



LIGA F7 BETIM
WWW.F7BETIM.COM.BR





LIGA F7 BETIM
WWW.F7BETIM.COM.BR



REGULAMENTO

CAPÍTULO I - DENOMINAÇÃO E PARTICIPANTES

Artigo 01º - O **OPEN BETIM 2021**, é uma competição promovida pela **LIGA F7 Betim** e chancelada pela **FF7-MG Federação de Futebol 7 de Minas Gerais** e a **CF7B Confederação de Futebol 7 do Brasil**, será disputada por 24 equipes.

CAPÍTULO II – PREMIAÇÕES, TÍTULOS E TAXAS.

Artigo 02º - A equipe que ao final da competição for considerada a vencedora, será atribuída o título de **CAMPEÃO** e à segunda colocada o título de **VICE-CAMPEÃO**, ambas, do **OPEN BETIM 2021**.

Artigo 03º - O **CAMPEÃO** e o **VICE-CAMPEÃO** receberão cada um, um troféu e até 25 medalhas. O campeão estará automaticamente garantido no Campeonato Estadual com data a ser definida pela **FF7-MG Federação de Futebol 7 de Minas Gerais** sendo obrigatória sua participação no torneio estadual. Serão premiados também, o artilheiro e o goleiro destaque, cada um receberá um troféu personalizado da competição, **o CAMPEÃO receberá R\$4.500,00 (Quatro mil e quinhentos reais) sendo pago por transferência bancária no dia útil após o dia da final, já o VICE- CAMPEÃO receberá R\$ 2.500,00 (Dois mil e quinhentos reais) por transferência bancária no dia útil após o dia da final.**

§ 1º Cada equipe que concordou em participar da competição, tem conhecimento e assume responsabilidade em pagar R\$350,00 (Trezentos e Cinquenta Reais) pela inscrição do campeonato mais R\$160,00 referente a taxa de cada jogo da sua equipe na competição.

§ 2º TERÃO DIREITO A PREMIAÇÃO DE CAMPEÃO OU VICE: APENAS AS EQUIPES QUE EFETUAREM O PAGAMENTO DA INSCRIÇÃO NO VALOR DE R\$350,00 (Trezentos e Cinquenta Reais) ATÉ O DIA DA PRIMEIRA RODADA DA EQUIPE NA COMPETIÇÃO.

§ 3º O critério para desempate na premiação de artilharia será:

- O atleta que estiver na equipe com a melhor classificação final;
- Caso haja dois ou mais atletas dentro da mesma equipe, o de mais idade receberá a premiação.

CAPÍTULO III - FORMA DE DISPUTA

Artigo 04º - A competição será disputada em 05 (cinco) Fases:

- I - 1ª Fase: Classificatória, em 03 rodadas;
- II - 2ª Fase: Oitavas de Finais;
- III - 3ª Fase: Quartas de Finais;
- IV - 4ª Fase: Semifinais;
- V - 5ª Fase: Final



LIGA F7 BETIM
WWW.F7BETIM.COM.BR



1ª Fase - Grupo

Artigo 05º - Na 1ª Fase - **Classificatória** - As 24 (Vinte e Quatro) equipes serão divididas em 6 grupos com 4 equipes cada, jogando entre si dentro do próprio grupo, em CONFRONTO DIRETO, em único turno, conforme tabela elaborada durante Congresso Técnico, com contagem corrida de pontos ganhos, classificando-se para a 2ª Fase - Oitavas de Finais, as 2 melhores equipes de cada grupo na 1ª Fase e os 4 melhores 3º colocados, em caso de empate, os critérios de índices técnicos estabelecidos no art. 8 deste Regulamento. Para cada vitória a equipe ganhará 03 (três) pontos, para o empate 01 (um) ponto e 00 (zero) ponto na derrota.

§ 1º Foi definido que o Grupo A jogará nos dias de sábado durante a primeira fase e os demais grupos jogarão aos domingos durante toda competição.

