



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 2026**, é uma competição promovida pela **LIGA F7 BETIM**, e será disputada pelas 12 (doze) equipes denominadas abaixo:

- 1- A.C. Fut7
- 2- Anonymous FC
- 3- Borussia Bandeirinhas F.C.
- 4- CNF7 Jr
- 5- Dallas Betim
- 6- El Tanque F.C.
- 7- Fonte Grande
- 8- FutGolo F7
- 9- Juventus Pará de Minas
- 10- Nacional F.C.
- 11- Racing Júnior
- 12- Rosário F7

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**, ambas, do **OPEN BETIM 2026**.

Artigo 03º - O **CAMPEÃO** e o **VICE-CAMPEÃO** receberão cada um, um troféu e até 20 medalhas. Serão premiados também, o artilheiro, rei das assistências, melhor treinador, goleiro destaque e craque do campeonato. Cada um receberá um troféu personalizado da competição, o **CAMPEÃO** receberá **R\$4.000,00 (Quatro mil reais)** e o **VICE-CAMPEÃO** receberá **R\$1.000,00 (Mil reais)**, sendo pago por transferência bancária em até um **dia útil após o dia da final**.

§ 1º Cada equipe que concordou em participar da competição, tem conhecimento e assume responsabilidade em pagar R\$500,00 (quatrocentos reais) pela inscrição do campeonato e R\$175,00 (cento e setenta e cinco de taxa por jogo, este pago até sexta-feira as 18h00 que antecede a rodada via pix, e o comprovante enviado dentro do grupo do Whatsapp da competição. O pagamento na data da partida só será aceito de forma integral em dinheiro antes do horário do jogo. Necessário comunicar previamente a organização sobre a opção pelo pagamento em dinheiro na rodada em questão.

OBS: Terão direito a premiação: as equipes que efetuarem o pagamento da inscrição no valor de R\$500,00 (quatrocentos reais) até a 2ª Rodada.



LIGA F7 BETIM
WWW.F7BETIM.COM.BR



§ 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 mais idade receberá a premiação.

CAPÍTULO III - FORMA DE DISPUTA

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

- I - 1ª Fase: Classificatória, em 5 rodadas;
- II - 2ª Fase: Quartas de Final;
- III - 3ª Fase: Semifinal;
- IV - 4ª Fase: Final.

1ª Fase – Fase Classificatória

Artigo 05º - Na **1ª Fase - Classificatória** – As 12 (Doze) equipes serão divididas em 2 grupos com 6 equipes cada, jogando dentro do próprio grupo, em único turno, conforme tabela elaborada durante Congresso Técnico, classificando-se para a 2ª Fase – Quartas de Final, as 4 (quatro) melhores equipes de cada grupo na 1ª Fase, 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 SÃO CRISTÓVÃO** aos sábados durante toda competição, em casos excepcionais a organização poderá mandar os jogos na **ARENA LOKOMOTIV** e **ARENA RAIZ**. A **LIGA F7 BETIM** se reserva no direito de escolha da data da final, podendo essa ser realizado fora do sábado.

§ 2º Dia e horário dos jogos, serão previamente divulgados 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 – Quartas de Final

Artigo 06º - Os 4 (quatro) melhores colocados de cada grupo que se classificarem para a próxima fase serão ordenadas da seguinte forma:



LIGA F7 BETIM
WWW.F7BETIM.COM.BR



QUARTAS DE FINAL					
JG	EQUIPE	CONFRONTO			EQUIPE
01	1º COLOCADO GRUPO A		X		4º COLOCADO GRUPO B
02	1º COLOCADO GRUPO B		X		4º COLOCADO GRUPO A
03	2º COLOCADO GRUPO A		X		3º COLOCADO GRUPO B
04	2º COLOCADO GRUPO B		X		3º COLOCADO GRUPO A

Parágrafo Segundo: 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.

3ª Fase – Semifinal

Artigo 07º - A 3ª Fase – Semifinal será disputada pelas equipes vencedoras da 2ª fase, que formarão os jogos **5 e 6** sendo que a disputa obedecerá aos mesmos critérios estabelecidos nos parágrafos do artigo anterior:

SEMIFINAL					
JG	EQUIPE	CONFRONTO			EQUIPE
05	VENCEDOR JOGO 01		X		VENCEDOR JOGO 04
06	VENCEDOR JOGO 02		X		VENCEDOR JOGO 03

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.

