



REGULAMENTO SUPERCOPA DO BRASIL DE FUTEBOL 7 - 2023

CAPÍTULO I – Da Finalidade

Art. 01 – A Supercopa do Brasil de Futebol 7 - 2023, será organizada pela CONFEDERAÇÃO DO BRASIL DE FUTEBOL 7 SOCIETY doravante denominada “organizadora”.

Art. 02 – O campeonato será disputado de conformidade com o presente regulamento, tendo por finalidade a integração e o conagraçamento entre os participantes. Será aberto as equipes convidadas que confirmarem sua inscrição dentro do prazo estabelecido, mediante o pagamento da taxa de inscrição.

CAPÍTULO II – Da Premiação

Art. 03 – Serão os seguintes prêmios oficiais da Supercopa do Brasil 2023: CATEGORIA ADULTO MASCULINO LIVRE:

- CAMPEÃO: Troféu + Medalhas + Vaga Mundial de Clubes
- VICE CAMPEÃO: Troféu + Medalhas
- ARTILHEIRO: Troféu
- MELHOR GOLEIRO: Troféu

CAPÍTULO III – Das Inscrições e Equipes

Art. 04 – A inscrição dos atletas, será aceita através do site oficial da CBF7S, com data de limite estabelecida até as 23:59 horas do dia 31/10/2023. Não será possível inscrever atletas após o prazo estipulado.

Art. 05 – A equipe deverá inscrever no mínimo 07 (sete) e até no máximo 20 (vinte) atletas. Após esse quantitativo, a equipe só poderá inscrever outro atleta, mediante ao pagamento do valor de inscrição + R\$ 50,00 por quantitativo excedente. Entretanto, para cada partida valerá o que está no Livro de regras, ou seja, cada equipe poderá relacionar 20 atletas por partida.

§ 1º – As equipes, não necessitam inscrever médico ou massagista como integrante da comissão técnica, sendo necessário apresentar o documento comprobatório da função exercida pelo mesmo antes do início da partida.

Art. 06 - Se houver escalação irregular de atleta ou comissão técnica (suspensão), com a equipe infratora vencendo ou empatando a partida, os 3 pontos em disputa serão revertidos para os adversários nos jogos em que ficar comprovado a escalação irregular. O placar será de 3 x 0 para efeito de saldo de gols a favor do adversário, e os cartões disciplinares serão válidos. No caso da equipe infratora perder a partida, o placar da mesma será mantido caso o saldo



da partida seja maior que três gols de diferença, em casos contrários o placar será de 3 x 0 para efeito de saldo de gols, e os cartões disciplinares serão válidos

§ 1º – Se houver fraude comprovada (colocar um atleta para atuar com nome de outro e falsificação de documento) implicará em uma multa no valor de R\$500,00 (quinhentos reais) nos jogos que ficar comprovado a escalação irregular do atleta. Em caso de vitória a equipe perde os 3 pontos conquistados e mais 3 pontos pela escalação do atleta irregular. No caso da equipe infratora perder a partida, a mesma será punida com a perda de 3 pontos, e o placar da partida será mantido caso o saldo da partida seja maior que três gols de diferença, em casos contrários o placar será de 3 x 0 para efeito de saldo de gols, e os cartões disciplinares serão válidos

Art. 07 – Cada atleta deverá apresentar ao mesário a carteira de identidade, ou carteira de identidade expedida por conselho regional de classe, ou carteira de trabalho, ou carteira de habilitação com foto ou passaporte. **Será válido documentos eletrônicos quando os mesmos forem apresentados através de portais oficiais dos emissores do documento. Não será aceito foto de documentos.** A pré-súmula já consta a relação de jogadores aptos à partida, devendo o atleta informar a numeração do seu uniforme ao mesário. Atletas riscados em súmula não estão aptos ao jogo.

