



FEDERAÇÃO MARANHENSE DE FUTEBOL 7 SOCIETY

FILIADA A CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL 7 SOCIETY  
FUNDADA EM 15 DE SETEMBRO DE 2014  
CNPJ 21.714.871/0001-47



**FEDERAÇÃO MARANHENSE DE FUTEBOL SOCIETY 7**

**Diretoria de competições**

**Regulamento Especifico do Campeonato Maranhense Sub-13 (2026)**



## CAMPEONATO MARANHENSE DE FUTEBOL 7 SOCIETY – SUB-13 (2026)

### REGULAMENTO ESPECÍFICO DA COMPETIÇÃO

#### CAPÍTULO I

##### Da Denominação e Participação

**Art. 1º** - O CAMPEONATO MARANHENSE DE FUTEBOL 7 SUB-13, doravante denominado Campeonato será disputada pelas 10 equipes abaixo relacionadas, todas inscritas para participarem da Competição, obedecendo às normas constantes deste Regulamento Específico da Competição (REC), bem como das Regras Gerais da modalidade e Confederação de Futebol 7 do Brasil (CF7B).

**Art. 2º** - A FMF7S, na qualidade de Coordenadora da Competição, detém todos os direitos relacionados à mesma e o sua Diretoria de Competições (DCO) é a responsável pela aplicação deste REC ao campeonato, bem como por elaborar, alterar e dar cumprimento à tabela de jogos composta de locais, datas e horários previamente definidos.

**Art. 3º** - O Campeonato terá a participação das 10 equipes abaixo relacionadas cada equipe é obrigada a participar das partidas nas datas, locais e horários previamente estabelecidos na tabela.

Nº	CLUBES
01	GRÊMIO RIBMARENSE
02	AURORA
03	TIGRES
04	CRAQUES DA VENEZA
05	PSG
06	AUDAZ
07	AMERICA
08	ARENA RICK
09	MAC ACADEMY
10	PAREDÃO

#### CAPÍTULO II

##### Da Premiação

**Art. 4º** - À equipe vencedora será atribuído o título de Campeão do Campeonato Maranhense de Futebol 7 Sub-13 (2026) e ao 2º (segundo) colocado será atribuído o título de Vice-Campeão. O campeão receberá troféu, 17 (dezesete) medalhas alusivas ao título. O Vice-Campeão receberá troféu, 17 (dezesete) medalhas alusivas a segunda colocação.



## CAPÍTULO III

### Do Sistema de Disputa e Classificação Geral

#### Do Sistema de Disputa

**Art. 5º** - O CAMPEONATO será disputado em 04 (Quatro) fases, a saber:

- Primeira Fase – Classificatória
- Segunda Fase- Quartas de Final
- Terceira Fase – Semifinal
- Quarta Fase - Final

**Art. 6º** – Terminando a partida sem vencedor da segunda fase a quarta fase, este será conhecido através da cobrança de Pênalis.

**Art. 7º** - A competição terá a seguinte pontuação

- Vitória** = 03 (três) pontos
- Empate** = 01 (um) ponto
- Derrota** = 00 (zero) ponto.

## SEÇÃO I

### PRIMEIRA FASE (Classificatória)

**Art. 8º** - Na Primeira Fase às 10 equipes ficaram em 02 grupos conforme quadro abaixo.

Nº	Grupo A
01	AURORA
02	AUDAZ
03	MAC ACADEMY
04	PAREDÃO
05	TIGRES

Nº	Grupo B
01	CRAQUES DA VENEZA
02	ARENA RICK
03	PSG
04	AMERICA
05	GRÊMIO RIBAMARENSE

As equipes jogarão dentro do seu grupo, no sistema apenas de ida, classificando-se as 04 (Quatro) primeiras colocadas de cada grupo.

**Art. 9º** – Em caso de empate em número de pontos ganhos entre dois ou mais clubes, o Para critérios de desempate, **para todos os efeitos deste Regulamento**, será efetuado observando-se os critérios abaixo:

- Maior número de vitórias;
- Maior saldo de gols;
- Maior número de gols pró;
- Confronto direto entre as associações (inaplicável quando o empate for entre mais de dois clubes);
- Sorteio a ser realizado pelo DCO/FMF7S.



## SEÇÃO II

### SEGUNDA FASE (Quartas de Final)

#### (Quartas de Final)

**Art. 10** - A Segunda Fase será disputada pelas 08 (Oito) equipes classificadas na primeira fase, em cruzamento conforme quadro abaixo, em apenas um jogo, classificando-se as 04 (Quatro) equipes vencedoras para disputarem a Terceira Fase.

