



## REGULAMENTO RO CUP 2026

### 1 - Regras

- **1.1** – RO CUP 2026 será disputada em conformidade com as seções aplicáveis das regras Internacionais da modalidade de FUT 7. Em questões de interpretações das regras da FUT7.
- **1.2** - As equipas estão divididas em grupos de **três a quatro** equipas, dependendo do número de equipas na categoria.
- **1.3** - A classificação das equipas será determinada de acordo com os seus pontos. Três pontos são atribuídos a uma vitória, um ponto a um empate e zero pontos a uma derrota.
- **1.4** - Se duas ou mais equipas terminarem com o mesmo número de pontos, a classificação será decidida da seguinte forma:
  - 1º - Confronto direto (Só entre 02 equipas);
  - 2º - Número de Vitórias;
  - 3º - Saldo de gols;
  - 4º - Gols marcados;
  - 5º - Gols sofridos.
  - **6º** - Sorteio
  -
- **1.5 - JOGOS FASE DE GRUPOS**
  - **1.5.1**- O sistema de disputa da competição é determinado pelas seguintes regras:
  - **1.5.2** - As equipas jogam entre si na 1ª fase de grupos.
  - **1.5.3** - A ordem entre as equipas será decidida de acordo com os pontos.
  - **1.5.4** - Caso uma equipa seja desclassificada ou se retire durante a fase de grupos, todos os resultados serão alterados para 0-3 (W.O) a favor do adversário.

### 1.6 Jogos de Playoff – Mata-Mata

**1.6.1 - Nas partidas eliminatórias em caso de empate no tempo normal será decidida nos pênaltis, seguindo a regra oficial, cobrado por atletas diferentes. Permanecendo empate será alternada 01 cobrança para cada equipa, até ter um vencedor. Todos os atletas que não estejam expulsos do jogo ou machucados devem cobrar alternadamente até se conhecer o vencedor.**

**- Futebol 7 Society 3 pênaltis.**

**1.6.2** - No caso de uma equipa ser desqualificada ou desistir durante os jogos eliminatórios (playoff), a equipa oponente seguirá em frente na competição.



- **1.7 - Regras das Categorias**

- Em Breve adendo

## 2 - Categorias

### Masculino

- Nascidos em 2019 – sub7
- Nascidos em 2018 –sub8
- Nascidos em 2017 –sub9
- Nascidos em 2016 – sub10
- Nascidos em 2015 –sub11
- Nascidos em 2014 – sub12
- Nascidos em 2013 – sub13
- Nascidos em 2012 – sub14
- Nascidos em 2011 – sub15

### Feminino

- Nascidas em 2011 – su15

## 3 - Jogadores

- **3.1 - Em todas as categorias, o número máximo e mínimo de jogadores inscritos por equipe é:**
  - Fut 7 - Mínimo de 10 e máximo de 16 jogadores.
- **3.1.1 - Máximo de 2 responsáveis e mínimo de 1 para as equipes.**
- **3.2 - Todos os jogadores(as) devem ser capazes de provar a sua idade através do documento de identidade e/ou passaporte original, com foto e data de nascimento.**
- **3.3 - Recomendamos que todos os jogadores(as) usem o mesmo número na camisa de jogo durante toda a competição.**
- **3.3.1 - Se os jogadores mudarem os números entre jogos, o treinador ou o líder da equipe deve atualizar essas informações antes do início do jogo com o staff de campo ou todas as estatísticas do jogo daquele jogador estarão erradas.**
- 3.4 - As equipas podem usar todos os jogadores que estão no sistema para a competição.
- 3.5 - Nas substituições durante o jogo, os jogadores(as) têm de seguir as seguintes regras:
  - 3.5.1 - Um(a) jogador(a) que seja substituído pode reentrar no jogo.
  - 3.5.2 - As substituições podem ser feitas sem o jogo ter de ser interrompido.
  - 3.5.3 - Todas as substituições serão realizadas na linha de meio-campo.
  - 3.5.4 - O jogador só pode entrar em campo quando o seu colega estiver fora da área legal de jogo e só depois do árbitro dar permissão.



