

REGULAMENTO

CAPÍTULO I - DENOMINAÇÃO E PARTICIPANTES

Artigo 01º - A **SUPER COPA DE BASE 2026 – NÍVEL INTERMEDIÁRIO**, é uma competição promovida pela **LIGA F7 BETIM**, e será disputada pelas categorias informadas abaixo e suas respectivas divisões:

§ 1º CATEGORIAS E DIVISÕES

- **Sub 15 - 2011/2012**
- Sub-13 - 2013/2014
- Sub-11 - 2015/2016
- Sub-09 - 2017/2018

§ 2º - Goleiro e meninas poderão participar com um ano acima da categoria, **SUB 09 (2017/2018)** pode ser nascido no ano **2016**, categoria **SUB 11 (2015/2016)** pode ser nascido no ano **2014**, categoria **SUB 13 (2013/2014)** pode ser nascido no ano de **2012** e categoria **SUB 15 (2011/2012)** pode ser nascido no ano de **2010**.

§ 3º - Se a escola/equipe optar por usar um goleiro na condição do parágrafo anterior, deverá informar o mesário antes do início da partida e o mesmo não poderá cobrar faltas, tiro de meta com os pés, também não poderá chutar a bola de modo que ultrapasse seu campo de defesa. Caso não seja informado e for constatado que o goleiro não está respeitando tal obrigatoriedades durante a partida, o árbitro será sinalizado e o goleiro será advertido com cartão amarelo.

§ 4º - Cada tempo das categorias **Sub-09, Sub-11, Sub-13 e Sub-15** terá duração de 18 minutos.

§ 5º - Para a categoria **Sub-09** não terá contagem de faltas para o shoot-out, já a categoria **Sub-11, Sub-13 e Sub 15** a contagem acontecerá normalmente respeitando as regras da modalidade.

CAPÍTULO II – PREMIAÇÕES E TÍTULOS

Artigo 02º - A equipe que ao final da competição for considerada a vencedora, será atribuída o título de **CAMPEÃO**, à segunda colocada o título de **VICE-CAMPEÃO**, da **SUPER COPA DE BASE 2026 – NÍVEL INTERMEDIÁRIO**.

Artigo 03º - O **CAMPEÃO** e o **VICE-CAMPEÃO** receberão cada um, um troféu e 17 medalhas. Serão premiados também o artilheiro, o goleiro destaque, o rei das assistências,

craque do campeonato e melhor técnico, cada um receberá um troféu personalizado da competição.

OBS: Terão direito a premiação as equipes que efetuarem o pagamento de 50% do valor da inscrição até o dia 07/03/2026 e o restante da taxa de inscrição até o dia 21/03/2026.

§ 2º O critério para desempate na premiação de Artilharia, Rei das Assistências, Melhor Treinador, Goleiro Destaque e Craque do Campeonato será:

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

CAPÍTULO III - FORMA DE DISPUTA

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

- I** - 1ª Fase: Classificatória, em 4 rodadas;
- II** - 2ª Fase: Quartas de final;
- III** - 3ª Fase: Semifinal;
- IV** - 4ª Fase: Final.

1ª Fase – Fase de grupos

Artigo 05º - Na **1ª Fase - Classificatória** – As 10 (dez) equipes serão ordenadas em 2 grupos com 5 equipes e se enfrentarão dentro do próprio grupo em **CONFRONTO DIRETO**, em turno único, conforme tabela disponibilizada no site oficial da LIGA F7 BETIM, com contagem corrida de pontos ganhos, classificando-se para a **2ª Fase – Quartas de Final**, as 4 melhores classificadas de cada grupo, em caso de empate, os critérios de índices técnicos estabelecidos no art. 10 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 todas as partidas aconteceram na **ARENA LOKOMOTIV, ARENA SÃO CRISTÓVÃO, ARENA RAIZ E ARENA CITY** aos sábados durante toda competição, em casos excepcionais a organização poderá mandar os jogos durante a semana ou realizar partidas em outras arenas.

