminação ocorre antes de a equipe ter jogado 50% dos jogos, os resultados das partidas disputadas podem ser anulados ou desconsiderados, dependendo do regulamento específico da competição.

Artigo 27º - A rodada ou jogo/partida somente será suspenso, sem prejuízo para os disputantes, ou mesmo deixar de ser realizado, quando ocorrer um dos seguintes motivos:

I) Falta de garantia, positivamente verificada pelo árbitro principal, com punição para as equipes envolvidas, seja dentro da quadra de jogo ou no ambiente do evento;

II) Conflitos ou distúrbios graves que afetam a continuação do jogo;

III) Mau tempo ou mau estado da quadra que tornem o jogo impraticável, perigoso à integridade física dos jogadores e da arbitragem.

a) Como autoridade competente para suspender o jogo, o árbitro, antes de decidir a respeito nos casos previstos acima, nas alíneas "a" e "b" deste artigo, deverá esgotar todos os meios que estiverem ao seu alcance, para evitar que a medida seja tomada.

b) No caso de suspender a partida, após aguardar os 30 minutos regulamentares, o árbitro deverá enviar relatório circunstanciado à organização, não cabendo, no entanto apontar qual a equipe vencedora ou desclassificada.



c) Quando a partida for suspensão, definitivamente, por qualquer dos motivos previstos nas alíneas “a” e “b” deste artigo, a partida será encerrada sem pontuação.

d) Caso a partida já ter transcorrido mais de 75% de sua totalidade (tempo de jogo), somando o 1º tempo mais 2º tempo, a mesma será dada por finalizada/encerrada.

Artigo. 28º – Na súmula de jogo estarão registrados o máximo de **15 jogadores** por equipe, aptos a participar da partida, isto é, **após o início do jogo nenhum jogador poderá** ser relacionado mais em súmula, bem como nenhum integrante da comissão técnica.

§1º – As **substituições são ilimitadas e volantes**, não havendo necessidade de paralisação do jogo, sendo restritas aos jogadores registrados em súmula.

a) Os jogadores que voltam dos cartões disciplinares ou após contusão, deverão receber autorização do árbitro para voltar ao campo.

Artigo. 29º - Da Condição de Disputa

Somente terão **condições de disputa** os jogadores que forem **relacionados em súmula** antes do início do jogo. Se o **jogador** ou integrante da **Comissão Técnica** chegar atrasado, o mesmo poderá entrar em jogo, **desde que não tenha sido iniciada a segunda etapa** da partida em questão, esteja **relacionado em súmula e inscrito corretamente na Ficha de Inscrição**.

Os jogadores e membros da **Comissão Técnica**, que **não forem relacionados antes do início da partida, não poderão participar da partida**.

§1º – Caso jogador ou **comissão técnica** entre após o início da **2ª etapa** da partida:

a) Caso a equipe de **árbitros** ou o **mesário** note o ocorrido, será solicitado a **retirada do jogador** ou **dirigente** da partida/jogo, **punindo-o com Cartão Vermelho**;

b) Caso não seja constatado pela equipe de **árbitros** e a partida seja **finalizada**, e posteriormente alguma equipe **protestar** com **provas** do ocorrido, a equipe **infratora** será **punida com a perda dos pontos** da partida.

DA CONTAGEM DE PONTOS

Artigo 30º – A contagem dos pontos obedecerá ao seguinte critério:

VITÓRIA: 03 pontos

EMPATE = 01 ponto

DERROTA = 00 ponto

DA PREMIAÇÃO

Artigo 31º – A premiação do **Torneio Municipal de Futebol Sete – Categorias Sub 13 e Sub 15**, será entregue conforme abaixo citados nas categorias: **Sub 13 e Sub 15**.

A premiação será entregue para as categorias, conforme abaixo:

- 1) **1º LUGAR:** TROFÉU + 20 MEDALHAS
- 2) **2º LUGAR:** TROFÉU + 20 MEDALHAS
- 3) **3º LUGAR:** TROFÉU + 20 MEDALHAS
- 4) **01 TROFÉU GOLEADOR/ARTILHEIRO** (artigo 32)
- 5) **02 TROFÉUS DEFESA MENOS VAZADA** (artigo 33)

Artigo 32º – **ARTILHARIA DA COMPETIÇÃO:** os gols marcados pelos jogadores serão contabilizados **ao longo de toda a competição**, sendo considerados **apenas os gols marcados dentro da categoria em que o(a) jogador estiver inscrito(a)**.