- 3.6 - Todas as substituições realizadas incorretamente serão penalizadas com cartão amarelo.
- 3.7 - Na substituição de goleiros o jogo deve estar parado e o árbitro informado.
- 3.8 - Um(a) jogador(a) pode representar o mesmo clube em várias categorias, mas não pode representar mais que uma equipe na competição.
- 3.9 - Se um(a) jogador(a) representar uma equipe em diferentes categorias, deverá estar inscrito em todas as fichas de inscrição das categorias na qual participará.
- 3.9.1 - Se um(a) jogador(a) representar uma equipe em diferentes categorias, mas só está inscrito em uma equipe, o jogador não será autorizado a participar nas restantes equipes. Se isso acontecer, ele será excluído da competição e a equipe perderá por 0-3 os jogos em que este jogador participou.
- 3.10 - Se um clube competir com duas ou mais equipes na mesma categoria, os jogadores(as) dessas equipes NÃO podem trocar de equipes. Se isso se verificar, os mesmos serão excluídos da competição e a equipa perderá por 0-3 os jogos em que esses jogadores(as) participaram.
- 3.11 - Equipes que apresentem jogadores(as) que não constem na ficha de inscrição podem ser excluídas do torneio.
- **3.12 - Não está autorizada a inscrição de jogadores(as) ao longo da competição. O limite para registrar jogadores é 01 de fevereiro até 30/junho 2026. Após validação e credenciamento, não são aceitas mais inscrições de jogadores.**

## 4 - Tempo de jogo

**4.1 - Serão 2 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos em jogos das categorias sub 11 até sub 15.**

**- Serão 2 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos em jogos das categorias sub 07 até sub 10.**

- 4.3 - Serão 5 (cinco) minutos de intervalo em todos os jogos, em todas as categorias.
- 4.4 - Todos os jogos começarão pontualmente, conforme os horários divulgados.

## 5 - Detalhes dos jogos

- 5.1 - **Ficha de Jogo:**
- 5.1.1 - Em todas as partidas é obrigatório verificar a súmula de jogo antes do início da partida.
- 5.1.2 - Todos os jogadores inscritos na competição devem ser incluídos na súmula.
- 5.1.3 - Se um jogador não estiver na súmula do jogo, não pode ser utilizado na partida. Neste caso, o líder da equipa deve entrar em contato com os serviços administrativos da competição para resolver a situação para os próximos jogos.
- 5.1.3.1 - Qualquer jogador ou líder não incluído na lista, não pode acessar a área técnica.



- **5.1.2** - Os líderes da equipa TÊM de confirmar os números da lista de jogadores para o jogo com o representante, antes do início do jogo para evitar quaisquer erros nas informações da partida.
- **5.1.3** - Todos os jogadores da lista da equipa são considerados como se tivessem participado da partida.
- **5.1.4** - Serão realizados controles aleatórios das listas de equipas e listas de participantes.
- **5.1.5** - Para as equipas que não validarem a ficha de jogo até **10 minutos** antes do início do jogo, poderá ser aplicada uma penalidade. A organização pode aplicar uma multa de R\$ 100,00 Reais ou impedir a equipa de voltar a jogar até que essa multa seja regularizada.
- **5.2 - Equipamento de jogadores:**
- **5.2.1** - Os números nas camisas de jogo são OBRIGATÓRIOS.

• **5.2.1.1** - Se o jogador não tiver um número na camisa, precisará adicionar "manualmente" um número com uma fita ou não poderá jogar a partida.

- **5.2.2** - O número de jogadores na súmula de jogo deve coincidir com os números das camisas.
- **5.2.3** - Dois jogadores da mesma equipe não podem usar o mesmo número na partida.
- **5.1.4** - O número que cada jogador tem na lista da equipe deve ser o mesmo que o número da camisa.
- **5.2.5** - Se um jogador mudar o número da camisa do jogo anterior, essas informações devem ser atualizadas na súmula de jogo online com a equipe de campo antes do início da partida.
- **5.2.6** - Nenhum jogador pode mudar os números durante a mesma partida. O não cumprimento desta regra dará ao jogador um cartão amarelo e terá de abandonar o campo para vestir a camisa correta.
- **5.2.6.1** - O jogador só pode voltar a entrar na partida quando estiver a utilizar um número de camisa autorizado e com o consentimento do árbitro.
- **5.2.7** - Se HOUVER A NECESSIDADE DE TROCA DE UNIFORMES, será realizado um sorteio entre as mesmas, a equipe perdedora terá 05 minutos pra realizar a troca. (Podendo a equipe perdedora usar colete com número).
- **5.2.8** - O uso de caneleiras é obrigatório em todas as partidas.