§ 1º – O atleta deverá ter no mínimo 18 anos completos na data do jogo. No caso do atleta ser menor de 18 anos, este deverá ter autorização dos pais por escrito, a ser apresentado juntamente com o documento antes da primeira partida disputada pelo mesmo.

Art. 09 – Os atletas inscritos não poderão ser substituídos ou retirados da ficha de inscrição. Também não podem estar inscritos em 02 (duas) equipes, sendo que neste caso o atleta será considerado integrante da equipe em que realizar sua primeira atuação. O registro de comissão técnica das equipes seguirá o mesmo trâmite dos atletas.

§ 1º – Os atletas que já jogaram por uma equipe não poderão ser transferidos para outras equipes da mesma competição.

CAPÍTULO IV – Do Uniforme

Art. 10 – É indicado que a equipe participante possua dois uniformes de cores totalmente distintas, não podendo utilizar o uniforme de outra equipe que esteja participando da competição. Ficando na responsabilidade da organização a escolha da equipe a trocar o uniforme, em caso de equipes terem a mesma cor.

§ 1º – Em caso de participação de equipe que atuam em caráter de parceria, fica liberado o uso do uniforme da equipe em ambos os casos.

Art. 11 – Os atletas terão que usar nas costas das respectivas camisas, números de 01 à 99, não sendo permitida a repetição de números da mesma equipe. É proibido o uso de chuteiras com travas. Não é obrigatório a numeração nos calções, porém se tiverem, terão que ser números iguais das camisas. O uso de caneleiras será obrigatório. Devido a Pandemia, o uso de coletes pelos suplentes não será obrigatório.

§ 1º – As equipes devem levar ao menos uma bola em condições de jogo, essa bola servirá para o aquecimento e ficará a disposição dos árbitros para eventualidades. A CBF7S só disponibilizará bolas para o jogo.



Art. 12 – Os atletas deverão antes de iniciar os jogos, estar certos de que os seus equipamentos estão de acordos com as regras oficiais da CBF7S, com exceção aos descritos no item 11. Se constatado equipamentos inadequados, avaliados pela arbitragem, o atleta será retirado temporariamente do campo, e só poderá retornar quando a bola estiver fora de jogo, depois que o árbitro verificar as condições normais do uniforme.

CAPÍTULO V – Do Sistema de Disputa

Art. 13 – A Supercopa do Brasil 2023 será disputada quando da confirmação das 04 primeiras equipes inscritas na categoria Adulta Masculino Livre. As partidas estarão compreendidas no período entre 02/11/2023 a 04/11/2023. Caso haja necessidade, poderão ser alteradas as datas e a carga da organização poderão ser marcados jogos em outras datas, horários e/ou locais diferentes.

- A competição será disputada em duas fases. A 1ª fase será disputada em grupo único com quatro equipes, que se enfrentarão dentro do grupo em turno único, classificando os dois primeiros colocados para a final da competição.

- Na final não existe vantagens. Em caso de empate no tempo normal nesta fase, as partidas serão definidas através de 3 cobranças de shoot-out. Caso persista o empate, haverá cobranças alternadas até sair o vencedor.

Art. 14 – As pontuações adotadas serão:

- a) Vitória = 03 pontos
- b) Empate = 01 ponto
- c) Derrota = 00 ponto

Art. 15 – Critério de Desempate: Em caso de empate em pontos ganhos, entre duas ou mais equipes, será considerado o critério “na fase” e adotado para conhecer-se a melhor classificada, o seguinte:

- 1) Maior número de pontos;
- 2) Maior saldo de gols a favor;
- 3) Maior número de vitórias;
- 4) Confronto Direto;
- 5) Maior número de gols a favor;
- 6) Menor número de gols contra;
- 7) Menor número de cartões vermelho;
- 8) Menor número de cartões amarelo;
- 9) Sorteio;

CAPÍTULO VI – Das Infrações

Art. 16 - O atleta ou membro da comissão técnica que receber 3 cartões amarelos ou 1 cartão vermelho, estará suspenso automaticamente na rodada seguinte de sua equipe.