Parágrafo único – Será considerado artilheiro da competição o(a) jogador que, dentro de sua categoria, **acumular o maior número de gols válidos nas partidas disputadas**.

Artigo 33º – **DEFESA MENOS VAZADA:** Será considerada **defesa menos vazada** da competição aquela que apresentar a **menor média de gols sofridos por partida** entre as 04 (quatro) equipes participantes da Fase das Semifinais, considerando apenas as equipes válidas que participaram regularmente da competição.





DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Artigo 34º - Em caso de empate no número de pontos ganhos ao final das fases classificatórias, o desempate será decidido de acordo com os seguintes critérios, aplicados **exclusivamente dentro da fase em disputa**:

Critério	Entre Duas Equipes	Entre Três ou Mais Equipes
1º	Confronto Direto	Maior número de vitórias
2º	Maior número de vitórias	Menor número de gols sofridos
3º	Menor número de gols sofridos	Maior número de gols marcados
4º	Maior número de gols marcados	Maior saldo de gols
5º	Maior saldo de gols	Menor número de cartões amarelos
6º	Menor número de cartões amarelos	Menor número de cartões vermelhos
7º	Menor número de cartões vermelhos	Sorteio
8º	Sorteio	—

DO SISTEMA DISCIPLINAR

Artigo 35º - Serão considerados conhecedores do Regulamento Geral, todas as pessoas físicas e jurídicas vinculadas a **Torneio Municipal de Futebol Sete – Categorias Sub 13 e Sub 15** e assim se submeterão, sem reservas, a todas as suas disposições e as consequências que elas possam emanar.

Artigo 36º - Caberão às equipes participantes, resguardar as condições físicas e morais da equipe de arbitragem e Departamento de Esportes e Conselho Municipal Desportivo.

§1º – Os promotores e realizadores do referido evento, não se responsabilizarão por acidentes ocorridos com jogadores e comissão técnica, dentro ou fora da quadra de jogo ou local da realização do evento;

§2º – É proibido o uso de garrafas de vidro, bem como de bebidas alcoólicas e cigarro no bando de reservas e ambiente do campo/quadra.

Artigo 37º – O jogador ou membro da comissão técnica que, **no ambiente esportivo (local dos jogos) e quadra de jogo**, se manifestar de forma grosseira ou injuriosa contra membros e decisões do Departamento de Esportes e Conselho Municipal Desporto (CMD), ou contra a equipe de arbitragem, com má conduta desportiva perante seus jogadores, estarão passivos de punições, mesmo ele (jogador ou membro da comissão técnica) não participando dos jogos da rodada vigentes no dia da rodada.

Artigo 38º - O comportamento antidesportivo, bem como animosidades, agressões tentadas ou consumadas, física ou verbal, brigas, arremesso de objetos, líquidos de qualquer espécie, dentro da quadra, tumultos de qualquer natureza ou incidentes que venham causar ou não a suspensão ou paralisação de jogo, independentemente de serem membros das equipes (jogadores e comissão técnica) contra a equipe de arbitragem, coordenação, integrantes de outra equipe ou a pessoas presentes, receberão punições de acordo referidas neste **Regulamento e/ou pelo Código Municipal de Justiça Desportiva**;

Artigo 39º – A solicitação de protesto ou recurso por qualquer equipe somente serão aceitos dentro do prazo estipulado no Código Municipal de Justiça Desportiva, devidamente protocolado, e se encaminhados no prazo máximo de **48 horas** após o término do jogo ou partida que originou o mesmo (Horário Comercial).

§1º - Protestos encaminhados fora do prazo citado ou que não estejam de acordo com a exigência serão sumariamente rejeitados e sem validade.

§2º - Passados os prazos estabelecidos nos artigos anteriores, sem ter havido protesto ou recurso sobre decisões tomadas, o resultado de jogos e decisões, serão **homologadas definitivamente**, não cabendo outros **protestos e ou recursos** de qualquer ordem referente ao mesmo;

§3º - Caberá exclusivamente **ao Reclamante** a apresentação de provas que alegar no protesto.

