



REGULAMENTO FUT 7 - 2025

A competição será regida pelas regras da FUTEBOL 7 BRASIL.

1. Dos inscritos:

1.1 — Somente estão aptos a participarem da competição, os atletas através da lista de atletas cadastrados no sistema Amistosos Eventos.

1.1.1 – O atleta deve se cadastrar através do site www.amistosos.com.br na aba “cadastrar atleta”.

1.1.2 – Em seguida o dirigente de equipe irá receber o link de inscrição de sua equipe, onde irá adicionar os atletas, deixando cada um deles apto a participar do jogo, constando em súmula.

1.2 - Cada agremiação poderá inscrever no máximo 25 (vinte) atletas em sua equipe e mais 4 (quatro) integrantes de comissão técnica. Poderão participar apenas 18 (dezoito) atletas e 2 (dois) integrantes da comissão técnica em cada partida.

1.3 – Cada atleta só pode jogar por uma equipe. Isso significa que o mesmo não pode atuar por equipes diferentes.

1.4 — Atletas Federados (amadores ou profissionais) seja das modalidades de futebol, futebol de salão ou futsal e futebol 7, bem como atletas que estão participando (inscritos atualmente/no decorrer das competições) de qualquer competição que contenha em sua denominação/seja organizada por "liga amadora", não poderão participar da competição durante todo o ano vigente, sob pena de eliminação, sem prejuízo de demais penalizações dispostas no corpo desse regulamento perante o juízo arbitral.

1.5 – É de suma importância que a equipe entenda o nível técnico e restrição dos atletas, para o nível de jogos de rachão. Buscando não contratar ou reforçar sua equipe, com atletas que não participam do seu grupo no dia a dia. Caso sua equipe tenha atletas que disputem competições de alto nível em nossa cidade e região, orientamos para que o mesmo não venha a participar.

- 1.6 A responsabilidade pela inscrição dos atletas e de suas condições cabe a equipe e não à organização da competição, sendo ressaltado que não caberá à organização cientificar ou verificar a regularidade dos atletas previamente à inscrição.
- 1.7 A inscrição dos atletas e membros da comissão técnica deverá ser realizada com antecedência mínima de 48 (quarenta e oito) horas do início da competição por meio de link a ser disponibilizado pela organização com antecedência mínima de 07 (sete) dias do início da competição. Sendo os jogos as sextas feiras, o sistema estará aberto até quarta feira as 18:00hs para inscrição de atletas aptos ao jogo.
- 1.8 Após a inscrição de atletas, não será possível exclusão ou substituição. Estando em sistema e aparecendo na súmula a vaga já foi preenchida, mesmo que o atleta não venha a participar do jogo.
- 1.9 Será possível a inscrição de novos atletas, respeitado o limite disposto na cláusula 1.7, com antecedência mínima de 48 (quarenta e oito) horas da próxima partida da equipe, até o final da primeira fase.
- 1.10 Atletas regularmente inscritos até a data limite supramencionada poderão participar das fases eliminatórias mesmo que não tenham participado de partidas da fase de grupos.
- 1.11 Apenas será permitida a participação de atletas nascidos até 31/12/2009.
- 1.12 Também será enquadrado como jogador irregular qualquer participação de jogador e/ou membro de comissão técnica com documentação que não seja a sua própria. Nessa hipótese, além da punição à equipe, o indivíduo estará automaticamente banido de quaisquer competições da empresa pelo prazo de 24 meses.
- 1.13 Todo caso de atleta irregular será julgado e analisado pela comissão organizadora em conjunto ao tribunal arbitral. Podendo a punição ir de desde a perda dos pontos do jogo a eliminação da equipe.
- 1.14 Apenas será considerada válida a inscrição do atleta se regularmente preenchidos todos os campos de documentação constantes no link, incluindo, mas não se restringindo à:

Nome Completo;
CPF;
RG;
Data de Nascimento;
Foto;
Telefone:

2. Das partidas:

2.1 - É de obrigação das equipes estar adequadamente uniformizadas para os jogos. Não será permitido uniforme de cores diferentes. Não será permitido o uso de coletes e é de suma importância que as equipes tenham um segundo uniforme (não é obrigatório). Será feito sorteio, caso as equipes não entrem em acordo anteriormente. A equipe perdedora no sorteio tem de trocar o uniforme. As equipes podem se conversar no grupo para não bater a cor de uniforme. Não será permitido uso de meias, apenas meiãoes.