§ 2º Dia e horário dos jogos, serão previamente no site da **LIGA F7 BETIM** (www.f7betim.com.br).

OBS: SÓ TERÃO CONDIÇÕES DE JOGO NA SEGUNDA FASE OS ATLETAS QUE TIVEREM PARTICIPADO DE PELO MENOS UMA PARTIDA NA PRIMEIRA FASE.

2ª Fase – Oitavas de Final

Artigo 06º - A 2ª Fase – Oitavas de Final, será disputada pelas associações classificadas na 1ª fase, que formarão os jogos **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8** sendo que a disputa obedecerá aos seguintes critérios:

§ 1º As 16 equipes que se classificarem para a próxima fase serão ordenadas da seguinte forma: 1º, 2º, 3º, 4º, 5º e 6º colocado, serão as equipes que ficarem em primeiro lugar nos seus respectivos grupos na 1ª fase da competição; 7º, 8º, 9º, 10º, 11º e 12º colocado serão as equipes que ficarem em segundo lugar nos seus respectivos grupos na 1ª fase da competição; 13º, 14º, 15º e 16º serão os melhores 3º colocados dos grupos na 1ª fase.

OITAVAS DE FINAIS				
JG	EQUIPE	CONFRONTO		EQUIPE
1	1º melhor colocado		X	16º melhor colocado
2	2º melhor colocado		X	15º melhor colocado
3	3º melhor colocado		X	14º melhor colocado
4	4º melhor colocado		X	13º melhor colocado
5	5º melhor colocado		X	12º melhor colocado
6	6º melhor colocado		X	11º melhor colocado
7	7º melhor colocado		X	10º melhor colocado
8	8º melhor colocado		X	9º melhor colocado



LIGA F7 BETIM
WWW.F7BETIM.COM.BR



Parágrafo Segundo: Em caso de empate no tempo regulamentar, o vencedor será conhecido através da disputa de "shoot outs", sendo 3 cobranças por equipe, em caso de empate nas 3 cobranças, seguirão as alternadas até definir o vencedor. 2ª Fase – Oitavas de Final.

3ª Fase – Quartas-final

Artigo 07º - A 3ª Fase – Quartas de Final, serão disputadas pelas equipes vencedoras da 3ª fase, que formarão os jogos **9, 10, 11 e 12** sendo que a disputa obedecerá aos mesmos critérios estabelecidos nos parágrafos do artigo anterior:

QUARTAS DE FINAL			
JG	EQUIPE	CONFRONTO	EQUIPE
9	Vencedor do JG "1"	X	Vencedor do JG "8"
10	Vencedor do JG "2"	X	Vencedor do JG "7"
11	Vencedor do JG "3"	X	Vencedor do JG "6"
12	Vencedor do JG "4"	X	Vencedor do JG "5"

Parágrafo Segundo: Em caso de empate no tempo regulamentar, o vencedor será conhecido através da disputa de "shoot outs", sendo 3 cobranças por equipe, em caso de empate nas 3 cobranças, seguirão as alternadas até definir o vencedor.

4ª Fase – Semifinais

Artigo 08º - A 4ª Fase – Semifinais será disputada pelas equipes vencedoras da 3ª fase, que formarão os jogos **13 e 14** sendo que a disputa obedecerá aos mesmos critérios estabelecidos nos parágrafos do artigo anterior:

SEMIFINAIS			
JG	EQUIPE	CONFRONTO	EQUIPE
13	Vencedor do JG "9"	X	Vencedor do JG "12"
14	Vencedor do JG "10"	X	Vencedor do JG "11"

Parágrafo Primeiro: Em caso de empate no tempo regulamentar, o vencedor será conhecido através da disputa de "shoot outs", sendo 3 cobranças por equipe, em caso de empate nas 3 cobranças, seguirão as alternadas até definir o vencedor.

5ª Fase – Final

Artigo 9º - A 5ª Fase – Final, em jogo único, será disputado pelas vencedoras dos jogos "13" e "14".