**5.2.9** - Os atletas só poderão utilizar tênis ou chuteira para Fut. 7, sendo elas sem **Travas**.

- **5.4.4** - A organização não fornece bolas de para o aquecimento das equipes antes das partidas.

### **5.3 - Antes e depois da partida:**

- **5.3.1** - Todas as equipes devem estar prontas em campo no máximo 10 minutos antes do início com documentos válidos para o controle de idade, caso sejam solicitados.



## 5.4 - Bolas de Jogo

- **5.4.1** - Em todos os jogos das categorias que jogam nas cat. Sub 11 a sub 15 são utilizadas as bolas tamanho 5.
- **5.4.2** - Em todos os jogos das categorias que jogam nas cat. Sub 7 a sub 10 são utilizadas as bolas do tamanho 4.
- **5.4.3** - A organização fornecerá bolas de jogo oficiais para as partidas, mas nada impede de utilizar as bolas das equipes desde que seja tamanho correto.

## 6 - Credenciamento - Súmula de Jogo - Controle de idades

### 6.1 - Inscrição dos Jogadores

- **6.1.1** - O responsável da equipa terá acesso à área do WEBSITE [WWW.ROCUP.COM.BR](http://WWW.ROCUP.COM.BR), assim que seja realizado o primeiro pagamento ou depósito de caução, o que permitirá inscrever com antecedência os seus jogadores no sistema.
- **6.1.2** - São informações necessárias para o registo dos jogadores:
  - A. Nome completo;
  - B. Data de nascimento;
  - C. documento oficial (RG ou passaporte);
  - D. Número de identificação CPF;
  - E. Foto atleta
  - F. Posição.
- **6.1.3** - Após a inscrição ter sido efetuada com sucesso, o responsável da equipe deverá anexar no sistema ou apresentar a xerox da documentação com foto de cada atleta inscrito,
- **O atleta que não tiver a documentação com foto deverá apresentar xerox do RN, CPF JUNTO COM UMA DECLARAÇÃO DA ESCOLA CARIMBADA E COM FOTO NA DECLARAÇÃO 3X4.**
- **6.1.4** - As equipes devem ter a foto do jogador carregada no seu perfil, para que seja possível verificar o documento de identificação com a foto no website.
- **6.1.5** - Após recebermos toda a documentação receberá a credencial do atleta oficial da ROCUP.
- **6.1.6** - Se o responsável de equipa não fizer o credenciamento seguindo os passos indicados, o jogador não será autorizado a participar.
- **6.1.7** - Note-se que em edições anteriores alguns jogadores foram impedidos de participar porque os seus responsáveis de equipa não respeitaram o prazo para este processo. Os jogadores são assim impedidos de participar e todas as taxas pagas serão perdidas.

### 6.2 - Credenciamento Online:

- **6.2.1** – O credenciamento só pode ser iniciado quando todas as etapas do processo de inscrição de jogadores estiverem concluídas com a devida documentação.



- **6.2.2** - O processo de credenciamento online é validado através da lista de jogadores registrados no website juntamente com a fotografia já registrada no sistema, através de toda a documentação enviada para a organização.

- **6.2.3** - Até 15 dias antes do início do torneio, todos os jogadores devem ser inscritos no sistema online. Após esta data, será cobrada uma taxa administrativa adicional de R\$ 100,00 reais por atleta que não tenha terminado o credenciamento online dentro do prazo.

- **6.2.4** - Se houver alguns jogadores que no momento do credenciamento online ainda não tiverem a sua foto carregada no sistema, não terão a sua creditação válida e não estão autorizados a participar
- **6.2.5** - Os jogadores que não forem verificados no credenciamento online, não serão autorizados a participar mesmo que se apresentem no dia do jogo com algum documento de identificação pessoal.
- **6.2.6** - As equipes só aparecerão visíveis online no calendário dos jogos do site da competição, quando todo o processo de credenciamento online da equipe estiver concluído. Caso isso não aconteça, a equipe pode ser excluída da competição, sendo substituída por outra equipe local se o credenciamento online não estiver concluído até **15 dias antes** do início do torneio.
- **6.2.7** - Para que os jogadores sejam oficialmente registrados e tenham o processo de credenciamento concluído, todos os pagamentos terão de ser efetuados pelas equipes.