4ª Fase – Final

Artigo 08º - A 4ª Fase – Final, em jogo único, será disputado pelas vencedoras dos jogos **5 e 6**.

FINAL					
JG	EQUIPE	CONFRONTO			EQUIPE
07	VENCEDOR JOGO 05		X		VENCEDOR JOGO 06

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



LIGA F7 BETIM
WWW.F7BETIM.COM.BR



empate nas 3 cobranças, seguirão as alternadas até definir o vencedor.

CAPÍTULO IV - CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Artigo 9º - 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 SÃO CRISTÓVÃO**, em dia e horários a serem determinados.

CAPÍTULO V - INFRAÇÕES

Artigo 10º - 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

§ 01º - 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.

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



LIGA F7 BETIM
WWW.F7BETIM.COM.BR



§ 05º - Os atletas e/ou membros da comissão técnica que forem expulsos (cartão vermelho) não poderão permanecer no interior do campo de jogo, pelo lado de fora na lateral do banco de reservas das equipes e não podem ficar atrás dos gols da sua equipe e do adversário — seja durante a partida em que ocorrer a expulsão ou enquanto estiverem cumprindo suspensão automática ou disciplinar. O descumprimento desta norma, caso relatado na súmula pela equipe de arbitragem, acarretará na exclusão imediata do atleta ou membro da comissão técnica da competição, além de encaminhamento para julgamento disciplinar, podendo resultar em suspensão por tempo indeterminado das competições organizadas pela **LIGA F7 BETIM**.

§ 06º - 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 – seja durante a partida em que ocorrer a expulsão ou enquanto estiverem cumprindo suspensão automática ou disciplinar.

§ 07º - 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.

§ 08º - 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 término da **1ª Fase – Classificatória**, zeram-se todos os amarelos ao iniciar a **2ª Fase – Quartas de final**, salvo se um atleta já com acúmulo de 2 cartões amarelos, receber o 3º Amarelo na última partida de sua equipe na **1ª Fase – Classificatória**, o mesmo cumprirá a suspensão na **2ª Fase – Quartas de Final** caso sua equipe classifique.

§ 10º - Estão impedidos de participar do **Open Betim 2026**:

- Equipes e atletas que tenham sido inscritos na Série A 2026 da Liga F7 Betim, excetuando-se as equipes rebaixadas e seus respectivos atletas (Borussia Bandeirinhas e CM2 F7);
- Atletas e equipes que disputaram a Série B 2026 e se classificaram para a Série A 2027.
- Em caso de escalação de atleta irregular nesta condição de participação de competições restritas, mesmo será retirado da competição e ficará suspenso por 6 (seis) meses, só podendo retornar às competições da Liga F7 Betim mediante o pagamento de multa no valor de R\$200,00 (duzentos reais). A equipe infratora perderá automaticamente os pontos conquistados nas partidas em que houve a infração, sem que haja atribuição de pontos ao adversário.



LIGA F7 BETIM
WWW.F7BETIM.COM.BR



SERÃO APLICADAS AS SEGUINTES PENALIDADES:

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.**

§ 10º - 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.



LIGA F7 BETIM
WWW.F7BETIM.COM.BR



§11º - 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.

§ 12º - 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 VI - WO

Artigo 12º - 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 ficará 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 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 realize o pagamento, a equipe estará automaticamente eliminada e seus jogadores suspensos por período indeterminado ou **pagamento de multa no valor de R\$ 200,00 (duzentos reais) para cada atleta**.

Se uma determinada equipe aplicar o W.O técnico por 2 vezes na mesma competição, ela é automaticamente eliminada 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. A equipe passível de suspensão de até 6 meses de atuar na **LIGA F7 BETIM** e os atletas passíveis de multa no valor de R\$200,00. A equipe adversário pagará a sua taxa normalmente e poderá utilizar ou não o horário como bem entender.

§ 02º - 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**.



LIGA F7 BETIM
WWW.F7BETIM.COM.BR



CAPITULO VII - UNIFORME

Artigo 13º - 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) dos atletas de linha e goleiros, em até 24hs antes do horário marcado para início do seu jogo.

§ 01º - 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.

§ 02º - 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 equipe que estiver na tabela como visitante passa a ter a prioridade na escolha e deve informar nos mesmos moldes acima citados, as cores do seu uniforme para o jogo.

§ 03º - 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.

