

COPA DO MUNDO AV DE FUT 7 – 2026

MASCULINO (35+) E FEMININA (Livre)

REGULAMENTO

I - NORMAS GERAIS

1. Inscrições via página da AV, até 15/09.
2. Os jogos acontecerão preferencialmente aos sábados pela manhã, mas, também poderão ocorrer aos domingos pela manhã.
 - a) Os jogos serão disputados no Campo de Grama Natural, mas poderão ser agendados também na Quadra de Grama Sintética.
3. O início da competição será no dia 26/09 para o Masculino 35+ e 17/10 para o Feminino.
4. Teremos nessa edição as Categorias MASCULINO (35+) e FEMININA (Livre)
 - a) No Fut7 Feminino (Livre) as equipes poderão ser compostas por atletas sem restrição de idade (ver item 8). Cada equipe poderá inscrever e utilizar um goleiro do sexo masculino.
 - b) No Fut7 Masculino (35+) as equipes deverão ser compostas por atletas com que completam no mínimo 35 anos em 2026. Com exceção do Goleiro que poderá ter qualquer idade.
5. O representante deverá sinalizar o nome da equipe (País) no momento da inscrição.
 - a) Caso haja mais de uma equipe com o mesmo nome, a equipe que fez a inscrição primeiro será considerada. As demais serão orientadas pela Organização da Competição a escolher um novo nome.
6. Os Congressos técnicos com o sorteio dos grupos, serão realizados via Teams às 17h15 nos dias:
 - 17/09 (Masculino 35+)
 - 18/09 (Feminina)
7. Para a categoria Masculina 35+, cada equipe pode inscrever no mínimo 7 e no máximo 14 atletas.
8. Para a categoria Feminina, cada equipe pode inscrever no mínimo 7 e no máximo 18 atletas.
9. Podem participar funcionários, estagiários, aprendizes, dependentes e sócios ouro, acima de 16 anos. Para os menores de 18 anos é necessária uma autorização por email do(a) funcionário(a) responsável.

10. Todos atletas inscritos deverão apresentar atestado médico antes da sua 1ª partida.

- a. Atestados utilizados em competições anteriores serão aceitos se estiverem dentro da validade de até 1 ano, até o início da competição.
- b. Os atestados que forem enviados até as 12h de sexta-feira serão conferidos e o atleta estará apto a participar das partidas, após o Ok da Organização.
- c. Para os demais será obrigatória a apresentação do atestado físico ou foto para conferência antes da 1ª partida da sua equipe
- d. **PARA ATESTADOS UTILIZADOS NO CAMPEONATO DE FUTEBOL E FUT7 LIVRE 2026**
 - i. Se o atestado foi enviado por email ou whats para a Organização durante o campeonato de Futebol, estará arquivado e se estiver dentro da validade de 1 ano, será considerado como atestado válido.
 - ii. Caso não tenha sido enviado, apenas mostrado antes de alguma partida, e não esteja arquivado conosco, os atletas precisarão apresentar o representante da equipe precisará enviar, para que o atleta estejam liberados para jogar. **Conforme descrito no item 9, letras b e c.**
 - iii. Para aqueles que tiverem dúvida se o atleta tem ou não atestado válido, deverão enviar com prazo de até 3 dias antes do jogo da Equipe na competição, email para cristiano.schuh@consultant.volvo.com, o nome completo dos atletas e o nome da equipe que jogou no Campeonato de Futebol

II – SISTEMA DISPUTA

MASCULINO (35+) -

1ª Fase: 26 ou 27/09, 17 ou 18/10 e 24 ou 25/10

- a) As equipes serão divididas em dois grupos com 3 times cada e jogarão contra as equipes do outro grupo.
- b) O 1º colocado de cada grupo classifica-se direto para a semi-final

2ª Fase: 07 ou 08/11

- a) Os 2º e 3º colocados dos grupos se enfrentam dentro do grupo, pela segunda vaga na semi-final
 - o **2ª FASE A** - 2º colocado do Grupo A x 3º Colocado do Grupo A
 - o **2ª FASE B** - 2º colocado do Grupo B x 3º Colocado do Grupo B

***Os 2º colocados tem a vantagem do empate**

Semi-finais: 14 ou 15/11

- a) As equipes se enfrentam dentro do Grupo

- 1º colocado Grupo A x ganhador da 2ª Fase A
- 1º colocado Grupo B x ganhador da 2ª Fase B

***Os 1º colocados tem a vantagem do empate**

Final e Disputa de 3º Lugar: 28 ou 29/11

Não há vantagem de empate, caso ocorra, a definição será nos pênaltis (5 cobranças).

• FEMININA (LIVRE)

Todas contra todas em ida e volta (duas datas – 17 ou 18/10 e 07 ou 08/11) dois jogos de cada equipe no mesmo dia.