### 6.3 - Retiradas dos kits das credenciais

- **6.3.1** - É obrigatório fazer a credenciamento online.
- **6.3.2** - Os responsáveis de equipe serão informados com antecedência sobre onde podem realizar este procedimento antes do início do torneio.
- **6.3.3** - O responsável de equipe só está autorizado a recolher o kit da equipe se o processo de credenciamento online estiver concluído.
- **6.3.4** - Se existir um jogador com uma verificação pendente por parte da organização, este já não pode ser validado mesmo deslocando-se ao escritório para efetuar a creditação presencial.
- **6.3.5** - Se qualquer responsável de equipe local recolher o kit da equipe apenas 1 dia antes da competição, terá de esperar em longas filas e não terá prioridade em relação às equipes com alojamento e que farão a retirada nesse dia.
- **6.3.9** - Apenas a pessoa responsável pela equipa precisa estar presente para recolher o kit da equipe e receber algumas informações importantes.
- **6.3.10** - Se os responsáveis de equipe não retirarem os kits, as equipas NÃO poderão participar no primeiro jogo.



#### 6.4 - Controle de idade:

- **6.4.1** - As equipas precisam trazer consigo documentos de identificação (RG ou passaporte) dos jogadores para os jogos.
- **6.4.2** - O controle da idade consiste numa verificação aleatória às equipas, e pode ser efetuado em qualquer altura.
- **6.4.3** - Este controle de idade será efetuado através do nosso Staff devidamente identificado com "Controle de Idade", através da confirmação visual entre os jogadores, o perfil que está registado no sistema e o documento.

#### 6.5 – Súmula de jogo:

- **6.5.1** - Até 10 minutos antes do início do jogo todas as equipas devem estar preparadas, sendo que o líder da equipa deve confirmar com o representante de campo, o alinhamento dos jogadores para que o jogo comece com os números corretos das camisas.
- **6.5.2** - Mesmo que não tenha existido alteração nos números das camisas dos jogadores em relação ao jogo anterior, o líder da equipa deve sempre validar o jogo com o representante de campo, 10 minutos antes do início do jogo, caso contrário o jogo pode não começar à hora marcada.
- **6.5.3** - Este período pode servir para confirmar a idade dos jogadores com o representante da competição, e se necessário, também para validar o número correto nas camisas dos jogadores.
- **6.5.4** - Se o responsável da equipa não confirmar os números dos jogadores na lista oficial de jogadores para o jogo com o staff de campo, 10 minutos antes do início do jogo, o jogo não poderá começar à hora marcada.
- **6.5.5** - O líder da equipa deve ter este procedimento automatizado em todos os seus jogos, para evitar qualquer erro de informação sobre os incidentes do jogo, tais como o número do marcador de gol e as suas assistências.

#### 7 - Autorizações especiais (número de jogadores por equipa que tem idade acima da categoria)

- **7.1** - As dispensas serão automaticamente concedidas nas categorias masculinas:
- **7.1.1** - Fut 7 - Até 2 atletas do sexo feminino serão automaticamente aceites sendo 1 ano acima da categoria.
- **7.1.2** - Poderão ser consideradas autorizações especiais para as categorias de futebol de 7, devendo para tal contactar a organização previamente.



## 8 - Regras Futebol 7:

### 8.1 Formatos de competição:

- **8.1.1** - Nas competições com o formato 7x7, todas as categorias jogam futebol de 7 (um goleiro e seis jogadores(as) de campo).

### 8.2 Regra da Competição:

**8.2.1 - Nas categorias Sub 7 ao Sub 10 o goleiro pode dar balão em qualquer situação defendendo ou quando sair de jogo.**

- O Gol NÃO pode ser validado diretamente de início e reinício de jogo ou após a marcação de um tento.

- ARREMESSO LATERAL com as mãos.

- TIRO E ARREMESSO DE META, goleiro arremesso e chute, jogador de linha somente chute!

- TIRO DE CANTO cobrado com pés, vale gol direto na cobrança.

- Arremesso de canto cobrado com mão, não vale se entrar diretamente na meta.

- Tiro de Meta se entrar na meta adversária gol é válido.