2.2 - É obrigatório o uso de caneleira.

2.3 - Todo atleta deve apresentar documentação de identificação original (cópia colorida autenticada também será aceita). Serão aceitos como documentos:

CI/RG;
CNH;
Carteira de trabalho;
Carteira funcional (EX. OAB);
Certificado de reservista;
Passaporte;
Carteira de identificação emitida pela organização;

§ 1º - Será aceita documento de identificação digital expedida pelo órgão de certificação competente, mediante a atualização do cadastro do atleta junto à organização com a inserção de foto atualizada. Não serão aceitos printscreens ou PDFs, de modo que a documentação apenas será considerada válida após a apresentação do documento no aplicativo de certificação competente.

§ 2º - Jogadores que participarem da partida sem a apresentação do documento de identificação serão penalizados por meio de aplicação de – (menos) 3 (três) pontos para a equipe infratora, independentemente do resultado da partida e independente de seu tempo de participação.

§ 3º - Os documentos necessariamente deverão ser entregues ao representante da arbitragem antes do apito inicial da partida. Caso o atleta não entregue o documento ou não esteja presente dentro do campo antes do apito inicial, poderá ingressar na partida a qualquer momento, desde que, entregue o documento de identificação para representante da partida para inclusão em súmula.

§ 4º - Na hipótese de o atleta não entregar documento de identificação idôneo, não poderá ingressar na partida, sob pena do disposto no parágrafo §2º acima.

2.4 — A taxa de arbitragem será de R\$ 150,00 por jogo, por equipe, a serem PAGA ATÉ às 12:00hs do dia da data marcada para seu jogo. A chave será enviada no grupo de whatsapp.

2.5 Na eventualidade da equipe precisar utilizar um jogador de linha no gol, o atleta não poderá utilizar colete ou camisa do avesso, bem como o número não poderá estar previamente registrado em súmula. Não sendo cumpridos os requisitos acima, a equipe será punida com derrota técnica por 3x0.

2.6 Será permitido o uso de meias por cima dos meios, desde que sejam todos os itens da mesma cor. Todavia, não será permitido o uso de apenas meias.

2.7 Não será permitido uso de brinco, colares, pulseiras, piercing, alargadores, ou qualquer tipo de metal que possam ser um risco à integridade física do atleta que faz uso e de seu adversário.

2.8 Será permitido o uso de aliança em dedos da mão, desde que esteja devidamente coberta com esparadrapo.

2.9 Na hipótese do atleta comparecer após o início do jogo, poderá ingressar na partida mediante apresentação do documento na mesa de arbitragem

2.10 Os documentos deverão ser entregues ao representante da arbitragem antes do apito inicial da partida. Se o atleta chegar atrasado, ele deverá se dirigir diretamente à mesa de arbitragem e apresentar o seu documento antes de entrar no jogo.

2.11 Caso o atleta participe da partida sem ter apresentado o documento e isso seja identificado durante o jogo, independentemente do tempo em que ele tenha jogado, ele deverá sair de quadra, receberá cartão amarelo e deverá regularizar a situação (apresentando o documento) para voltar a jogar.