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

§ 3º Só terão condições de jogo na segunda fase nas categorias, **Sub-09, Sub-11 e Sub-13** os atletas que tiverem participado de pelo menos 3 partidas na primeira fase, já nas categorias **Sub-15** pelo menos 2 partidas na primeira fase. Atletas com atestado médico que justifique a ausência podem ser relacionados para cumprir a exigência de jogos desde que seja realizado até a semana seguinte.

§ 4º Só terá condição de jogo o atleta que chegar até o término do primeiro tempo, e já uniformizado, apresentar documentação para o representante/mesário do jogo.

2ª Fase – Quartas de Final

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

§ 1º As 8 equipes melhor classificadas (4 de cada grupo), serão ordenadas em classificação geral e na próxima fase serão posicionadas conforme tabela a seguir:

QUARTAS DE FINAL					
JG	EQUIPE	CONFRONTO			EQUIPE
1	1º COLOCADO		X		8º COLOCADO
2	2º COLOCADO		X		7º COLOCADO
3	3º COLOCADO		X		6º COLOCADO
4	4º COLOCADO		X		5º COLOCADO

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

Parágrafo Segundo: Na disputa por pênaltis, iguala a quantidade de atletas das equipes aptas, ao final da partida.

3ª Fase – Seminal

Artigo 07º - A **3ª Fase – Semifinal**, será disputada pelas associações classificadas na 1ª fase, que formarão os jogos 5 e 6, sendo que a disputa obedecerá aos seguintes critérios:

SEMIFINAL					
JG	EQUIPE	CONFRONTO			EQUIPE
5	VENCEDOR DO JOGO 1		X		VENCEDOR DO JOGO 4
6	VENCEDOR DO JOGO 2		X		VENCEDOR DO JOGO 3

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

Parágrafo Segundo: Na disputa por pênaltis, iguala a quantidade de atletas das equipes aptas, ao final da partida.

4ª Fase – Final

Artigo 09º - A 4ª fase - Final, em jogo único, será disputado pelas equipes vencedoras dos jogos 5 e 6.

FINAL				
JG	EQUIPE	CONFRONTO		EQUIPE
9	VENCEDOR JOGO 5	X		VENCEDOR JOGO 6

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

Parágrafo Segundo: Na disputa por pênaltis, iguala a quantidade de atletas das equipes aptas, ao final da partida.

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 vitórias;
- III-** Maior número de gols prós;
- 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

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

§ 02º - 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.

§ 03º - A **LIGA F7 BETIM** aplicará as punições feitas de acordo com os relatórios dos oficiais de arbitragem e serão publicadas no site oficial da instituição (www.f7betim.com.br), cabe as equipes acompanharem as punições pelo sistema.

§ 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 que forem advertidos com cartão vermelho, não podem estabelecer comunicação dentro do campo, seja com rádios, megafones, telefone ou qualquer outra via.

§ 07ª - O cartão vermelho não anulara os cartões amarelos e suas punições. Ex: O atleta que tiver dois cartões amarelos acumulados e for expulso por dois cartões (Amarelo + Vermelho) cumprirá dois jogos de suspensão. O atleta que tiver dois cartões amarelos e na partida seguinte tomar o vermelho direto cumprirá uma partida de suspensão e manterá os dois cartões acumulados.

§ 08ª - É de responsabilidade da equipe verificar a situação do atleta (Apto ou não apto a jogo). Em caso de escalação irregular e equipe estará sujeita a punição (**dobrada para o atleta e/ou perda de 3 pontos na competição**).

§ 09º - Os cartões serão acumulativos até o final da **1ª Fase: Classificatória**.

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:

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

II - 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, componente de equipe adversária ou torcedores. **Suspensão: 05 jogos a Exclusão**

III - 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**

IV - 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**

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

VI - 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**

VII - 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;**

VIII - 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.**

§ 10ª - 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\$500,00 (quinhentos reais), sob pena de deserção. Valor esse que deve ser depositado aos cuidados do representante da **LIGA F7 BETIM**, Cláudio José.