**8.2.2 Nas demais categorias sub 11 ao sub 15 segue regra oficial da modalidade, a equipe que cometer 05 infrações técnicas por período, sofrerá um Shoot out a cada infração posterior, sendo zeradas ao final do período.**

## 9 - Programa dos Jogos

- **9.1** - O comitê da organização tem o direito de alterar grupos, horários e campo de jogos antes e durante a competição.
- **9.2** - Em caso de alterações as equipas serão devidamente informadas, mas é da responsabilidade das equipas verificarem no site 2h antes do início do jogo onde o mesmo se irá realizar.
- **9.3** - Deve consultar os calendários de jogos a todo o momento, principalmente na passagem às fases seguintes, pois a organização pode ser forçada a fazer alterações aos horários e campos dos jogos, devido a exigências logísticas.

## 10 - Árbitros

- **10.1** - Todos os árbitros são membros de uma associação de futebol.
- **10.2** - Todos os jogos das categorias 7x7 têm 2 árbitros e 1 representante.
- **10.3** - O coordenador da arbitragem durante o torneio estará disponível na ROCUP.

**10.4** - A ARBITRAGEM será indicada pela organização para cada partida, não cabendo veto por partes de nenhuma escolinha.



## 11 - Júri do Torneio

**11.1 OS CASOS OMISSOS A ESTE REGULAMENTO SERÁ DECIDIDO PELA COMISSÃO ORGANIZADORA JUNTAMENTE COM A COMISSÃO JULGADORA, NÃO CABENDO NENHUM RECURSO POR PARTE DE QUALQUER ATLETA OU EQUIPE CONTRA A DECISÃO.**

## 12 - Protestos:

- 12.1 - Todos os protestos devem ser apresentados por escrito pelo responsável da equipa e entregues a organização no prazo máximo de 60 minutos depois do final do jogo.
- 12.2 - Será pago uma taxa de protesto de R\$ 300,00, (Trezentos Reais) paga no momento que o protesto for entregue a organização.
- 12.3 - Essa taxa só será devolvida se o protesto for aprovado
- 12.4 - Protestos baseados em decisões de arbitragem não serão aceites.
- **12.5 – Nas categorias sub 7 ao sub 10 caso um jogador(a) leve cartão vermelho o mesmo poderá jogar partida seguinte.**
- **12.6 – Nas categorias sub 11 ao sub 15, será aplicada regra oficial da modalidade de fut7, em caso de cartão vermelho equipe penalizada com 2 min cronometradas com 1 jogador a menos e jogador fica suspenso da próxima partida da sua equipe.**
- 12.7 - Se um jogador que está suspenso jogar um jogo de forma irregular, a equipa desse jogador suspenso perde automaticamente o jogo por 0-3.
- 12.8 - Cartões amarelos não são acumulados.

## 13 - WO (Falta de Comparecimento)

**13.1 - HAVERÁ TOLERÂNCIA DE 20 MINUTOS DE ATRASO DAS EQUIPES (SÓ NO 1º JOGO) ULTRAPASSADO ESTE PRAZO SERÁ CARACTERIZADO W X O EM FAVOR DA EQUIPE ADVERSÁRIA. A equipe perde W x O, não será eliminada da competição.**

- **13.2** - Se uma partida for paralisada devido a algum fator natural como: chuva, falta de luminosidade entre outros, a mesma deverá continuar com mesmo tempo que foi paralisada em outra data a ser determinada pela organização, podendo qualquer jogador da equipe que esteja inscrito participar do seu seguimento normalmente.

- **13.3** - Se uma equipa repetidamente não comparecer nos jogos, a equipa em causa pode ser excluída do torneio.
- **13.4** - Em casos especiais, o júri do torneio pode decidir excluir uma equipa logo na primeira infração, se encontrar entender que essa infração foi deliberada para auto benefício e injusto para outra equipa no grupo.



- **13.5** - Qualquer equipa que perca um jogo por não comparecer (falta de comparecimento), deverá pagar uma taxa de R\$200,00 Reais para jogar a próxima partida e continuar na competição.
- **13.6** - Se uma equipa não comparecer ao último jogo do grupo, sem um motivo válido e em seu próprio benefício, pode ser eliminada ou desclassificada.
- **13.7** - Caso uma equipa não compareça à partida, a organização não é responsável e não reembolsará nenhuma das equipas.
- 

## 14 - Normas de Conduta

- **14.1** - Os líderes das equipas são responsáveis pelo comportamento dos seus jogadores em caso de danos causados nas instalações desportivas, vestiários, alojamentos, transporte ou outras instalações.
- **14.2** - Em caso de danos, o responsável deverá contactar imediatamente o staff da organização.
- **14.3** - Em caso de dúvida na interpretação do regulamento do torneio deverá contactar diretamente o staff da organização.
- **14.4** - O silêncio deve ser respeitado nos alojamentos entre 22:00h e 7:00h.
- **14.5** - Os horários das refeições devem ser respeitados. As equipas podem perder as suas refeições se chegarem fora do tempo.
- **14.5.1** - Em caso de atraso num jogo ou de algum transporte, deverá informar a organização dessa situação.
- **14.6** - O desrespeito por estas regras será analisado pela organização do torneio e podem resultar na exclusão da competição e dos alojamentos e consequente perda do depósito de caução.