DOS CARTÕES E DAS PENALIDADES

Artigo 40º - A aplicação de cartões punitivos, estabelecidos nas Regras de Futebol Sete, em vigor, na **cor amarela** (advertência) e **vermelha** (expulsão), constitui medidas preventivas de inequívoca eficácia no campo desportivo, objetivando frear a violência individual e coletiva e a conscientização do “jogo limpo e leal”;





I) Sujeitar-se-á ao cumprimento de suspensão automática e consequentemente impossibilidade de participar na partida subsequente o jogador e comissão técnica, que na mesma competição, receber:

Categorias SUB 13 e SUB 15:

I) 03 (três) CARTÕES AMARELOS => 01 jogo de suspensão automática.

II) 01 (um) CARTÃO VERMELHO => suspensão automática por um (01) jogo e irá a julgamento através do Conselho Municipal Desportivo (CMD), nas sessões semanais.

a) Caso jogador receber o CARTÃO VERMELHO procedente do 2º Cartão Amarelo no jogo/partida e no relatório nada mais constar referente aos reclames do jogador punido, o mesmo cumprirá suspensão automática de 01(um) jogo.

Artigo 41º - Para efeito de controle de cartões, a contagem será feita da seguinte maneira conforme segue:

I) Quando um jogador for advertido com 1 (um) CARTÃO AMARELO e, posteriormente, **for expulso com a exibição direta de CARTÃO VERMELHO na mesma partida**, aquele CARTÃO AMARELO inicial permanecerá em vigor para o cômputo da série de 3 (três) cartões AMARELOS que implicará impedimento automático;

II) Quando o CARTÃO AMARELO precedente à exibição direta do CARTÃO VERMELHO for o terceiro da série, o jogador será sancionado com 2 (dois) impedimentos automáticos, sendo o primeiro pelo recebimento do CARTÃO VERMELHO e o segundo pela sequência de 3 (três) cartões AMARELO;

III) Quando um jogador recebe 1 (um) CARTÃO AMARELO e, posteriormente, **recebe 1 (um) segundo CARTÃO AMARELO**, com a exibição consequente do CARTÃO VERMELHO, tais cartões AMARELOS não serão considerados para o cômputo da série de 3 (três) cartões AMARELOS que geram o impedimento automático.

§1º - Não será considerada como partida subsequente ao terceiro CARTÃO AMARELO a complementação de partida suspensa. O jogador advertido nos termos do caput deste artigo ficará impedido de participar da partida integral subsequente que seu Equipe disputar.

§2º - Se a partida subsequente ao recebimento do terceiro CARTÃO AMARELO for adiada, o cumprimento ocorrerá na partida imediatamente posterior.

§3º - Se a partida subsequente ao recebimento do terceiro CARTÃO AMARELO for decidida por WO, esta partida não valerá para o cumprimento que ocorrerá na partida imediatamente posterior

Artigo 42º – A contagem de cartões (**AMARELOS e VERMELHOS**) será realizada dentro da mesma competição, dividida por fase, logo, os cartões **AMARELOS** recebidos nas mudanças de Fases, **NÃO SERÃO ZERADOS, SENDO ACUMULADOS NAS FASES.**

§1º – No caso de suspensão, automática por cartões e/ou disciplinar, a mesma deverá ser obrigatoriamente cumprida, passando a suspensão para a fase seguinte, quando a equipe pela qual o jogador estiver atuando, não tiver o número de jogos necessários para o cumprimento da punição ainda nesta fase.

Artigo 43º – A quantidade de cartões (amarelos e vermelhos) recebidos independe de comunicação oficial do órgão realizador, sendo de **responsabilidade EXCLUSIVA das equipes disputantes da competição, o seu controle.**

Artigo 44º – A súmula de cada partida será emitida em 01 (uma) via oficial. Após o preenchimento completo dos dados, **ao término da partida**, as equipes poderão fotografar a súmula para seus registros.

Parágrafo único – O Departamento de Esportes **não será responsável pelo envio de fotos das súmulas** às equipes, cabendo a estas a iniciativa de registrá-las no local, se desejarem.