§11ª - 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.

§ 12ª - 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, 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\$200,00 cada atleta. A equipe que perder por W.O ficara suspensa de atuar na **LIGA F7 BETIM** por um período mínimo de 1 ano e multada em R\$ 2.000 para voltar a atuar na **LIGA F7 BETIM**. A equipe presente pagará a sua taxa normalmente e poderá utilizar ou não o horário como bem entender.

§ 01º - WO TÉCNICO

A equipe que comparecer sem o número mínimo de jogadores (5 atletas) 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 estará automaticamente eliminada e seus jogadores suspensos por período indeterminado ou **pagamento de multa no valor de R\$ 500,00 (Quinhentos 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\$150,00 a R\$500,00.

§ 02ª - TOLERÂNCIA

Não existe tolerância, o W.O. será considerado a partir do horário previsto para início do jogo, 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.

A equipe só pode solicitar vitória por W.O. caso tenha o número 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 - A equipe que estiver do lado esquerdo, como mandante do jogo, precisa informar dentro do grupo da competição no Whatsapp ou de forma privada via whatsapp o seu adversário, as cores do uniforme (Camisa, Short e Meião) em até 24hs antes do horário marcado para início do seu jogo.

§ 01ª - 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.

§ 02ª - Caso a equipe mandante, que tem o direito de escolher a cor do seu uniforme, não informar em até 24hs a cor do seu uniforme, a organização ira comunicar a equipe que estiver na tabela como visitante para que a mesma informe as cores do seu uniforme para o jogo e essa equipe passara a ter o direito da escolha do uniforme.

§ 03ª - 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.

§ 04ª - 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 meiões devem ser na cor predominante ao uniforme e não tem problema se os mesmos forem de marcas diferentes, as tornozeleiras e fitas sobre

os meiões devem ser da cor do mesmo. Será **OBRIGATÓRIO** o uso da caneleira. Não é permitido o uso de piercing, brincos, correntinhas, pulseiras e etc. Se detectado pelo árbitro ou representante da partida com o jogo em andamento, o atleta receberá punição disciplinar, sendo advertido com cartão amarelo.

§ 05º - 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 conseqüentemente expulso da partida e cumprirá as punições previstas neste regulamento.

§ 06º - 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 15º - Cada equipe poderá inscrever até 21 atletas na competição e relacionar até 15 atletas na partida e 4 treinadores, sendo permitido a permanência de apenas 2 por partida.

§ 01º Terá condição de jogo o atleta inscrito no campeonato até as 12h00 da sexta-feira anterior à data da rodada respeitando o prazo final de inscrição de atletas na competição citado no § 03º do *Artigo 14º* desde regulamento.

§ 02º 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.

§ 03º O prazo final para inscrição de atletas na competição, encerrar-se as 18h00 da sexta-feira anterior à data da última partida limite onde o atleta consiga fazer o número mínimo de partidas para estar apto para atuar na 2ª Fase da competição, referente a categoria em questão na competição.

§ 04º É obrigatório apresentar ao mesário/representante algum documento de identificação (Identidade ou Passaporte) com foto. Na ausência, será necessário apresentar certidão de nascimento e/ou comprovante escolar com foto e carimbo conforme orientado em congresso ou foto do documento.

§ 05º O atleta ou comissão técnica, terão condições de jogo, se apresentarem-se ao representante do jogo devidamente uniformizado, até antes do apito final do primeiro tempo do seu jogo.

§ 06º Técnico, Auxiliar e Preparador Físico (massagista) não é obrigatório nenhuma formação superior, se registrado como médico, o mesmo deverá apresentar o seu CRM antes de cada partida.