§ 1º – Os cartões amarelos são zerados na troca de fase, porém se no último jogo da fase o atleta ganhar o terceiro amarelo ou vermelho, o mesmo terá que cumprir a suspensão automática na fase seguinte;

§ 2º – As equipes que tenham concordado em participar desta competição reconhecem a Comissão Disciplinar da WORLDF7 como instância própria para resolver as questões relativas à disciplina e às competições desportivas não cabendo recurso das equipes, caso haja necessidade.

§ 03º - A CBF7S aplicará as punições feitas de acordo com os relatórios dos oficiais de arbitragem, delegados, membros da entidade, legais ou nomeados por ela. Os casos omissos a este regulamento serão julgados através da comissão disciplinar.

§ 04º - Quando, ao final desta competição, uma penalidade de suspensão por partida aplicada pela CBF7S ao atleta restar pendente, tal pena será cumprida obrigatoriamente na competição subsequente da entidade. Punições aplicadas pela comissão disciplinar serão aplicadas na entidade filiada de origem.

§ 05º - 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.

§ 06º - Os punidos na forma deste artigo deverão cumprir a suspensão automática no primeiro jogo subsequente à aplicação do cartão disciplinar. Não necessitando de explanação no site, servindo apenas a súmula para tal cumprimento.

§ 07º - Um cartão não anula os outros cartões. Ex: um atleta que receber na mesma partida o 3º amarelo, e 1º vermelho, sendo todos da 1ª série, cumprirá 02 jogos. Os atletas não serão punidos com o mesmo cartão no mesmo jogo.

§ 08º. – Invadir o campo com o propósito de ofender, tumultuar, retirar a equipe de jogo, discutir, tirar satisfações, publicar em redes sociais (atletas reconhecidos), difamações, xingamentos e etc. com os oficiais de arbitragens, delegados, membros da CBF7S, ENTIDADE (CBF7S) legais ou nomeados por elas e equipes correlacionadas, antes, durante ou depois dos jogos realizados e ao longo da competição: Punição: de (10) dez a (120) cento e vinte dias de suspensão ou mínimo de 5 JOGOS, o que for aplicável.

§ 09º - Praticar via de fatos (agressões) contra companheiro (s) de equipe ou componente (s) de equipe adversárias, antes, durante ou depois das partidas realizadas, e ao longo da competição. Punição: de (30) trinta a (365) trezentos e sessenta e cinco dias ou mínimo de 5 jogos, o que for aplicável. Ou até mesmo a eliminação do atleta da competição e/ou banimento.

PARÁGRAFO 1º - Agredir fisicamente os oficiais CBF7S, oficiais de arbitragem, atletas ou comissão técnica: Multa no valor de R\$800,00, com exclusão do agressor e equipe dos eventos organizados pela CBF7S.

§ 10º - A equipe é responsável pelo comportamento de seus jogadores, oficiais, membros, público assistente e torcida. Se as circunstâncias particulares de um caso o exigir, a CBF7S poderá impor sanções a equipe responsável, como jogar uma ou mais partidas de portas fechadas, sem a presença de sua torcida, a concessão da vitória do jogo pelo resultado que se considere, a dedução de pontos, a desclassificação da competição ou multa.

PARÁGRAFO 1º - Jogar objetos no campo de jogo ou invadir a mesma para interpelar os oficiais de arbitragem, atletas ou comissão técnica: Multa no valor de R\$500,00



Art. 17 – A equipe que perder uma partida por WO (Não Comparecimento), desistir e/ou abandonar a competição será eliminada automaticamente, alterando todos os seus resultados posteriores em 03 X 00, porém não cancelando os cartões disciplinares e os gols das partidas anteriores de sua equipe. Além de seus jogadores ficarem suspensos na CBF7S, como em sua Federação local, até que seja quitada a multa no valor de R\$ 50,00 por atleta inscrito na equipe. Portanto só estarão liberados para atuar após o pagamento da multa em questão.