- 2.12 Se o atleta regularizar a situação antes do término da partida, com a súmula ainda em aberto, a equipe perderá apenas um (1) ponto na classificação geral. Caso o atleta não apresente o documento até o final da partida, a equipe perderá três (3) pontos na classificação geral. Em ambas as situações, o atleta deverá realizar uma ação social a ser estipulada pelo Tribunal Arbitral.
- 2.13 Em ambas as situações, caso certificada a identidade do atleta, este não será considerado irregular, tratando-se apenas uma punição aplicada ao erro da equipe e do atleta.
- 2.14 Se a equipe infratora (que não apresentar o documento do atleta até o final do jogo) vencer a partida, será declarada derrotada, não somando pontos e perdendo mais três (3) pontos na classificação geral. A equipe não infratora será considerada vencedora, somando os três (3) pontos na classificação geral. Os gols da partida serão válidos para o saldo de gols e artilharia.
- 2.15 Para iniciar o jogo, cada equipe deve ter em campo, no mínimo 5(cinco) atletas, sob pena de W.O.
- 2.16 Caso a equipe encerre a partida com 3(três) atletas aptos a jogar, será considerada perdedora por W.O. técnico, equiparável à desistência. Nesses casos nem a equipe e nem os atletas terão as penas de multa, suspensão e de eliminação, bem como o placar final da partida será de 3x0 para o time não infrator.
- 2.17 Atendimento em campo ao atleta só será autorizado pelo árbitro, devendo o atleta atendido sair do campo (pela parte mais próxima) sendo obrigatória a sua substituição devido ao atendimento.
- 2.18 As partidas não terão acompanhamento de ambulância móvel.
- 2.19 Em caso de derrota técnica, serão contabilizados os gols para tabela de artilheiros, cartões e relatórios previstos em súmula, independente do resultado final de 3x0.
- 2.20 Caso o resultado da partida encerrada por derrota técnica seja de diferença superior a 3 gols em favor da equipe não infratora, será mantido o resultado.

3. Tempo de jogo:

- 3.1 - Os jogos terá 50 minutos de duração, dividido em 2 tempos de 25 minutos.
- 3.2 - Caso o resultado da partida encerrada por derrota técnica seja de diferença superior a 3 gols em favor da equipe não infratora, será mantido o resultado.

4. Suspensões e punições:

4.1 - O atleta que receber 3 cartões amarelos ou 1 cartão vermelho (cabará julgamento de acordo com relatório do árbitro), estará automaticamente suspenso da próxima partida. Os cartões amarelos são acumulativos.

4.1.1 — Se o atleta que já tem dois cartões amarelos cumulativos, na sequência dos jogos, o mesmo tomar seu terceiro amarelo e no mesmo jogo tomar um cartão vermelho, o atleta irá cumprir dois jogos de suspensão. Um jogo pelo terceiro amarelo e um jogo pelo cartão vermelho.

4.1.2 — Caso o atleta receba seu terceiro amarelo na última rodada de classificação, o mesmo estará suspenso no primeiro jogo da fase final. E ainda se a situação citada no parágrafo 4.1.1 acontecer, o atleta cumprirá dois jogos na fase final.

4.2 - A equipe que perder de WO estará automaticamente eliminada da competição.

4.3 - Os atletas, membros da Comissão Técnica, torcedores, que se envolverem em tumultos, ofensas e agressões à arbitragem, a outros atletas ou organizadores do evento, dentro ou fora

do jogo, uniformizados ou não, serão submetidos a julgamento pela comissão organizadora do campeonato e ao tribunal arbitral, de acordo com relatório. Em caso de briga generalizada ou agressão, **os times serão eliminados da competição sem a possibilidade de recorrer e terão suas punições impostas pelo tribunal arbitral.**

4.4 - Em caso de atleta lesionado devido a entrada violenta, de forma excessiva, temerária, sendo analisado relatório dos árbitros, vídeos e imagens, o atleta infrator será julgado e poderá ser punido de acordo com a gravidade da lesão.

4.5 — Caberá julgamento as equipes e aos atletas e comissão técnica envolvidas em qualquer tipo de briga e ou agressão, podendo as punições serem;

4.6.1 - Apenas a desclassificação do evento em disputa, estando a (o) mesma (o) liberada (o) para participar da competição no ano seguinte.

