FEDERAÇÃO MARANHENSE DE FUTEBOL 7

Diretoria de competições

Regulamento Especifico Copa Papai Bom de Bola de Futebol 7 +40 – (2026)

COPA PAPAI BOM DE BOLA DE FUTEBOL 7 - +40 -2026

REGULAMENTO ESPECÍFICO DA COMPETIÇÃO

CAPÍTULO I
Da Denominação e Participação

Art. 1º - A Copa Papai Bom de Bola +40 será disputada pelas 08 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 a COPA, bem como por elaborar, alterar e dar cumprimento à tabela de jogos composta de locais, datas e horários previamente definidos.

Art. 3º - A Copa terá a participação das 08 equipes abaixo relacionados e cada equipe é obrigada a participar das partidas nas datas, locais e horários previamente estabelecidos na tabela.

Nº	CLUBES
01	HF12
02	LS ACADEMY
03	GERAÇÃO ALPHA
04	CRAQUES DA VENEZA
05	JUVENTUDE
06	SÃO LUIS ACADEMY
07	PALMEIRINHAA
08	AURORA

CAPÍTULO II
Da Premiação

Art. 4º - À equipe vencedora será atribuído o título de Campeã da Copa Papai Bom de Bola +40 de Futebol 7 2026 e ao 2° (segundo) colocado será atribuído o título de Vice-Campeã. O campeão receberá troféu, 17 (dezessete) medalhas alusivas ao título. O Vice-Campeão receberá troféu, 17 (dezessete) medalhas alusivas a segunda colocação.

CAPÍTULO III

Do Sistema de Disputa e Classificação Geral

Do Sistema de Disputa

Art. 5º - A Copa será disputado em 04 (Quatro) fases, a saber:

a) Primeira Fase – Classificatória
b) Segunda Fase – Quartas de Final
c) Terceira Fase – Semi final
d) Quarta Fase – Final

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

Art. 7º - A competição terá a seguinte pontuação

a) **Vitória** = 03 (três) pontos
b) **Empate** = 01 (um) ponto
c) **Derrota** = 00 (Zero) ponto.

SEÇÃO I
PRIMEIRA FASE
(Classificatória)

Art. 8º - Na Primeira Fase, ás 08 equipes participantes ficaram em dois grupos conforme quadro abaixo.

Nº	Grupo A	Grupo B
01	HF12	JUVENTUDE
02	LS ACADEMY	SÃO LUIS ACADEMY
03	GERAÇÃO ALPHA	PALMEIRINHA
04	CRAQUES DA VENEZA	AURORA

a) Ás equipes jogarão entre si no seu grupo, no sistema apenas de ida, classificando-se as 04 (Quatro) primeiras colocadas do grupo.

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

a) Maior número de vitórias;
b) Maior saldo de gols;
c) Maior número de gols pró;

d) Confronto direto entre as associações (inaplicável quando o empate for entre mais de dois clubes);

e) Sorteio a ser realizado pelo DCO/FMF7S.

SEÇÃO II

SEGUNDA FASE
(Quartas)

Art. 10 A Segunda Fase será disputada pelas 08 (0ito) equipes classificadas na primeira fase em cruzamento conforme quadro abaixo, em apenas um jogo, classificando-se as 04 (quatro)
equipes vencedoras .

Jogo 01 1º CLASSIFICAÇÃO GERAL X 8º CLASSIFICAÇÃO GERAL
Jogo 02 2º CLASSIFICAÇÃO GERAL X 7º CLASSIFICAÇÃO GERAL
Jogo 03 3º CLASSIFICAÇÃO GERAL X 6º CLASSIFICAÇÃO GERAL
Jogo 04 4º CLASSIFICAÇÃO GERAL X 5º CLASSIFICAÇÃO GERAL

TERCEIRA FASE
(Semi Final)

Art. 10- A Segunda 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.

Jogo 05	**VENCEDOR DO JOGO 1**	**VENCEDOR DO JOGO 4**
Jogo 06	**VENCEDOR DO JOGO 2**	**VENCEDOR DO JOGO 3**

SEÇÃO III
QUARTA 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. 12 - Somente poderão participar da COPA, atletas em que o filho tenha jogado alguma competição Oficial da FMF7 em 2025 e o atleta(PAI) inscrito no Sistema da Federação Maranhense de Futebol 7 e na competição, habilitados para a Competição, até antes do incio da Segunda Fase.

Art. 13- Para participação na competição, o nome do atleta deverá constar na certidão de nascimento ou no Registro Geral (RG) do filho, comprovando oficialmente o vínculo de paternidade.

Obs: será aceito a participação de professores que costem em alguma sumula em 2025 , em um jogo só pedem ter dois atuando em campo por equipe

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 atletas devem assinar documento que autoriza a participação 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 (de 01 a 99) 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).

§ 1° – Além da perda de pontos que trata o caput deste artigo, a Equipe deverá justificar sua ausência com razões fundamentadas, em até 02 (dois) dias úteis após a data designada para a realização da partida, dirigida por escrito à FMF7S, sob pena de ser eliminada da COPA , se uma mesma equipe acumular 2 (dois) WO na mesma categoria a equipe será eliminada e ficará impedida de participar da COPA em 2027 da categoria , sem prejuízo das sanções da justiça desportiva.

§ 2° - Depois de iniciado da **copa**, 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.

CAPÍTULO VI

Da Ordem, da Segurança das Partidas e das Penalidades

Art. 21 - As infrações e penalidades, atribuídas as Equipes durante a COPA, 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 da COPA 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$ 240,00 será divida 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, o RG , Passa Porte original , Documento oficial com foto 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. 26° - 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 refrear 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 ou
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 FMF7:

A) Desfiliação, em caso de reincidência, nos termos da legislação vigente.

B) Multa de R$ 100,00 (cem reais) a R$ 1.000,00 (um mil reais), corrigida anualmente pelos índices
inflacionários;
C) Suspensão pelo prazo de 30 (trinta) a 360 (trezentos e sessenta) dias;

– Art. 29 – fica permitido Iniciar uma partida com 6 atletas

Art. 30 - Os casos omissos serão resolvidos pela FMF7S.

São Luis, 20 de Julho de 2026

WALDEMIR ROSA
Presidente