

REGULAMENTO – COPA SÃO PAULO 2026

I - DAS FINALIDADES:

Artigo 01 – A “COPA SÃO PAULO” tem por finalidade congrega as equipes, por meio do Futebol 7, meio de lazer e prática sadia de esporte, organizado e administrado pela Federação de Futebol 7 de São Paulo.

II - DO PERÍODO DE REALIZAÇÃO:

Artigo 02 - Os jogos estarão compreendidos no período entre os meses de janeiro a março de 2026, sempre aos sábados e poderão ser marcados jogos em outras datas, horários ou locais, se houver necessidade POR PARTE DA ORGANIZAÇÃO.

III - DOS PARTICIPANTES:

Artigo 03 - Poderão participar apenas os atletas e membros de comissão técnica das equipes devidamente inscritos, obedecendo aos prazos e critérios estabelecidos por este regulamento.

IV - DAS INSCRIÇÕES DE ATLETAS E COMISSÃO TÉCNICA:

Artigo 04 - Cada equipe será composta por no mínimo 10 e no máximo 25 atletas e no máximo 03 membros de comissão técnica.

§ 1º - Um ATLETA **NÃO** poderá atuar por outra equipe na competição. MEMBRO DA COMISSÃO TÉCNICA **NÃO** poderá atuar por outra equipe durante todo o campeonato.

Artigo 05 – Serão permitidas as inscrições dos atletas, para as equipes que não completarem o número de 25 inscrições, até as 11h59 da manhã da quarta-feira anterior a 3ª rodada da equipe.

§ 1º – Não haverá alteração ou inclusão de atletas após a data limite.

§ 2º – Atletas e/ou membros de comissão técnica que não estejam inscritos (as) da partida **NÃO PARTICIPARÃO DA MESMA**, sob qualquer pretexto.

V - DAS PARTIDAS:

Artigo 06 - As partidas serão realizadas nas **Paris Arena ou Paris Play**, situadas **Av. Marquês de São Vicente, 2477 – Barra Funda –São Paulo - SP** - e serão regidas de acordo com as regras oficiais da modalidade, salvo as alterações deste Regulamento.

§ 1º - Só haverá mudanças na tabela em 01 caso:

a) Por solicitação da organização da competição.

2º - Por jogo poderão permanecer em quadra o máximo de 15 atletas e 03 membros de comissão técnica por equipe.

§ 3º - Em caso de semelhança na cor dos uniformes, a equipe do lado direito da tabela/súmula deverá trocar o seu uniforme. Sendo que a equipe postada do lado esquerdo deverá utilizar seu uniforme de número 1.

§ 4º - Uma partida só poderá ser suspensa ou deixar de ser realizada quando ocorrer o motivo que possa colocar em risco a integridade física dos atletas, comissão técnica e arbitragem.

5º - Transferidos, paralisados ou suspensos claramente um jogo por motivo alheio à vontade das equipes disputantes e da arbitragem, teremos 03 posicionamentos:

1. Será marcada uma nova data para a realização da partida, com seu tempo normal, caso o mesmo em questão tenha sido paralisado/suspensão até antes do término do primeiro tempo, portanto, uma nova partida;
2. Será marcada a continuação da partida em questão, caso no momento da paralisação do jogo já tenha sido encerrado o primeiro tempo da partida, dando continuidade no placar que estava no intervalo;
3. Será dado como encerrada a partida em questão, caso a paralisação/suspensão da mesma ocorra após os 17 minutos do segundo tempo e o placar que estiver no momento da paralisação será mantido.

§ 6º - Em todos os casos do parágrafo 5º só poderão participar dos jogos a serem remarcados, os atletas relacionados na súmula quando da paralisação da partida.

§ 7º - **O uso de caneleiras é obrigatório.**

Artigo 07 – As atletas e comissão técnica deverão apresentar antes de cada partida, ao representante da arbitragem um documento oficial **com foto (RG, Passaporte, Carteira da FF7SP)**, sem a qual serão impedidos de participar da mesma e será permitido o uso de documentos digitais.