PARÁGRAFO 1º - O início do jogo deverá ocorrer no horário marcado em tabela, ou até 15 minutos além deste horário, caso contrário será W.O. A determinação do início da partida, bem como o WO (WalkOver), será sempre do árbitro da partida. O início desta tolerância será sinalizado através do silvo do representante de mesa. O período de jogo para todas as fases será de 2 tempos iguais de 25 min cada, com intervalo de até 10 minutos.

PARÁGRAFO 2º - Em caso de eliminação de equipes da competição por qualquer motivo, não será devolvido qualquer valor monetário que tenha sido pago pela agremiação eliminada.

PARÁGRAFO 3º - Em caso de desistência de equipes da competição por qualquer motivo, não será devolvido qualquer valor monetário que tenha sido pago pela agremiação.

PARÁGRAFO 4º - Em caso de atraso de partida, a equipe causadora do atraso efetuará o pagamento de uma multa no valor de R\$10,00 por cada minuto em atraso, podendo chegar no máximo de R\$150,00 por partida. A multa deve ser paga no dia da partida em questão. O atraso será computado a partir do primeiro minuto posterior ao horário de início da partida ou 5 minutos após o término da partida anterior do campo de jogo.

PARÁGRAFO 5º - Em caso de WO Técnico (Número mínimo de atletas ou falta de documentos), a equipe perde a partida pelo placar de 3 x 0, e permanece na competição sem outras infrações aplicadas.

Art. 18 - Somente o árbitro no local, ou comunicado oficial da CBF7S poderá adiar a realização da partida.

PARÁGRAFO 1º - Uma partida só poderá ser suspensa, paralisada e/ou deixar de ser realizada quando ocorrerem os seguintes motivos:

- a) Falta de garantias, possivelmente verificadas;
- b) Distúrbios graves ou conflitos que afetam a sua continuidade;
- c) Falta de luz;
- d) Mal estado do piso que possa tornar o jogo impraticável ou perigoso;
- e) Falta de material necessário para a sua realização normal;
- f) Confusões generalizadas;
- g) Falta de pagamento das taxas.

PARÁGRAFO 2º - Transferidos, paralisados ou suspensos definitivamente um jogo por motivo alheio à vontade das equipes disputantes e da arbitragem, teremos 02 posicionamentos:

1. Será marcada nova data para a realização do jogo, com seu tempo normal, caso o jogo em questão tenha sido paralisado/suspenso até antes dos 15min do segundo tempo;



2. Será dado como encerrada a partida em questão, caso a paralisação/suspensão do jogo ocorra após os 15 minutos do segundo tempo.

PARÁGRAFO 3º - Em todos os casos do PARAGRAFO 2º só poderão participar dos jogos a serem remarcados, os atletas relacionados na súmula quando da paralisação da partida.

CAPÍTULO VII – Disposições Gerais

Art. 19 – A comissão organizadora não se responsabilizará por qualquer contusão ou acidente que possam sofrer os participantes durante o campeonato, subentendendo-se também que os atletas inscritos pelas equipes foram julgados aptos em inspeção médica.

Art. 20 – As equipes inscritas estão cientes e ficam obrigadas ao entendimento deste regulamento.

Art. 21 – Em caso de desistência de participação por parte de algum clube participante, não será devolvido nenhum valor monetário pago pela equipe ao inscrever a equipe na competição.

Art. 22 – Valerão as regras oficiais vigentes no livro internacional de regras da CBF7S, salvo as especificações contidas no regulamento.

Art. 23 – A coordenação técnica e a arbitragem decidirão sobre a suspensão, interrupção ou adiamento de uma partida por motivos de força maior.

Art. 24 – Os casos omissos ao regulamento ou que venham gerar dúvidas, serão resolvidos pela Diretoria da CBF7S.