LIGA F7 BETIM
WWW.F7BETIM.COM.BR



FINAL				
15	Vencedor do JG "13"		x	Vencedor do JG "14"

Parágrafo Primeiro: Em caso de empate no tempo regulamentar, o vencedor será conhecido através da disputa de "shoot outs", sendo 3 cobranças por equipe, em caso de empate nas 3 cobranças, seguirão as alternadas até definir o vencedor.

CAPÍTULO IV - CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Artigo 10º - Ao término das fases e observadas as disposições específicas em contrário estabelecidas neste Regulamento, na hipótese de 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatas em número de pontos ganhos, para definir a classificada e/ou classificadas, os critérios de desempate serão estabelecidos pelos índices técnicos abaixo mencionados e de acordo com a seguinte ordem:

- I- Maior saldo de gols;
- II- Maior número de gols prós;
- III- Maior número de vitórias;
- IV- Menor número de gols sofridos;
- V- Menor número de cartões Vermelhos
- VI- Menor número de cartões Amarelos
- VII- Sorteio público na **ARENA LOKOMOTIV**, em dia e horários a serem determinados.

CAPÍTULO V - INFRAÇÕES

Artigo 11º - Ficam instituídas as seguintes penalidades para infrações disciplinares por parte de atletas ou qualquer outra pessoa registrada na equipe:

CARTÕES	QUANTIDADE	SUSPENSÃO
AMARELO	3	1 Jogo
VERMELHO	1	1 Jogo



LIGA F7 BETIM
WWW.F7BETIM.COM.BR



§ 01ª - Na reincidência, as penalidades serão dobradas.

§ 02ª - As equipes que tenham concordado em participar desta competição reconhecem a **LIGA F7 BETIM** como instância própria para resolver as questões relativas à disciplina e às competições desportivas.

§ 03ª - A **LIGA F7 BETIM** aplicará as punições feitas de acordo com os relatórios dos oficiais de arbitragem.

§ 04ª - Os atletas advertidos com cartão vermelho durante alguma partida irão cumprir 01 jogo de suspensão, salvo os casos previstos na seção disciplinar.

§ 05ª - Os atletas e/ou membros da comissão técnica advertidos com cartão vermelho, não podem ficar dentro do campo, pelo lado de fora na lateral do banco de reserva das equipes e não podem ficar atrás dos gols da sua equipe e do adversário. Em caso de descumprimento a equipe do infrator poderá ser eliminada da competição e o mesmo suspenso por tempo indeterminado da **LIGA F7 BETIM**.

§ 06ª - O atleta e/ou membros da comissão técnica esta advertidos com cartão vermelho, não podem estabelecer comunicação dentro do campo, seja com rádios, megafones, telefone ou qualquer outra via.

§ 07ª - Os cartões serão acumulativos até as Quartas de Final, zeram-se todos os amarelos ao término da 3ª fase, salvo se um atleta já com cartão amarelo das fases anteriores, receber outro amarelo nas Quartas de Final, o mesmo cumprirá a suspensão na 4ª fase(semifinal) caso sua equipe classifique.

§ 08ª - Se o atleta receber o terceiro cartão amarelo em uma determinada partida, e na mesma partida receber o vermelho, o mesmo cumprirá suspensão por 2 jogos. Suspensão de 1 jogo pelo vermelho e 1 jogo pelos 3 amarelos. Salvo os casos previstos na seção disciplinar.