§ 07º Não será permitida a participação de atletas que tenham participado de competições de base **IMEF (Super Copa e Campeonato Mineiro)** no segundo semestre de **2026**. Atletas que pertencem de forma fixa às bases de Atlético-MG, América-MG e Cruzeiro não podem atuar, mesmo que não tenham jogado as competições IMEF citadas acima. Atletas que estejam em observação e/ou fase de teste, poderá participar desde que não tenha atuado em competição acima citadas dentro do período especificado anteriormente. Caso o atleta seja aprovado após o início da competição e já tenha atuado em pelo menos um partida, o mesmo poderá terminar a competição normalmente sendo levado em consideração a condição do atleta no início da competição. Caso seja comprovado a irregularidade, a equipe infratora perderá os pontos dos jogos em que o atleta irregular tenha participado, sendo considerada perdedora pelo placar de 2x0 com a equipe adversária ganhando os pontos da partida.

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. Os atletas só poderão retornar após pagamento da multa de R\$150,00 para cada um inscrito, a equipe só voltará a atuar após pagamento da dívida mais multa de R\$500,00.

Artigo 16º – Toda infração disciplinar cometida na competição será processada e julgada pela **LIGA F7 BETIM**, que se compromete a proferir e publicar a decisão final obrigatoriamente antes da próxima partida agendada para a equipe do infrator, logo após o cumprimento da suspensão automática. Este prazo visa garantir que nenhum atleta ou membro da comissão técnica retorne ao campo sem que sua situação disciplinar tenha sido devidamente apreciada e definida pela organização da liga.

Artigo 19º - Os jogos serão realizados na **ARENA LOKOMOTIV, ARENA SÃO CRISTOVÃO, ARENA RAIZ E ARENA CITY**, conforme tabelas expedidas pelo Departamento Técnico da **LIGA F7 BETIM**. Em casos de necessidade a **LIGA F7 BETIM** se reserva no direito de realizar partidas em outras arenas.

§ 01º 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.

§ 02º Os pedidos de mudança por parte das equipes, de datas 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.

§ 03º Não será permitida mudança de jogo que altere a sequência das rodadas, exceto por motivo de força maior ou a critério da **LIGA F7 BETIM**.

Artigo 20º - Todas as despesas com arbitragem e delegados dos jogos serão de responsabilidade da **LIGA F7 BETIM**.

Artigo 21º - 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** ou seus parceiros, ficando a equipe infratora sujeita as demais penalidades previstas neste regulamento.

Artigo 22º - As equipes são responsáveis pela sua torcida, o treinador ao ser sinalizado pelo árbitro ou representante, deve conter comportamentos desrespeitosos da torcida. Caso persista, o atleta será punido pela conduta de seu responsável. É obrigação da equipe identificar a qual atleta o torcedor em questão está vinculado.

Em caso de invasão ou lançamento de objetos, bebidas, durante ou no intervalo do jogo, sendo os infratores identificados pelos árbitros ou membros da organização, as equipes poderão sofrer as seguintes punições:

§ 01º Perda de 3 pontos ou exclusão da equipe da competição;

Artigo 23º - A equipe que retardar o início da partida e não obedecer aos pedidos da arbitragem para iniciar a mesma, o capitão da equipe será advertido com um cartão amarelo e falta disciplinar para o mesmo, se assim entendido pela arbitragem.

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. Não será permitido o uso de acessórios como brincos, piercings, anéis, alianças, correntes entre outros para proteger a integridade física do atleta.

Artigo 29º - As arbitragens estarão a cargo da **Liga F7 Betim**.

§ 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 **Liga F7 Betim**, legais ou nomeadas por ela em até 7 dias úteis após seu recebimento.

§ 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.

Artigo 31º - 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 32º - 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 33º - 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 e-mail para f7betim@gmail.com.

Artigo 34º. Este Regulamento entrará em vigor a partir da data do congresso técnico, marcado para as 20h00 do dia 29/01/2025 de forma on-line com link divulgado dentro do grupo do whatsapp da competição.

Artigo 35º - Todos os participantes serão considerados conhecedores do regulamento, regras e leis oficiais.



CLÁUDIO JOSÉ
Presidente F7 BETIM