4.6.2 - 12 Meses de suspensão, sem participar de qualquer evento realizado pela Amistosos;

4.6.3 - 18 Meses de suspensão, sem participar de qualquer evento realizado pela Amistosos.

4.6.4 - 24 Meses de suspensão, sem participar de qualquer evento realizado pela Amistosos.

4.6 Em caso de eliminação (seja por W.O ou por alguma irregularidade), todos os jogos antecedentes à punição serão válidos exceto o último jogo da equipe infratora, situação na qual a equipe rival será beneficiada com vitória pelo placar de 5x0.

4.7 Os jogos ainda não realizados serão considerados W.O (5x0) a favor da equipe não infratora.

4.8 Na fase de mata-mata, quartas de finais, semifinais e final, a equipe adversária que confrontou com a equipe eliminada, ganhará a chance de voltar a competição, sendo beneficiada pela eliminação.

5. Formula de disputa:

5.1 — Grupo único com 5 equipes – jogando todos contra todos e classificando os melhores 4 (quatro) primeiros colocados para as semifinais.

5.2 – Os critérios para classificação na fase de grupos;

1º - Pontos;

2º - Confronto direto;

3º - Saldo de gols;

4º - menor número de cartões vermelhos;

5º menor número de cartões amarelos;

6º melhor ataque;

7º melhor defesa;

8º sorteio.

5.3 – As semifinais os confrontos ficam definidos;

1º colocado x 4º colocado

2º colocado x 3º colocado

5.4 - Em caso de empate nas semifinais e finais, os vencedores serão decididos em melhor de 3 (três) pênaltis.

DO JUÍZO ARBITRAL

6.1 – Compete ao JUÍZO ARBITRAL, organizado por advogado especializado na área desportiva, para que de maneira célere e simples, processe e julgue as pessoas físicas e/ou jurídicas que infringirem os regulamentos.

6.2 - Serão aplicadas as penas previstas no CBJD (código brasileiro de justiça desportiva vigente) ou outra pelo juízo arbitral definida na cláusula 6.7, observando os princípios que regem a justiça desportiva, bem como as alterações trazidas dentro do próprio regulamento e termo de adesão. Sobre o procedimento aplicado, também será utilizado como BASE o CBJD, mas, tendo autonomia para processar e julgar da forma que melhor aprover o Juízo Arbitral, inclusive com regras aqui estabelecidas.

6.3 - Os processos serão instaurados da seguinte maneira:

§ 1º - A comissão organizadora encaminhará relatório/termo de encaminhamento das partidas para a apuração de eventual irregularidade/responsabilização/punição;

§ 2º - Exclusivamente atletas e equipes poderão propor denúncia no prazo de 48 (quarenta e oito) horas após os fatos relatados, mediante depósito valor de R\$ 300,00 (trezentos reais), para o whatsapp da organização, Senhor Emerson Bokita. A denúncia só será avaliada com a confirmação de compensação do valor citado, na mesma chave pix do organizador.

§ 3º - Após o envio dos documentos citados nos parágrafos anteriores, será dada ciência a parte contrária/interessados para que no prazo de 48 (quarenta e oito horas), ofereçam resposta/defesa, juntando as provas que julgarem necessárias.

§ 4º - Com ou sem a resposta citada acima, o juízo arbitral julgará a demanda, de maneira fundamentada no prazo de 5 (cinco) dias úteis.

§ 5º - Da decisão do § 4º não caberá recurso.

§ 6º - Se a denúncia proposta na forma do § 2º for julgada procedente, o valor será devolvido à parte.

§ 7º - Caso a denúncia for julgada improcedente, o valor será rateado igualmente entre a equipe denunciada e a organização.

6.4 - Em caso de W.O, a equipe infratora será automaticamente eliminada. A equipe poderá ser inscrita na próxima edição da competição mediante o pagamento do valor de 1 (um) salário mínimo em conjunto à inscrição, bem como cada atleta que não compareceu deverá pagar a quantia de R\$ 200,00 (duzentos reais), caso queira ser reintegrado.