## 15 - Conduta de Familiares e Torcedores

- **15.1** - As equipas são responsáveis pela conduta dos seus torcedores e familiares.
- **15.2** - As equipas podem perder um jogo, se o árbitro decidir terminar o jogo com base no mal comportamento verbal e violento dos seus familiares e apoiantes para com os árbitros ou qualquer outro colaborador do torneio.
- **15.3** - As equipas podem ser expulsas do torneio logo no seu primeiro incidente, com base no mal comportamento verbal e violento dos seus familiares e apoiantes para com os árbitros ou para com a outra equipa.

## 16 - Seguros e Responsabilidade

- **16.1** - Cada jogador deve ter um seguro médico (relacionado com a sua equipa ou um seguro privado).



- **16.2** - Certifique-se de que todos os seus jogadores estão segurados dentro e fora do terreno de jogo.
- **16.3** – ROCUP não tem qualquer seguro de grupo, protegendo os participantes em caso de lesão, doença, roubo ou dano à propriedade e não se responsabiliza de forma alguma por acidentes, danos ou perdas económicas que podem surgir no caso de guerra, acontecimentos bélicos, guerra civil, revolução ou distúrbios civis, ou por causa das ações das autoridades, greves, bloqueios, desastres naturais, epidemias ou eventos similares.
- 
- **16.3.1** - Esses problemas serão resolvidos sob a responsabilidade própria das equipas e não são de responsabilidade da ROCUP ou da organização local.
- 
- **16.4** - Participantes que não têm nenhum contrato de seguro médico com devem ter um médico pessoal.
- **16.5** - Os responsáveis das equipas têm de saber previamente, quais os “hospitais/clínicas”, com os quais a sua seguradora tem acordos, para que no caso de prestação de serviços médicos, possam-se dirigir com os seus atletas para as mesmas.
- **16.5.1** - Caso os condutores da ambulância não sejam informados pelos responsáveis das equipas qual a clínica ou hospital a que se dirigir, a equipa é responsável pelo pagamento do serviço prestado no hospital para onde o jogador foi encaminhado, caso o mesmo não tenha acordo com a sua seguradora.
- **16.6** - A organização não assume qualquer responsabilidade em caso de roubo de equipamentos desportivos ou pertences pessoais dos participantes no alojamento, transporte ou nos locais desportivos.

## 17 - Águas para os jogos

- **17.1** - Pode haver distribuição de água para as equipas durante os jogos, cada equipa tem uma quantidade determinada de água liberada para cada jogo. O responsável da equipa deve retirar a água no ponto de distribuição no torneio.

## 18 - Vestiários

- **18.1** - As equipas devem sair dos seus alojamentos já equipadas para o jogo.
- **18.2** - Alguns complexos desportivos poderão ter vestiários, mas alguns são pequenos e devido ao elevado número de equipas, a sua equipa pode não conseguir um lugar para se equipar.
- **18.3** - Esta regra aplica-se às equipas locais.
- **18.4** - Equipas com a opção de alojamento através da organização, devem tomar ducha no seu próprio alojamento após o regresso do jogo.



## 19 - Autorizações para participação na ROCUP

- 19.1 - Todas as equipes podem imprimir no site [www.rocup.com.br](http://www.rocup.com.br) a carta de autorização para a ROCUP.

## 20 – Geral.

### A PREMIAÇÃO SERÁ:

- Serie Ouro, Prata e Bronze.
- Troféu e medalhas para as equipes Campeãs e Vice-campeãs em cada categoria.
- Medalha de participação para as demais equipes.
- Artilheiro troféu geral da categoria, se tiver empate será declarado o vencedor o mais bem c e na categoria mais alta.
- Goleiro campeão serie ouro troféu.