§ 1º - Caso ocorra à participação de algum atleta, em qualquer partida, sob qualquer pretexto, sem estar devidamente inscrito, a equipe perderá os pontos da partida em questão. Ocorrendo esta irregularidade nas fases semifinal e final a equipe será considerada perdedora por WxO.

Artigo 08 - Somente um representante da **FF7SP** no local, ou um comunicado oficial, poderá adiar uma partida.

Artigo 09 – Haverá tolerância de 15 minutos em todas as partidas da rodada. A equipe que não atender este limite poderá ser punida.

§ 1º - As equipes deverão se apresentar com no mínimo 07 (sete) atletas para que a partida tenha início. Após o início da partida nenhum atleta ou membro de comissão técnica terão condições de atuar nesta partida sob nenhum pretexto.

§ 2º - Em caso de WO, serão computados os 03 pontos da vitória à equipe presente e o placar de 05 x 00; a equipe que não compareceu à partida é punida com a perda de 03 pontos.

Artigo 10 – A “COPA SÃO PAULO” consistirá em 04 (quatro) fases; sendo: 1ª Fase (classificatória), quartas de final, semifinais e final, como segue abaixo:

1ª Fase - “Classificatória”: 12 equipes, divididas em 4 grupos por sorteio a ser realizado no dia 13/01/26 às 19 horas na sede das partidas e terá transmissão pelo Instagram da FF7SP, onde as equipes dos grupos A enfrentarão as equipes do mesmo grupo B e as do grupo do grupo C enfrentaram as equipes do grupo D, em partidas únicas nesta primeira fase, passarão para as quartas de final as oito melhores equipes classificadas na classificação geral, seguindo o critério de classificação do artigo 11 deste regulamento.

2ª Fase – Quartas de Final: As oito equipes classificadas na 1ª fase jogarão em partida única e classificatória a classificação para a próxima fase com os seguintes confrontos abaixo, onde não teremos vantagem nesta fase, sendo que em caso de empate no tempo normal de jogo teremos cobranças de pênaltis (03) e em caso de persistir empatado o confronto após a 1ª série de cobranças teremos cobranças alternadas até que conheçamos as equipes vencedoras destes confrontos:

Jogo A - 1º colocado x 8º colocado;

Jogo B - 2º colocado x 7º colocado;

Jogo C - 3º colocado x 6º colocado;

Jogo D - 4º colocado x 5º colocado.

3ª Fase - Semifinais: As equipes disputarão as semifinais da competição em partida única e não haverá vantagem nesta fase, sendo que em caso de empate no tempo normal de jogo teremos cobranças de pênaltis (03) e

em caso de persistir empatado o confronto após a 1ª série de cobranças teremos cobranças alternadas até que conheçamos as equipes vencedoras destes confrontos, sendo que o emparelhamento destes confrontos serão de acordo com a classificação geral, somando-se a classificação nas 1ª e 2ª fases desta competição, que ficarão da seguinte maneira:

Jogo E - 1º colocado no geral x 4º colocado no geral;

Jogo F - 2º colocado no geral x 3º colocado no geral.

4ª Fase - Final: As duas equipes vencedoras das semifinais jogarão em partida única a grande final, sendo que em caso de empate, teremos cobranças de pênaltis (03) para cada equipe e persistindo o empate as cobranças serão alternadas até que conheçamos a equipe campeã.

Artigo 11 - Os critérios de classificação na **1ª Fase** serão os seguintes, pela ordem:

- a) Maior número de pontos ganhos;
- b) Equipe que não possuir W.O;
- c) Maior número de vitórias;
- d) Maior saldo de gols;
- e) Maior número de gols marcados;
- f) Menor número de gols sofridos;
- g) Menor número de pontos referentes aos cartões disciplinares durante a competição; (PESO: AMARELO = **01** e VERMELHO = **03**);
- h) Sorteio.

§ 1º - A vitória somará 03 pontos e o empate 01 ponto.

VII - DA PREMIAÇÃO:

Artigo 12 - Ficam instituídos os seguintes prêmios:

- 1º colocado - Troféu e medalhas a todos os inscritos;
- 2º colocado - Medalhas a todos os inscritos;
- Artilheiro – Troféu;
- Defesa menos vazada – Troféu;
- Craque da Competição – Troféu.