CAPÍTULO VI – PENALIDADES

Artigo 12º - Após análise pela comissão organizadora dos relatórios feitos pós jogo pelo trio de arbitragem, serão aplicadas as punições mediante as infrações a seguir:

§ 01ª - Desrespeitar e reclamar através de gestos ou palavras, ofender moralmente oficiais de arbitragem, delegados, membros da **LIGA F7 BETIM**.
Suspensão: 01 a 03 Jogos

§ 02ª - Pratica ou tentativa de chegar às vias de fatos contra os oficiais de arbitragem, delegados, membros da **LIGA F7 BETIM**, legais ou nomeados por ela, contra companheiros de equipe ou componente de equipe adversária. **Suspensão: 5 jogos a banimento do atleta da LIGA F7 BETIM e ligas parceiras.**

A equipe será eliminada da competição, podendo todos os seus atletas ficarem suspensos pelo período mínimo de 1 ano.



LIGA F7 BETIM
WWW.F7BETIM.COM.BR



§ 03ª - Assumir nas praças de desportos, atitude inconveniente ou contrária à moral desportiva, em relação a componentes de sua equipe ou da adversária, bem como em relação à entidade organizadora e seus dirigentes. **Suspensão: 01 a 05 Jogos**

§ 04ª - Invadir o campo antes, durante, no intervalo ou depois do jogo, com o propósito de ofender, discutir, tirar satisfações com os oficiais de arbitragem, delegado, membros da **LIGA F7 BETIM**, legais ou nomeados por ela. **Suspensão: 02 a 05 Jogos**

§ 05ª - Proceder de forma desleal ou inconveniente durante a competição. **Suspensão: 01 a 03 Jogos**

§ 06ª - Dirigir-se aos oficiais após o jogo terminado ainda dentro do campo, para reclamações, satisfações ou atitudes antidesportivas, de maneira hostil ou desrespeitosa. **Suspensão: 01 a 03 Jogos**

§ 07ª - Abandono da partida pela equipe antes do tempo regulamentar: Eliminação, suspensão de 10 Jogos e multa de R\$ 200,00(duzentos reais) por atleta escalado;

§ 08ª - Falsificar no todo ou em parte, documento público ou particular, omitir declaração que nele deveria constar, inserir ou fazer inserir declaração falsa ou diversa da que deveria ser escrita, para o fim de obter vantagem ou mesmo usá-la no Campeonato. Suspensão de 20 Jogos, além das previstas na Legislação Penal.

§ 09ª - Os recursos dos processos julgados pela Comissão Disciplinar da **LIGA F7 BETIM** deverão ser enviados para o e-mail f7betim@gmail.com no prazo de 24 horas a contar da data de divulgação da súmula, assinados pelo representante da equipe, e acompanhados do comprovante de pagamento da taxa de R\$ 250,00 (duzentos e cinquenta reais), sob pena de deserção. Valor esse que deve ser depositado aos cuidados da **LIGA F7 BETIM** (Felipi Magalhães Inácio), Banco Caixa Econômica Federal (104), **AG** 0892, **C** 00044043-7, **OP** 013 .

§ 10ª - Quando, ao final desta competição, uma penalidade de suspensão por partida aplicada pela **LIGA F7 BETIM** ainda restar pendente, tal pena deverá ser cumprida obrigatoriamente na competição subsequente.

§ 11ª - Todas as pessoas devidamente registradas são passíveis de punição estando ou não dentro de campo, bastando estar em qualquer praça esportiva para se tornar passível de punição a qualquer momento.

CAPITULO VII - WO

Artigo 13º - A equipe que perder uma partida por WO, ou desistir da competição, será eliminada automaticamente da competição, ficando todos os seus resultados anteriores e posteriores em 02 X 00, cancelando ainda os cartões disciplinares e os gols para a artilharia, além de seus jogadores serem suspensos e multados em R\$ 300,00 cada atleta. A equipe que perder por W.O ficara suspensa de atuar na LIGA **LIGA F7 BETIM** por um período mínimo de 1 ano e multada em R\$ 500 para voltar



LIGA F7 BETIM
WWW.F7BETIM.COM.BR



a atuar na LIGA. A equipe presente pagará a sua taxa normalmente e poderá utilizar ou não o horário como bem entender.