§ 04º - Não será permitido ao atleta jogar com camisas e/ou shorts diferentes de forma que descaracterize dos demais inclusive shorts com bolso, o uniforme é obrigatório, os mesmos devem estar padronizados, os meióes devem ser na cor predominante ao uniforme e não tem problema se os mesmos forem de marcas diferentes, as tornozeleiras e fitas sobre os meióes devem ser da cor do mesmo. Será **OBRIGATÓRIO** o uso da caneleira. Não é permitido o uso de piercing, brincos, correntinhas, pulseiras e etc mesmo que por baixo de esparadrapo ou similar. 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 consequentemente 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.



LIGA F7 BETIM
WWW.F7BETIM.COM.BR



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

Artigo 14º - Cada equipe poderá inscrever até 20 atletas na competição. Para o jogo, cada equipe só poderá levar 18 (dezoito) atletas.

§ 01º Terá condição de jogo o atleta inscrito no campeonato até as 18h00 da sexta-feira anterior à data da 3ª rodada da equipe na competição respeitando o prazo final de inscrição de atletas na competição citado no § 03º do *Artigo 15º* desde regulamento. O prazo para envio de solicitação de transferência assim como cadastro de novo atleta se encerra as 18h00 da quinta-feira anterior à data da rodada, cadastros e transferências realizados após a data só serão aceitos na segunda-feira posterior a rodada.

§ 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 3ª Rodada da equipe na competição.

§ 04º É obrigatório apresentar ao mesário/representante algum documento de identificação (Identidade, Passaporte, CNH ou CTPS) com foto. Documento digital deverá ser apresentado via aplicativo oficial, não sendo aceito print ou foto do documento de identificação. Documento autenticado em cartório e PDF emitido via aplicativo digital, só será aceito para relacionar o atleta na partida quando o mesmo não estiver presente, em caso de cópia autenticada a mesmo será retida até a chegada do atleta que deverá apresentar o documento oficial para participar do jogo devidamente uniformizado.

Observação: A Carteira de Trabalho digital não é válida como documento de identificação para participação nas partidas.

§ 05º O atleta ou comissão técnica, terão condições de jogo se relacionados até antes do apito inicial do primeiro tempo do seu jogo, se apresentarem-se ao representante do jogo devidamente uniformizado, podendo chegar a qualquer momento durante a partida, não sendo permitido a permanência em quadra com chinelos, sandálias ou afins.

§ 06º Técnico e Auxiliar não é obrigatório nenhuma formação superior, o terceiro componente, sendo preparador físico, médico ou fisioterapeuta, deverá portar seus respectivos registros em seus conselhos. Os mesmos, deverão estar vestidos com calça ou bermuda, camisa com mangas ou similares, tênis, sapato ou chuteira apropriada.

CAPÍTULO VIII - DISPOSIÇÕES GERAIS



LIGA F7 BETIM
WWW.F7BETIM.COM.BR



Artigo 15º - 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 16º 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\$200,00 para cada um inscrito, a equipe só voltará a atuar após pagamento da dívida mais multa de R\$500,00.

Artigo 17º 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 retorne ao campo sem que sua situação disciplinar tenha sido devidamente apreciada e definida pela organização da liga.

Artigo 18º - Os atletas terão o limite inferior mínimo de 16 (dezesesseis) anos de idade ou no ano que completa, sendo menor de 18 anos, o mesmo deverá entregar na primeira partida em que disputar uma autorização dos pais com firma reconhecida em cartório permitindo sua participação.

Artigo 19º - Os jogos serão realizados na **ARENA SÃO CRISTÓVÃO**, 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 na **ARENA LOKOMOTIV E ARENA RAIZ**.

§ 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**.



LIGA F7 BETIM
WWW.F7BETIM.COM.BR



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, 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 seguinte punição:

§ 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 mesmo que por baixo de esparadrapo ou similar.

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**.



LIGA F7 BETIM
WWW.F7BETIM.COM.BR



§ 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 no site (www.f7betim.com.br) na aba julgamentos.

§ 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, ou sem travas. Jamais será permitido o uso de chuteiras de trava que não sejam apropriados para prática da modalidade.

Artigo 33º - Caso algum atleta mande a bola para fora da arena e a mesma não retorne, a equipe deverá indenizar a **LIGA F7 BETIM** no valor de R\$120,00 a ser pago no dia seguinte a partida em questão via pix.

Artigo 34º - 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 35º. Este Regulamento entrará em vigor a partir da data do congresso técnico.

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

CLÁUDIO JOSÉ
Presidente F7 BETIM