§1º - As súmulas das partidas **deverão ser assinadas pelo capitão e pelo treinador** de cada equipe imediatamente **após o término do jogo** e colocação dos dados do jogo/partida;

Parágrafo único – Ao assinarem a súmula, os representantes das equipes assumem total responsabilidade pelas informações nela contidas. Após a assinatura e entrega da súmula aos responsáveis, não serão permitidas alterações em seu conteúdo.

§2º - Caso seja constatada qualquer irregularidade na súmula ou na ficha de controle de cartões, após o recebimento pelos responsáveis da equipe, o representante da equipe deverá se dirigir imediatamente à equipe de arbitragem e solicitar a correção antes da entrega da 1ª via ao Departamento de Esportes;

§3º – Após a entrega da Súmula Oficial (1ª via) ao Departamento de Esportes, não será permitida qualquer alteração em seu conteúdo;



§4º – Excepcionalmente, caso seja constatado erro por parte da arbitragem no preenchimento da súmula, este poderá ser corrigido, e o caso será analisado, podendo resultar em punição à equipe de arbitragem, conforme regulamento disciplinar.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 45º - Cada equipe deverá levar a sua bola de aquecimento.

Artigo 46º - Serão considerados conhecedores do regulamento todas as pessoas vinculadas ao evento e assim se submeterão sem reserva a todas as suas disposições e consequências que elas possam emanar.

Artigo 47º – No momento da inscrição dos participantes no evento, os mesmos estão cientes que estão autorizando o uso de sua imagem ao Departamento de Esportes para eventos correlatos, com fins de divulgação, sem exigirem qualquer tipo de indenização.

Artigo 48º - A Prefeitura Municipal de Erechim, **Secretaria Municipal de Cultura, Esporte e Economia Criativa**, Departamento de Esportes e Conselho Municipal Desportivo consideram todo Jogador e Comissão Técnica inscrito no presente evento em perfeitas condições físicas e mentais e os mesmos não se responsabilizam por acidentes, danos pessoais ou materiais, próprios ou a terceiros, antes, durante ou depois dos jogos.

Artigo 49º - As medidas disciplinares e punitivas previstas neste Regulamento e no Código Municipal de Justiça Desportiva englobam todos os incidentes que aconteçam antes, durante ou depois das partidas do Torneio Municipal de Futebol Sete – Categorias Sub 13 e Sub 15, tendo os organizadores o poder de admoestar, sancionar, punir, suspender jogadores e ou integrantes da comissão técnica das equipes, árbitros e para tomar qualquer medida disciplinar de acordo com as prescrições deste regulamento a toda pessoa ou entidade esportiva que as tenha violado ou infringido as regras do jogo.

Artigo 50º - As equipes participantes são responsáveis pelos atos praticados pelos seus jogadores e dirigentes, em quadra e no ambiente de jogo (local do evento), mesmo não tendo jogos na rodada, não estarão isentos de punição. Caso fato for relatado pela equipe de arbitragem em súmula e/ou constatados pelo **Departamento de Esportes e CMD**, serão julgados pelo Código Municipal de Justiça Desportiva e artigos deste Regulamento.

Artigo 51º – O Departamento de Esportes orienta todas as equipes participantes deste evento a **não realizarem a soltura de fogos de artifício com estampido**, sob risco de **sofrerem sanções**, conforme determina a legislação municipal vigente. *A Lei Municipal nº 201/2017 regulamenta o uso e a queima de fogos de artifício, proibindo expressamente o manuseio, a utilização, a queima e a soltura de fogos que não sejam silenciosos.*

Contamos com a colaboração de todos para o cumprimento da norma e a manutenção da ordem durante o evento.

Artigo 52º - Os casos omissos serão resolvidos pelo Departamento de Esportes de Erechim/RS, (Av. Pedro Pinto de Souza, Nº 100, Centro de Erechim - ao lado da Biblioteca Pública), junto a Secretaria Municipal de Cultura, Esportes e Economia Criativa, acompanhado do Conselho Municipal Desportivo (CMD).

Informações pelo fone: **(54) 3520.7042** ou **Whatsapp: (54) 9 93984235**.

