



JUBs

Temporada 2019

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTEBOL 7

1. A competição de Futebol 7 será realizada de acordo com este Regulamento.
2. Os jogos serão disputados em 50 (cinquenta) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 25 (vinte e cinco) minutos, com intervalo de 10 (dez) minutos entre cada tempo.
3. Em qualquer tempo do jogo, o número de substituições será ilimitado.
4. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

Pontuação	
Vitória	03 (três) pontos
Empate	01 (um) ponto
Derrota	0 (zero) ponto

5. As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo, com a mesma numeração, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
 - 5.1. O uniforme de cada aluno(a)-atleta constará de:
 - Camisa numerada nas costas, de 1 a 99;
 - Calção;
 - Meias de cano longo;
 - Caneleiras;
 - chuteiras ou tênis apropriados para a prática da modalidade.
 - 5.2. O uniforme dos goleiros será, obrigatoriamente, diferente dos demais atletas;
 - 5.3. Nenhum aluno(a)-atleta poderá participar de jogos fora do uniforme descrito acima durante a competição;
 - 5.4. O capitão deve ser identificado com 01 (uma) tarja fixada em um dos braços de cor diferente do uniforme, e se substituído, deve entregá-la a seu substituto;
 - 5.5. Os alunos(as)-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar. A partir do seu 2º dia de participação, os alunos(as)-atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este Regulamento serão impedidos de participar;
6. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem.
 - 6.1. **NÃO** será permitido participar com Credencial Temporária.

7. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de **3x0**. Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

Ausência (WxO)	
Futebol 7	3x0

8. No banco de reservas só poderão ficar os(as) alunos(as)-atletas e Comissão Técnica inscritos: técnico, preparador físico, oficiais, médico e fisioterapeuta, respeitando o limite de quantitativo permitido durante a partida, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.
9. Na apresentação, as equipes deverão estar uniformizadas, ou seja, todos os alunos(as)-atletas deverão estar com os uniformes de jogo.
10. Um pedido de tempo técnico por período pode ser solicitado pelas equipes, sendo que o capitão deve pedir a um dos árbitros, e o técnico somente ao representante.
- 10.1. A duração do tempo técnico é de 01 (um) minuto, sendo concedido na próxima paralisação da partida, que será acrescido ao término do período;
- 10.2. Quando do pedido de tempo técnico, as equipes devem se reunir dentro de sua área de meta, sendo permitida somente a entrada em campo do técnico e do massagista. Nesta paralisação, o árbitro deve informar, se solicitado, o tempo de jogo, apenas ao capitão da equipe.
11. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas em número de pontos, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:
- a) Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas na fase (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);
 - b) Saldo de gols (subtrair os gols contra dos gols pró em todos os jogos na fase). Classifica-se a maior média;
 - c) Saldo de gols (subtrair os gols contra dos gols pró nos jogos entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se a maior média;
 - d) Gols pró (gols feitos nos jogos disputados entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se o maior resultado;
 - e) Gols contra (gols concedidos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se o menor resultado;
 - f) Menor número de cartões vermelhos;
 - g) Menor número de cartões amarelos;

h) Sorteio.

12. Na apresentação, as equipes deverão estar uniformizadas, ou seja, todos os alunos(as)-atletas deverão estar com os uniformes de jogo.
13. Nas Fases, Semifinais e Finais, os jogos não poderão terminar empatados. Ao término do tempo de jogo, serão realizadas cobranças de 05 (cinco) tiros livres diretos a gol, executados da marca penal, alternadamente, a serem cobrados pelos atletas que terminaram o jogo.
 - 13.1. Ainda persistindo o empate, serão cobrados tantos tiros livres diretos a gol quanto necessários, executado da marca penal, alternadamente, por diferentes atletas até que haja um vencedor.
14. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente, na mesma modalidade/naipe, o aluno(a)-atleta e/ou membro da Comissão Técnica que for expulso de um jogo ou receber 02 (dois) cartões amarelos, consecutivos ou não.
15. Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte, na mesma modalidade/naipe, o aluno(a)-atleta que for expulso ou receber **02 (dois)** cartões amarelos, consecutivos ou não, e o membro da Comissão Técnica que for excluído do jogo e relatado em súmula ou relatório.
 - 15.1. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, é feita separadamente e por tipologia de cartão, não havendo a possibilidade de o cartão vermelho apagar o amarelo já recebido no mesmo jogo;
 - 15.2. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa, em todas as fases da competição;
 - 15.3. O participante que, em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular 02 (dois) cartões amarelos e mais 01 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 02 (dois) jogos;
 - 15.4. O controle dos cartões recebidos, e seu conseqüente cumprimento, independerá de comunicação por parte da Gerência de Competição, sendo de responsabilidade exclusiva das IES disputantes da competição;
 - 15.5. Quando o jogo não for realizado por não comparecimento de uma das equipes, a suspensão não será considerada cumprida, devendo ser cumprida na partida subsequente;
 - 15.6. Não se aplica o disposto neste artigo se, antes do cumprimento da suspensão, o aluno(a)-atleta ou membro da Comissão Técnica for absolvido pelo órgão judicante competente, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo disciplinar o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente;
 - 15.7. Para fins do disposto neste artigo, entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.



- 16.** A participação de aluno(a)-atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso automaticamente, implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de ter relatório encaminhado para a Comissão Disciplinar para as providências cabíveis.
- 16.1.** Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido;
- 16.2.** Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será revertido em favor da equipe adversária.
- 17.** O atleta expulso de campo no transcorrer de um jogo não poderá permanecer no banco de reservas de sua equipe e nem voltar a ele após trocar de roupa.
- 18.** Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.