<b>Jogo 01</b>	<b>PRIMEIRO DO GRUPO A</b>	<b>QUARTO DO GRUPO B</b>
<b>Jogo 02</b>	<b>SEGUNDO DO GRUPO A</b>	<b>TERCEIRO DO GRUPO B</b>
<b>Jogo 03</b>	<b>SEGUNDO DO GRUPO B</b>	<b>TERCEIRO DO GRUPO A</b>
<b>Jogo 04</b>	<b>PRIMEIRO DO GRUPO B</b>	<b>QUARTO DO GRUPO A</b>

**Art. 11** - A Terceira Fase será disputada pelas 04 (quatro) equipes classificadas na segunda fase, em cruzamento conforme quadro abaixo, em apenas um jogo, classificando-se as 02 (duas) equipes vencedoras para disputarem o Título de Campeã.

<b>Jogo 05</b>	<b>VENCEDOR DO JOGO 1</b>	<b>VENCEDOR DO JOGO 4</b>
<b>Jogo 06</b>	<b>VENCEDOR DO JOGO 2</b>	<b>VENCEDOR DO JOGO 3</b>

### TERCEIRA FASE (Final)

**Art. 12**- A Terceira Fase (Final) será disputada pelas 02 (duas) equipes classificadas na Segunda Fase (semifinal), que disputarão o Título de Campeã da Competição, sendo Vice a equipe perdedora



## CAPÍTULO IV

### Da Condição de Jogo dos Atletas, do Uniforme, da interatividade

#### SEÇÃO I

##### Da Condição de Jogo dos Atletas

**Art. 13** - Somente poderão participar do Campeonato Maranhense atletas inscritos no Sistema da Federação Maranhense de Futebol 7 (FMF7SMA), devidamente habilitados (**INSCRITO NO CAMPEONATO**) para a competição até antes do início da segunda fase.

Na categoria **Sub-13 – edição 2026**, poderão participar atletas **nascidos a partir do ano de 2013**, sendo permitida também a participação de atletas **com idade inferior à categoria**.

**Observação:** Será permitida a participação de **atletas do sexo feminino com idade até uma categoria acima**, ou seja, **Sub-14 (nascidas em 2012)**, desde que devidamente inscritas e habilitadas no sistema da FMF7SMA.

**Art. 14** - Todo e qualquer documento utilizado para fins de inscrição e registro de atletas é de integral responsabilidade das equipes e de seus dirigentes, os quais, se requisitados, deverão comprovar sua legalidade, não cabendo à FMF7S qualquer responsabilidade quanto à eventual sonegação e/ou falsificação de dados existentes nos originais ou cópias, de carteiras, certidões e declarações e fichas.

**§ 1º** As solicitações de inscrição e transferência de atletas serão processadas pelo sistema da Federação Maranhense de Futebol 7, em até 48 (quarenta e oito) horas contadas do pedido.

**§ 2º** - A eventual inscrição de atletas com documentação incorreta e/ou falsificada acarretará aos envolvidos as penalidades previstas na Legislação Brasileira.

**§ 3º** - Os pais ou responsáveis legais (guarda judicial), devem assinar documento que autoriza a participação do atleta na competição. (Ficha de Inscrição gerada no sistema).

#### SEÇÃO II

##### Do Uniforme

**Art. 15** - O uniforme dos atletas consiste de: camisa de meia manga ou manga longa, calção curto, meias de cano longo, caneleiras oficiais, tênis ou chuteira apropriados para a prática da modalidade, podendo utilizar equipamentos de proteção próprios ao esporte.

**§ 1º** É OBRIGATORIO o uso de caneleiras, sendo que as mesmas deverão estar cobertas pelas meias, e devem ser confeccionadas em material apropriado que ofereça proteção ao jogador (plástico poliuretano ou material similar).



§ 2º - Os atletas podem se apresentar em campo, usando camisas de mangas curtas, e outros usando mangas longas, desde que sejam da mesma cor das mangas das camisas de mangas curtas.

§ 3º - O goleiro deve usar uniforme de cor diferente dos demais atletas, sendo-lhe permitido usar calça própria para a prática do esporte.

§ 4º - As camisas devem ser numeradas nas costas sem repetição de números na mesma equipe, a numeração na frente da camisa é opcional, porém se constar em uma será obrigatório constar em todas. A cor dos números deve ser diferente em relação a cor da camisa e estes devem ter de 0,20 a 0,30cm de altura e devem ter o mesmo padrão.