§ 1º - Atletas suspensos pela Comissão Organizadora e Disciplinar por punição considerada grave não poderão participar da premiação.

§ 2º - O **artilheiro** será o atleta que marcar mais gols em TODA competição. Havendo empate na soma de tentos, será premiado o atleta da equipe melhor colocada na competição.

§ 3º - A **melhor defesa** será aquela cuja equipe, dentre os quatro semifinalistas, com menos gols sofridos durante TODA competição. Havendo empate, será premiada a equipe melhor colocada na competição.

§ 4º O **Craque da Competição** será escolhido pela comissão organizadora que visará premiar o melhor atleta de toda a competição.

VIII - DAS MULTAS, PENALIDADES E PUNIÇÕES:

Artigo 13 - Fica instituído como penalidade às infrações disciplinares (cartões) por parte de qualquer pessoa registrada na equipe: **03 amarelos e 01 vermelho**, suspensão automática por 01 (uma) partida.

§ 1º - Um cartão não anula os outros cartões. Na reincidência as penalidades serão dobradas.

§ 2º - Suspensões não serão “zeradas”. Os cartões serão “zerados” antes das semifinais, mas as suspensões persistirão.

§ 3º - **As punições** serão estabelecidas sobre os relatórios dos oficiais de arbitragem, delegados ou membros da Comissão Organizadora.

§ 4º - Todas as pessoas inscritas neste evento são passíveis de punição, estando ou não dentro da quadra, bastando estar em qualquer local da praça esportiva, a qualquer momento.

§ 5º - **Uma COMISSÃO DISCIPLINAR, com 03 membros será formada e estes serão indicados pela FF7SP e que julgarão todos os casos previstos neste regulamento.**

Artigo 14 – Desrespeitar, reclamar por gestos ou palavras, ofender moralmente oficiais de arbitragem, membros da CO. **Punição:** de 01 a 03 jogos.

Artigo 15 – Praticar vias de fatos contra os oficiais de arbitragem, delegados, membros da Organização, adversários e companheiros de equipe. **Punição:** Eliminação do Torneio.

Artigo 16 – Assumir nas praças de desportos, atitude inconveniente ou contrária à moral desportiva, em relação a componentes de sua equipe, adversários, oficiais de arbitragem, membros da CO ou à entidade organizadora. **Punição:** de 01 a 03 jogos.

Artigo 17 – Participar de rixa, conflito ou tumulto, durante a competição. **Punição:** Eliminação do Torneio.

Artigo 18 – Manifestar-se forma desrespeitosa ou ofensiva contra membros da CO ou ameaçá-los de mal injusto e grave. **Punição:** de 01 a 06 jogos

Artigo 19 – **Invadir o campo de jogo antes, durante ou depois da partida, com** o propósito de ofender, discutir ou tirar satisfações com os oficiais de arbitragem, delegados ou membros da CO. **Punição:** de 01 a 04 jogos.

Artigo 20 – Tentar agredir os oficiais de arbitragem, delegados, membros da CO. **Punição:** de 03 a 04 jogos ou eliminação do torneio.

Artigo 21 – Praticar ato de hostilidade contra o adversário. **Punição:** de 01 a 04 jogos;

Artigo 22 – Proceder de forma desleal, imoral ou inconveniente. **Punição:** de 01 a 04 jogos.

Artigo 23 – Dirigir-se aos árbitros após a partida para reclamações, satisfações ou atitudes antidesportivas. **Punição:** de 02 a 04 jogos.

Artigo 24 – Equipe não oferecer condição de jogo até fim do tempo regulamentar. **Punição:** Perdedora DT.

Artigo 25 – A equipe que simular “cai-cai” antes de cumprido $\frac{3}{4}$ da partida. **Punição:** Eliminação do Torneio.

Artigo 26 – A equipe que realizar a partida com atleta irregular na fase eliminatória. **Punição:** Eliminação do Torneio.

Artigo 27 – A equipe que participar de tumulto ou briga generalizada estará **automaticamente eliminada** da Competição, estando sujeita a ressarcir os danos materiais, quando houver, a quem de direito.