§ 01ª - WO TÉCNICO

A Equipe que comparecer sem o número mínimo de jogadores (7 jogadores) para iniciar a partida, será considerada perdedora por WO técnico, o placar será de 2x0, pagará a sua taxa de jogo e do adversário, e continuará na competição, caso não pague as duas taxas, a equipe vencedora pelo W.O pagara sua taxa normalmente e perdedora estará automaticamente eliminada e seus jogadores suspensos por período indeterminado **ou pagamento de multa no valor de R\$ 300,00 (trezentos reais) para cada atleta.**

Se uma determinada equipe aplicar o W.O técnico por 2 vezes na mesma competição, ela é automaticamente eliminada, ficando suspensa por 6 meses de atuar na LIGA F7 BETIM e os atletas passíveis de multa que pode variar de R\$ 150 a R\$ 300.

§ 02ª - TOLERÂNCIA

Foi estabelecido no Congresso Técnico que a tolerância máxima é de 10 minutos apenas na primeira partida do dia em cada campo da ARENA LOKOMOTIV, na segunda partida a diante, o WO será considerado a partir do TÉRMINO DO JOGO ANTERIOR, caso alguma das equipes não reúna condições de iniciar a partida.

Obs: As equipes deverão se apresentar devidamente uniformizadas e documentadas na área técnica, 20 minutos antes do horário marcado na tabela.

O pagamento das taxas de jogos deverá ser efetuado 30 minutos antes da partida, **sem o pagamento, as equipes não estarão aptas para jogo.**

A equipe só pode solicitar vitória por W.O caso tenha o numero mínimo de atletas para iniciar a partida, e esteja com toda a situação financeira regularizada junto a **LIGA F7 BETIM.**

CAPITULO VIII - UNIFORME

Artigo 14º - As camisas devem ser numeradas nas costas sem repetição de números na mesma equipe, numeração na frente da camisa/short é opcional, porém deve ser padronizado, não sendo admitido, portanto, numeração divergente entre short e camisa.

§ 01ª - A equipe mandante na tabela devesa informar a organização em até 48hs antes de sua partida a cor do uniforme que ira utilizar(Camisa, Short e Meião) o visitante pela tabela, tem o prazo de 24hs antes do jogo para informar suas cores, caso não seja informado a organização previamente e na hora do jogo ambas as equipes apareçam com uniformes iguais ou parecidos, sera feito um sorteio com os capitães e trio de arbitragem, o perdedor terá que consegui jogo de coletes ou perdera a partida por W.O. TÉCNICO. É EXTREMAMENTE proibido uso de camisa ao avesso.



LIGA F7 BETIM
WWW.F7BETIM.COM.BR



§ 02ª - O goleiro deve usar uniforme de cor diferente dos demais atletas, sendo permitido usar calça própria para a prática do esporte, é OBRIGATÓRIO a utilização do número na camisa. Via de regra, a numeração de cada jogador, inclusive aqueles que atuarem de maneira eventual na posição de goleiro não pode ser alterada após o início da partida, salvo as exceções em caso de "extrema necessidade", de acordo com a avaliação do árbitro de cada caso individualmente.

§ 03ª - Não será permitido ao atleta jogar com camisas e/ou shorts diferentes, o uniforme é obrigatório, os mesmos devem estar padronizados, ou seja, qualquer detalhe de cor, marca, fita adesivas que descaracterize as cores padrão do uniforme, não serão permitidos, os meios devem ser na cor predominante ao uniforme e não tem problema se os mesmos forem de marcas diferentes, as tornozelas e fitas sobre os meios devem ser da cor do mesmo. Será OBRIGATÓRIO o uso da caneleira.

§ 04ª - Caso constatado alguma irregularidade, seja por parte da arbitragem, mesário, organização ou através de algum envolvido na partida, o atleta que não estiver com uniforme apto para disputa do jogo será advertido com 01 cartão amarelo, podendo retornar a partida desde que esteja com o uniforme dentro dos padrões pré-estabelecidos. Caso o Atleta permaneça ou ingresse novamente à partida, a arbitragem irá punir o atleta novamente, com o 2º cartão amarelo e consequentemente expulso da partida e cumprirá as punições previstas neste regulamento.