§ 5º - Calções também devem ter o mesmo padrão, não sendo obrigatório a numeração nos mesmos.

§ 6º Será permitido a propaganda no uniforme, desde que seja padronizado, ou seja, camisas ou calções com o mesmo padrão de propaganda.

§ 7º - O árbitro exigirá que o atleta ou membro da comissão técnica retire qualquer objeto que, a seu ver, possa causar danos a si ou aos demais, tais como colar, brinco, piercing, anéis, alianças, inclusive imagens ou textos que façam apologia contrária à moral do Esporte. Não sendo obedecido, impedirá sua participação.

§ 8º – Para o início e reinício da partida, o atleta deve estar sempre bem uniformizado, com a camisa dentro do calção e meias levantadas, como determina a regra, sendo que no decorrer da mesma, a camisa poderá ser usada para fora do calção, mas as meias deverão estar sempre levantadas.

**Art. 16** - As equipes deverão informar os primeiro, segundo e terceiro uniformes de suas equipes até 15 (quinze) dias antes da sua primeira partida na competição, enviando os respectivos desenhos ao DCO, sendo facultado ao clube o direito de fazer combinações entre os uniformes indicados quando necessárias ou solicitadas pela arbitragem.

§ 1º – Poderá o clube indicar um quarto uniforme para uso em partidas especiais submetendo-o à aprovação do DCO em um prazo de 10 (dez) dias antes da sua utilização.

§ 2º – Caso venha a ocorrer alguma alteração nos seus uniformes ao longo da competição, o clube deverá comunicar o fato ao DCO no prazo mínimo de 10 (dez) dias antes da data em que pretenda utilizar o novo uniforme.

§ 3º –Caberá a arbitragem a mediação dos conflitos relativos ao uso do uniforme.



## CAPÍTULO V

### Da Organização, Tabela, Locais das Partidas e Impugnação de Jogos.

**Art. 17** - A FMF7S poderá antecipar ou adiar qualquer jogo constante da tabela, bem como alterar horários, para compatibilizar ou adequar à programação.

**Art. 18** - Se no curso da disputa, uma equipe provocar a paralisação de uma partida visando ser beneficiado, será considerado perdedora para seu adversário pelo placar de 3 x 0 (três a zero), mesmo que se encontre em vantagem ou empatada, e ficará sujeita, às penalidades previstas na legislação desportiva.

**Art. 19** - A partida que for suspensa devido a ocorrência de casos fortuitos, de situações emergenciais, calamidades e de força maior, será realizada em data a ser definida pela FMF7s, somente podendo participar os atletas que já estavam relacionados.

**§ 1º** - Caso a suspensão da partida seja efetuada depois de decorridos 05 (cinco) minutos do segundo tempo, será mantido o resultado do momento da paralisação;

**§ 2º** - Caso a suspensão da partida seja efetuada antes de decorridos 05 (cinco) minutos do segundo tempo, a partida terá continuidade em data a ser definida pela FMF7s, sendo reiniciada com o mesmo resultado do momento em que houve a interrupção, somente podendo participar os atletas que já estavam relacionados.

**Art. 20** – Caso uma Equipe não compareça na data, local e horário previstos para a realização do jogo, será considerada perdedora para sua adversária pela contagem de 3 x 0 (três a zero).

**§ 1º** – Além da perda de pontos prevista no caput deste artigo, a equipe deverá **justificar sua ausência com razões fundamentadas**, no prazo de **até 02 (dois) dias úteis** após a data designada para a realização da partida, mediante **comunicação por escrito dirigida à FMF7SMA**, sob pena de **eliminação do Campeonato**.

**Parágrafo único** – Caso uma mesma equipe **acumule 02 (dois) W.O. na mesma categoria**, será **automaticamente eliminada da competição**, ficando ainda **impedida de participar do Campeonato Maranhense da respectiva categoria na temporada 2027**, sem prejuízo da aplicação de outras **sanções previstas na Justiça Desportiva**.

**§ 2º** - Depois de iniciado o **CAMPEONATO**, caso uma Equipe abandone a competição ou sofra eliminação com base neste artigo ou ato administrativo, os resultados dos jogos já disputados serão mantidos, e dos jogos ainda não disputados, no turno ou fase em que ocorrer o abandono ou eliminação, serão considerados com placar de 3 x 0 em favor dos adversários.

**§ 3º** - Para criterios de desempates, não serão computados os gols nem vitórias sobre a Equipe eliminada.



§4º Cada equipe poderá iniciar a partida com **no mínimo 06 (seis) atletas em campo**.