§ 1º - Toda equipe inscrita na competição **será responsável por elementos de sua torcida**, vindo a sofrer sanções por quaisquer problemas criados pelos mesmos a qualquer momento da competição.

§ 2º - O enquadramento será feito pelos representantes legais da **Comissão Organizadora e da FF7SP e da CF7B**.

§ 3º Ficam os representantes das equipes participantes do **“Copa São Paulo”** cientes que são responsáveis financeiramente por qualquer ato de vandalismo praticado por qualquer membro da sua equipe e torcida, nos locais onde serão disputados os jogos desta competição, devendo arcar com os custos que podem ser cobrados pelas Paris Arena e Paris Play para reparação dos danos e prejuízos causados. Os representantes das equipes participantes podem ser

processados civil e criminalmente por todo e qualquer ato de agressão praticado dentro do complexo ou em seus arredores contra atletas, adversários, oficiais de arbitragem, torcedores, membros da organização, funcionários e qualquer pessoa envolvida diretamente ou não na competição.

IX - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS:

Artigo 28 – É de responsabilidade da equipe a assistência médica ao atleta antes, durante ou após a partida.

Artigo 29 – A FF7SP, Paris Arena e a Paris Play não se responsabilizarão por acidentes ocorridos com participantes do evento, ou por estes ocasionados a terceiros, antes, durante e depois das partidas.

Artigo 30 – Os oficiais de arbitragem, delegados ou membros da CO, entregarão seus relatórios sobre fatos inerentes à partida até as 18h00 do primeiro dia útil após a partida, sendo que as agressões físicas e/ou morais aos mesmos, ocorridas até 24 horas após a realização da partida, também são passíveis de punições.

Artigo 31 - Toda equipe tem o direito de apresentar RECURSO contra **irregularidades** observadas durante a competição.

§ 1º - Somente o representante legal da equipe, devidamente inscrito poderá interpor recurso.

§ 2º - Qualquer recurso deve ser apresentado por escrito, protocolado a **FF7SP** no máximo, até as 18h00 do primeiro dia útil após a partida.

§ 3º - Todas as explicações pertinentes ao Regulamento, classificação, punições etc, só terão validade se emitidos pela **Comissão Organizadora POR ESCRITO**, via correio eletrônico ou publicados no site oficial. Recursos que não se basearem neste fato não produzirão efeito.

Artigo 32 – A **FF7SP** cabe o direito de exigir toda a documentação necessária para a defesa da equipe dentro de um prazo estipulado. Caso o reclamante não respeite este prazo, será declarado improcedente.

Artigo 33 - As decisões da **FF7SP** serão irrevogáveis, não cabendo recurso a nenhum órgão esportivo ou de justiça comum.

Artigo 34 - Toda comunicação com as equipes será feita por meio de e-mail e/ou celular/whatsapp aos representantes e/ou publicados no site <https://www.ff7sp.com.br/> não cabendo às equipes alegação ou recurso por desconhecimento.

Artigo 35 - Todos os participantes serão considerados conhecedores do

conteúdo deste regulamento e das Regras Oficiais que regem a modalidade e das regras discutidas e aprovadas em Congresso Técnico.

Artigo 36 - Toda equipe deverá apresentar antes de cada partida ao representante da entidade organizadora:

- a) Atletas com camisas idênticas e numeradas, calções, meias idênticas e caneleiras obrigatoriamente;
- b) Relação de atletas acompanhada do nº da camisa (PRÉ-SÚMULA), com a devida documentação, que deverá ficar anexada na súmula;
- c) Camisa de goleiro reserva numerada, número este que não poderá ter repetição com os demais atletas, a não ser que seja o mesmo número do atleta que já está participando da equipe e esta for diferente dos demais atletas;
- d) Coletes em cor diferenciada dos uniformes das equipes para os atletas reservas/aquecimento;

Artigo 37 – Todos os casos não previstos neste regulamento serão analisados e julgados pela comissão organizadora do evento.

Federação de Futebol 7 do Estado de São Paulo – FF7SP