§ 05ª - Tal reclamação, se feita por um adversário, deverá ser feita durante a partida, não serão aceitas reclamações após o término da mesma, ressaltando que o atleta que não estiver em condições de jogo em função do uniforme será punido, mas o resultado da partida não sofrerá alteração, sendo mantido o vencedor do campo.

CAPÍTULO IX - CONDIÇÃO DE JOGO E PRAZOS PARA O REGISTRO DE ATLETAS

Artigo 15ª - Cada equipe poderá inscrever até 25 atletas na competição. Para o jogo, cada equipe só poderá levar 18 (dezoito) atletas. Até a 3ª rodada a equipe poderá inscrever ou substituir jogadores, desde que o mesmo não tenha participado de nenhum jogo por outra equipe. Mas só terá condições de jogo para a segunda fase o atleta que tiver participado em súmula de pelo menos 1 (uma) partida na primeira fase.

§ 02ª Terá condição de jogo o jogador inscrito até as 18hs da Sexta Feira para as equipes que atuam no sábado e domingo.

§ 03ª Terá condição de jogo para a disputa desta competição os atletas que, observadas as regras estabelecidas no Regulamento Geral das Competições da LIGA F7 BETIM e nos parágrafos deste artigo, forem devidamente registrados na LIGA F7 BETIM e em suas respectivas equipes.

§ 04ª O prazo final para inscrição de atletas na competição encerra-se as 18hs da Sexta Feira anterior ao último jogo da equipe na fase de grupos para as equipes que atuam no sábado e domingo.



LIGA F7 BETIM
WWW.F7BETIM.COM.BR



§ 05º É obrigatório apresentar ao mesário/representante algum documento de identificação (Identidade, Passaporte, CNH ou CTPS) com foto.

CAPÍTULO X - DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 16º - Disposições constantes no Regulamento Geral das Competições (RGC) da LIGA F7 BETIM, ficando as equipes e atletas disputantes deste campeonato obrigadas a cumpri-lo.

Artigo 17º A equipe e seus atletas são responsáveis pelas despesas financeiras assumidas na competição, são elas: inscrição da competição e taxa por jogo marcado para a equipe. Caso não seja pago de forma integral todas as despesas da equipe até sua última atuação na competição, a mesma fica suspensa por 1 ano juntamente com todos os atletas. Só poderão retornar após pagamento da multa de R\$ 150,00 por atleta.

Artigo 18º Toda infração disciplinar será processada e julgada pela LIGA F7 BETIM, em até 7 dias úteis.

Artigo 19º - Os atletas terão o limite inferior mínimo de 16 (dezesseis) anos de idade ou no ano que completa.

Artigo 20º - Os jogos serão realizados na ARENA LOKOMOTIV, conforme tabelas expedidas pelo Departamento Técnico da LIGA F7 BETIM.

§ 01º As datas, locais e horários de jogos da competição não poderão sofrer alterações, salvo se por decisão da LIGA F7 BETIM, desde que não haja prejuízo a terceiros.

§ 02º A LIGA F7 BETIM poderá antecipar ou adiar qualquer jogo constante da tabela, bem como alterar horários, para compatibilizar ou adequar à programação relativa aos contratos com os espaços cedidos para jogos (campos), desde que solicitado expressamente, pelos mantenedores do espaço ou ainda, a critério da LIGA F7 BETIM, para não interromper ou prejudicar a Competição.

§ 03º Os pedidos de mudança por parte das equipes, de dias ou horários dos jogos deverão ser solicitados através do e-mail f7betim@gmail.com até 3(três) dias úteis de antecedência, e serão analisadas desde que não resulte em prejuízo de terceiros.

§ 04º Não será permitida mudança de jogo que altere a seqüência das rodadas, exceto por motivo de força maior ou a critério da LIGA F7 BETIM.