§5º – Será concedida **tolerância de 15 (quinze) minutos apenas para o primeiro jogo da rodada**, conforme horário previsto na tabela oficial da competição.

§6º – Para os demais jogos da rodada **não haverá tolerância**, devendo as equipes estar prontas para o início da partida no horário estabelecido.

§7º – Caso uma equipe não apresente o **número mínimo de 06 (seis) atletas** após o término da tolerância prevista, ou no horário marcado para as demais partidas, será declarada **perdedora por W.O.**, conforme previsto no regulamento da competição.

## CAPÍTULO VI

### Da Ordem, da Segurança das Partidas e das Penalidades

**Art. 21** - As infrações e penalidades, atribuídas as Equipes durante o CAMPEONATO, obedecerão ao disposto nos artigos que tratam do assunto nas normas da FMF7S, da CF7B e do CBJD.

**Parágrafo único** - A Equipe que antes, durante ou depois da partida, utilizar de agressão física ou moral com qualquer das pessoas envolvidas na partida, seja por seus atletas, dirigentes, pais e/ou responsável de atletas, será punida de acordo com o CBJD.

## CAPÍTULO VII

### Da Transmissão Via Televisão e Internet

**Art. 22** - Não será permitida transmissão ao vivo de jogos do CAMPEONATO através de canal de Televisão e Internet ou outro artifício, com exceção das rádios, salvo se previamente autorizado pela FMF7S.

## CAPÍTULO VIII

### Da Arbitragem

**Art. 23** – Os árbitros e seus assistentes escalados para o jogo deverão se apresentar, no local da partida com 30 (trinta minutos) de antecedência para o início desta.

**Art. 24** – Os árbitros deverão estar regularmente uniformizados e conduzindo o seu equipamento na forma estabelecida pela Comissão de Arbitragem.

§ 1º – A taxa de arbitragem, no valor de R\$ 190,00 será dividida entre as duas equipes e será paga pelos clubes, antes do início do jogo, ao oficial da partida



**§ 2º** - A Equipe que não participar com sua cota de arbitragem no que diz respeito ao § 1º, estará, automaticamente eliminado do Campeonato.

**§ 3º** - Para o atleta ter condições de jogo, será obrigatória a apresentação, ao oficial da partida, do RG , Passaporte original ou Carteira da Federação.

## CAPÍTULO IX

### Das Disposições Finais

**Art. 25** – O controle de cartões amarelos e vermelhos é de responsabilidade de cada Equipe. Em caso de punição disciplinar aplicada pela FMF7S, o responsável pela equipe será comunicado por escrito ou meio eletrônico.

### DAS INFRAÇÕES DISCIPLINARES

**Art. 26º** - A aplicação de cartões disciplinares, estabelecidos nas regras oficiais do Futebol 7 nas cores

AMARELO (advertência) e VERMELHO (expulsão) constitui medida punitiva que tem por objetivo reprimir violências individuais e coletivas.

PARÁGRAFO PRIMEIRO: Sujeitar-se-á ao cumprimento de suspensão automática e consequente impossibilidade de participar do jogo subsequente o atleta ou membro da comissão técnica que acumular:

- a) 03(três) cartões amarelos
- b) 01(um) cartão vermelho

**PARÁGRAFO SEGUNDO:** Se um mesmo atleta em determinado momento da competição acumular

três cartões amarelos e um vermelho deverá cumprir a suspensão por 02(dois) jogos.

**Art. 27º** - O cumprimento da suspensão automática é de responsabilidade exclusiva de cada clube, independente de comunicação oficial no site da FMF7S .

**Art. 28º** - Ocorrendo tumultos durante a partida, com agressão, ofensas físicas ou verbais aos oficiais de arbitragem, representante de mesa e/ou representantes da FMF7S, o Clube ou qualquer um de seus dirigentes, independentemente da punição que lhes possam ser aplicadas pela Justiça, ficam

sujeitos às seguintes sanções de natureza administrativa imposta pela FMF7S:



- A) Desfiliação, em caso de reincidência, nos termos da legislação vigente.
  
- B) Multa de R\$ 100,00 (cem reais) a R\$ 1.000,00 (m mil reais), corrigida anualmente pelos índices inflacionários;
  
- C) Suspensão pelo prazo de 30 (trinta) a 360 (trezentos e sessenta) dias;

**Art. 29** - Os casos omissos serão resolvidos pela FMF7S.

São Luís (MA), 06 de março de 2026

WALDEMIR ROSA  
Presidente