§1º - Caso uma equipe inscreva mais do que 08 (oito) atletas reintegrados, deverá necessariamente cumprir integralmente os requisitos do caput.

§ 2º - Se a equipe avisar com antecedência de 48h (quarenta e oito horas) antes do horário da partida que não irá comparecer (desistência prévia), será condenada ao pagamento de multa no valor de - R\$ 200,00 (duzentos reais) e será automaticamente excluída da competição, bem como o placar final da partida será de 5x0 para o time não infrator. Os R\$ 200,00 (duzentos reais) deverão ser pagos até 48 (quarenta e oito horas) após o horário marcado da partida, sob pena das disposições do caput.

6.5 - Em caso de briga generalizada, os times serão eliminados da presente competição e de outras organizadas pela empresa organizadora, sem a obrigatoriedade de se instaurar o procedimento citado na cláusula 6.3, bem como os atletas registrados na súmula da partida ficarão suspensos 365 (trezentos e sessenta e cinco) dias, sem poder participar de nenhum evento organizado por esta entidade e inexistindo possibilidade de recurso da decisão, sem prejuízo das demais sanções citadas na cláusula 6.7.

§ 1º – A equipe que conseguir singularizar os atletas infratores não será punida, desde que em consonância com a denúncia/relato do árbitro.

§ 2º - Caso seja verificada agressão ou tentativa a qualquer oficial de arbitragem ou autoridade da comissão organizadora, o infrator será automaticamente eliminado da presente competição, sem a obrigatoriedade de se instaurar o procedimento citado na cláusula 6.3, e sem prejuízo das demais sanções citadas na cláusula 6.7. A punição da equipe será decidida pelo juízo arbitral mediante análise do caso concreto.

6.6 – As equipes respondem sobre as atitudes dos seus torcedores, e serão submetidas a análise e julgamento por qualquer ato de sua torcida, seja racismo, preconceito, ofensas a arbitragem, agressões físicas a qualquer pessoa, invasões de quadra, e demais atitudes que incorrem ao esporte.

6.7 – As sanções do Juízo Arbitral poderão ser as seguintes, as quais poderão ser cumuladas e diminuídas em julgamento pelo juízo arbitral;

- a) Advertência;
- b) Ação Social de doação de caixas de leite (contendo ao menos 12 – doze – unidades cada) para qualquer instituição de caridade da cidade de Maringá-PR ou região. A quantidade de caixas de leite será determinada pelo juízo arbitral de acordo com a gravidade da situação, considerando o mínimo de 1 (uma) e o máximo de 10 (dez).
- c) Multa pecuniária de R\$ 50,00 (cinquenta reais) à R\$ 200,00 (duzentos reais) para atletas e de R\$ 100,00 (cem reais) à R\$ 1.000,00 (um mil reais) para equipes. O valor será determinado pelo juízo arbitral de acordo com a gravidade da situação;
- d) Suspensão da torcida do time de 1 (uma) à 6 (seis) partidas. A duração da suspensão será determinada pelo juízo arbitral de acordo com a gravidade da situação
- e) Suspensão do atleta de 1 (uma) à 3 partidas. A duração da suspensão será determinada pelo juízo arbitral de acordo com a gravidade da situação;
- f) Suspensão do atleta da competição;
- g) Exclusão da equipe da competição;

6.8 – O árbitro é a autoridade máxima da partida, de modo que o relato em súmula possui presunção de veracidade, cabendo à equipe interessada fazer prova em contrário.

7.0 - Adequações finais;

7.1 – O presente documento regulamentará todas as divisões da Copa Bless, e todas as equipes participantes exararam sua total e inequívoca ciência de seu teor por meio da assinatura do termo de adesão que faz parte integrante do presente regulamento;

7.2 - Os casos omissos ou conflitantes a esse regulamento serão discutidos e resolvidos pela comissão organizadora ou juízo arbitral, respeitando sempre os princípios inerentes a justiça desportiva.

Comissão organizadora
07.05.2026

AMISTOSOS EVENTOS