Artigo 21º - Todas as despesas com arbitragem e delegados dos jogos serão de responsabilidade da LIGA F7 BETIM.



LIGA F7 BETIM
WWW.F7BETIM.COM.BR



Artigo 22º - As equipes que deixarem de participar, abandonar ou desistir da competição estará sujeitas, cumulativamente, aos seguintes impedimentos:

I - proibição de disputar ou participar de Campeonatos e ou Torneios ou equivalente da categoria, organizado pela LIGA F7 BETIM, no ano corrente, ficando a equipe infratora sujeita as demais penalidades previstas neste regulamento.

Artigo 23º - Se o uniforme de ambas as equipes disputantes do mesmo jogo forem semelhantes, será feito um sorteio e a equipe perdedora providenciará um jogo de coletes.

Artigo 24º - A LIGA F7 BETIM, poderá expedir as devidas Resoluções para a boa e fiel execução do presente Regulamento.

Artigo 25º - As súmulas e os relatórios das partidas serão entregues pelos árbitros, obrigatoriamente ao final de cada partida, ao delegado da partida, ficando este responsável pela entrega ao responsável da competição, subsequente ao jogo.

§ 01º O árbitro que não cumprir o disposto no *caput* deste artigo estará sujeito às penas.

Artigo 26º A LIGA F7 BETIM, na condição de entidade responsável pela organização da competição, quando verificar existência de qualquer irregularidade anotada nos documentos mencionados no artigo anterior, os remeterá ao Departamento Técnico da competição para avaliação ficando sujeito a penas o responsável pela irregularidade.

Artigo 27º - Ao atleta inscrito caberá a responsabilidade dos exames e assistência médica, antes, durante e depois das partidas.

Artigo 28º - A LIGA F7 BETIM não se responsabilizará por acidentes ocorridos com participantes ou por estes ocasionados a terceiros, antes, durante e depois das partidas.

Artigo 29º - As arbitragens estarão a cargo da FF7-MG.

§ 01º - Somente o representante/responsável da equipe poderá interpor recurso junto à LIGA F7 BETIM.

§ 02º - A LIGA F7 BETIM publicará as punições impostas aos atletas envolvidos em relatórios dos oficiais de arbitragem, delegados e membros da Federação, legais ou nomeadas por ela em até 7 dias úteis.

§ 03º - Toda comunicação com as equipes será feita através de *e-mails/ whatsapp*, que serão enviados aos representantes/responsáveis das equipes.

Artigo 30º - Cabe à LIGA F7 BETIM indicar quaisquer jogos para fotos, *flashes* ou transmissões de televisão, rádio ou qualquer outro tipo de veículo de comunicação e divulgação, não cabendo às equipes nenhum tipo de direito de arena.



LIGA F7 BETIM
WWW.F7BETIM.COM.BR



Artigo 31^o - É de responsabilidade dos representantes/responsáveis informarem e tornarem de conhecimento de todos os atletas componentes de suas equipes todas as informações contidas neste regulamento e decididas durante as reuniões dos representantes.

Artigo 32^o - É necessário que os jogadores utilizem chuteiras própria para futebol 7, com travas mais baixas. Jamais será permitido o uso de calçados que não sejam apropriados (Chuteiras com travas altas).

Artigo 33^o - As interpretações e casos omissos no presente regulamento serão resolvidos pelos departamentos competentes, respeitando as leis que regem a modalidade. Não serão aceitas reclamações verbais no local de jogo e, caso haja, as mesmas deverão ser feitas por email para f7betim@gmail.com.

Artigo 34^o. Este Regulamento entrará em vigor a partir do Congresso Técnico que está marcado para as 19:30hs do dia 07/06/2021.

Artigo 36^o - Todos os participantes serão considerados conhecedores do regulamento, regras e leis oficiais.

CLÁUDIO JOSÉ
Presidente F7 BETIM