III - CRITÉRIOS DE DESEMPATE:

1. maior número de pontos
2. saldo de gols
3. melhor ataque
4. melhor defesa
5. menor nº cartões vermelhos
6. menor nº cartões amarelos
7. sorteio

V - SUBSTITUIÇÃO E COMPLEMENTAÇÃO DE ATLETAS

Somente poderão ser substituídos atletas das equipes nas seguintes circunstâncias:

1. Demissão.
2. Afastamento médico, mediante atestado VOLVO.
3. Viagem a trabalho por período acima de 15 dias (email da chefia).
4. Caso o atleta não tenha participado de nenhuma partida.
5. Inclusões e substituições de atletas, poderão ser realizadas até 24 horas antes do horário agendado para o início de qualquer partida da sua equipe. (se a equipe ainda tiver vaga disponível, poderá inscrever no dia do jogo, antes do início da partida – sendo obrigatória a apresentação do atestado médico no momento da inscrição – foto ou original)

VI – PARTIDAS

1. Os atletas deverão apresentar nos dias dos jogos o crachá funcional ou qualquer documento com foto (funcionários), App da AV com foto, ou carteirinha do Voam + documento com foto (dependentes) e carteirinha AV + documento com foto (sócio ouro)
2. As equipes deverão comparecer em campo uniformizadas, com camisas ou coletes iguais e numerados.
 - a. Caso os uniformes sejam parecidos, haverá sorteio e o perdedor deverá trocar de camisas (caso a equipe não possua a Associação fornecerá coletes).
3. A arbitragem será realizada por árbitros federados.
4. Na categoria Marculino 35+ os jogos terão a duração de dois tempos de 20 minutos corridos, com 5 minutos de intervalo entre os tempos.
5. Na categoria Feminina os jogos terão a duração de dois tempos de 15 minutos corridos, com 5 minutos de intervalo entre os tempos..
6. Cada equipe tem direito a um pedido de tempo (1 minuto) em cada período.
7. O número mínimo de integrantes para iniciar a partida é de 5 atletas, podendo ser completada durante o decorrer da mesma, até o final da partida por atletas já inscritos na equipe.
8. Para dar continuidade a partida é necessário um mínimo de 4 atletas.
9. Caso uma equipe esteja vencendo a partida e seja desqualificada por número insuficiente de atletas perderá o jogo pelo placar de 1 x 0. Caso esteja perdendo permanece o placar.
10. **Faltas Coletivas:**
 - a. Até a 5ª falta coletiva cometida pela equipe, será realizada a cobrança em tiro direto com barreira, no local onde aconteceu.
 - b. A partir da 6ª falta, todas serão cobradas em "SHOOT OUT". Que é quando a bola deve ser colocada na linha de recuo a frente do gol adversário, o restante dos atletas deverá ficar atrás da linha de recuo do outro campo. O goleiro deverá estar em cima da linha do gol, até a autorização do arbitro. Após o apito do árbitro o atleta tem até 5 segundos para iniciar a cobrança, o batedor poderá chutar direto ou carregar a bola em direção ao gol. Os atletas adversários poderão tentar impedir o lance, mas poderão se deslocar somente após o apito do árbitro.
 - c. Não será permitido o uso de bebidas alcoólicas por parte da comissão técnica ou atletas durante o decorrer da partida. Aquele que for flagrado ingerindo bebida alcoólica, receberá o cartão vermelho e será excluído da partida, devendo deixar o campo de jogo.
11. Somente será permitido o atraso de 15 minutos para a primeira partida da tabela, sendo que as seguintes ocorrerão na sequência.

12. No banco de reservas, poderão permanecer até 7 atletas e o técnico no masculino e 11 atletas e técnico no feminino, devidamente inscritos em súmula. Somente o técnico poderá permanecer em pé, os atletas deverão permanecer sentados.
13. As Substituições são livres. Deverão ser efetuadas em frente ao mesário, o atleta a ser substituído deve estar fora de campo e somente poderá entrar quando seu companheiro tiver saído.
14. **Cartões:**
- Amarelo:** ao receber o cartão amarelo o jogador deverá sair do campo por 2 minutos (cronometrados), outro atleta poderá entrar em seu lugar imediatamente.
 - Vermelho:** ao receber o cartão vermelho o atleta será excluído da partida e deverá retirar-se do campo de jogo, a equipe permanece com um jogador a menos por 2 minutos (cronometrados), após este tempo a equipe poderá ser completada por outro atleta.
 - A cada três cartões amarelos na categoria masculino e dois cartões amarelos no feminino o atleta será punido com uma partida de suspensão.
 - Em caso de um cartão vermelho o atleta ou técnico, pegará um jogo de suspensão.
 - Caso receba dois cartões vermelhos na competição, a segunda suspensão será de dois jogos.
 - Caso receba o terceiro cartão vermelho, estará eliminado do campeonato.
 - O cartão vermelho não anula o amarelo
 - Se o jogador já possuir um cartão amarelo de partida anterior e no jogo receber um amarelo e posteriormente um vermelho, ficará duas partidas suspenso, uma pela soma dos dois cartões amarelos e outra pelo cartão vermelho.
 - O controle de cartões deve ser realizado por cada equipe e verificado antes do início das partidas, para evitar problemas.
 - Após o jogo é orientado aos representantes de cada equipe, que tirem uma foto da súmula e confirmem se há cartões para seus atletas e se os mesmos foram sinalizados corretamente. Caso haja divergência deverá ser informado imediatamente ao representante da Associação responsável por esse jogo no dia.
15. Caso um atleta participe de uma partida à qual não esteja regularizado, seja por problema de inscrição ou suspensão (por motivo de cartões ou outros), a equipe que incorreu neste item será considerada perdedora da partida pelo placar de 1x0.
16. Caso um atleta participe em mais de uma equipe, a segunda equipe será considerada perdedora da partida pelo placar de 1x0.
17. Não é permitido a utilização de chuteiras com travas (de futebol de campo)
18. O uso de caneleiras é obrigatório.
 - Caneleiras de papelão não serão permitidas
19. Todos os casos de agressão (física ou verbal) relatados em súmula pela arbitragem ou técnico de lazer serão encaminhados ao conselho disciplinar da Associação Viking, e o atleta estará automaticamente eliminado da competição.

VII - W.O.

- Em caso de W.O. a equipe estará eliminada da competição.
 - O adversário dessa partida será considerado o vencedor por 1 a 0.

VIII - PREMIAÇÕES

MASCULINO (35+)

1º Colocado: Medalhas + Troféu

- O Troféu será entregue na Festa de Premiação dos Melhores do Ano, que acontecerá no primeiro final de semana de dezembro, no Centro de Eventos.
- Os atletas campeões terão direito ao ingresso do Evento + o jantar.

2º Colocado: Medalhas

3º Colocado: Medalhas

Melhor Goleiro e Artilheiro: Medalhas

FEMININA (Livre)

1º Colocado: Medalhas + Troféu

- O Troféu será entregue na Festa de Premiação dos Melhores do Ano, que acontecerá no primeiro final de semana de dezembro, no Centro de Eventos.
- Os atletas campeões terão direito ao ingresso do Evento + o jantar.

2º Colocado: Medalhas

*** tentar medalhas para as terceiras colocadas.

Melhor Goleira e Artilheira: Medalhas

IX - CASOS OMISSOS

Serão decididos pela organização da competição, sendo que todas as decisões tomadas são soberanas.

RESUMO DAS REGRAS

O campeonato será regido pelas regras da. F.I.F. 7 , salvo disposto em regulamento:

1. Número de atletas

- Seis atletas de linha + o goleiro
- Número mínimo para iniciar a partida 5 atletas
- Número mínimo para continuar a partida 4 atletas

2. Tempo de partida

- Dois tempos de 20 minutos com 5 minutos de intervalo
- Dois tempos de 15 minutos com 5 no feminino
- Tempo técnico: 1 por período por equipe (1 minuto)

3. Saída de bola

- Vale o gol direto

4. Arremesso de meta

- Goleiro usando as mãos ou cobrança com o pé (bola parada no chão)
- A bola precisa sair da área para entrar em jogo
- Reposição de bola do goleiro quando de defesa, poderá repor a bola com as mãos ou com pés.

5. Lateral

- Com as mãos

6. Escanteio

- Cobrança com o pé
- Vale o gol olímpico.

7. Faltas coletivas

- Limite de 5 Faltas, por tempo de partida
- A partir da 6ª falta é shoot out

Obs. Todos os atletas à uma distância de 10m e o goleiro na linha de meta na hora do apito.

8. Cartões disciplinares

- Amarelo: atleta é substituído, deve ficar 2 minutos cronometrados fora de jogo
- Vermelho: atleta excluído da partida, a equipe ficará com 1 atleta à menos durante 2 minutos cronometrados, depois outro atleta poderá entrar.

9. Substituições

- Em frente ao mesário
- Ilimitadas, atletas poderão entrar e sair quantas vezes necessário

10. Tempo para cobrança

- Arremesso de meta ou tiro de meta, lateral e escanteio, com a posse de bola, tem 5 segundos para realizar
- Em caso de Infração: reversão

11. Barreira

- Distância de. 7,0 m.

12. Carrinho

- Regra do futebol de campo
 - É permitido, mas em atingindo o adversário poderá somente ser marcada a falta, receber cartão amarelo ou receber cartão vermelho dependendo da intensidade do lance e da interpretação dos árbitros

13. Na Modalidade Feminina – Com relação ao Goleiro Homem

- Em caso de goleiro homem o mesmo não poderá sair da área, caso saia e toque na bola será marcada a falta