- **Membros da comissão técnica deverão cumprir a suspensão pela expulsão.**

- **Não será obrigado o capitão de cada equipe ser identificado com faixa de capitão.**

- **Será obrigatório à equipe ter pelo menos 05 atletas para iniciar cada jogo e um será obrigatoriamente o goleiro. Uma partida não terá sua continuação ou prosseguimento se uma ou ambas, ficarem reduzidas a 03 atletas, seja qual for o motivo, inclusive durante as cobranças de penalidades. Seguindo a regra geral.**

- **As térmicas estão todas liberadas.**

- **Membros da comissão técnica poderão permanecer nos bancos de reservas usando camisa de manga, tênis ou chuteira e meia. (Até 02 pessoas). Uniforme da escolinha.**

- **OBS: Os pais de atletas que têm credencial não fazem parte da comissão técnica, não e autorizado a entrada em campo.**

- **Médicos, fisioterapeutas, fotógrafos com credencial estão liberados está no campo.**

- **Atletas e membros da comissão técnica mesmo nas arquibancadas e fora de jogos também poderão sofrer penalidades se forem relatados.**

- **CASO JOGADOR, DIRIGENTE OU RESPONSÁVEL PELA EQUIPE AGREDIR A EQUIPE DE ARBITRAGEM OU ALGUM MEMBRO DA ORGANIZAÇÃO, SERÁ ELIMINADO DA COMPETIÇÃO. SE JOGADORES OU DIREGENTES BRIGAREM ENTRE SI SERÃO ELIMINADOS INDIVIDUALMENTE, APÓS SER ANALISADO PELA COMISSÃO CASO A CASO.**

- **Se uma partida for paralisada devido a algum fator natural como: chuva, falta de luminosidade entre outros, a mesma deverá continuar com mesmo tempo que foi paralisada em outra data a ser determinada pela organização, podendo qualquer jogador da equipe que esteja inscrito participar do seu seguimento normalmente.**

- **É de responsabilidade das comissões técnicas colocarem ou não atletas abaixo das idades nas categorias superiores da sua idade sabendo que há uma diferença física grande de um ano para o outro. Ex. um atleta da categoria sub 11 poderá integrar a sub 12, tendo seus professores como únicos responsáveis por sua escalação.**

- **Os Técnicos de ambas as equipes devem obrigatoriamente assinar a súmula do jogo, o que atesta todos os dados descritos na mesma, tais como atletas e membros da comissão técnica relacionados, placar final, infrações e cartões disciplinares estão corretos. Não assinar a súmula é uma infração técnica e a equipe fica impedida de realizar qualquer tipo de recurso referente a esse jogo.**

- **O atleta pode jogar de óculos apropriados para o esporte, porém a responsabilidade é do mesmo por qualquer acidente.**



- Todos os jogos ocorrerão preferencialmente com iluminação natural, mas terá jogos a noite também.
- A imagem dos atletas, individual ou coletiva, assim como dos técnicos, árbitros, representantes e demais dirigentes inscritas na competição e obtidas nos locais de competição, poderão ser utilizadas pela Comissão Organizadora a título de divulgação, sem fins comerciais, nos seguintes meios: Em Sites, em revistas, jornais e programas de rádio e TV, ou em qualquer outro veículo de imprensa.
- Se algum jogador ou comissão técnica ou qualquer pessoa perder a credencial ou pulseira, deverá solicitar a reposição da segunda via junto à organização. R\$ 50,00 (CINQUENTA REAIS).
- A EQUIPE QUE PROVOCAR A SUSPENSÃO DE UMA PARTIDA POR QUALQUER MOTIVO QUE SEJA INDEPENDENTE DO RESULTADO PERDE OS PONTOS PARA O ADVERSÁRIO.
- A EQUIPE QUE ABANDONAR O CAMPO DE JOGO POR QUALQUER MOTIVO ANTES QUE O ÁRBITRO ENCERRE O JOGO PERDE OS PONTOS PARA O ADVERSÁRIO E SERÁ JULGADA PELA COMISSÃO.
- ESTE REGULAMENTO QUE É CLARO E OBJETIVO DEVERÁ SER OBSERVADO POR TODOS OS ENVOLVIDOS DIRETA OU INDIRETAMENTE COM A COMPETIÇÃO, NÃO CABENDO AOS PARTICIPANTES ALEGAÇÕES DE IGNORÂNCIA E NÃO PODERÁ SER ALTERADO APÓS O INÍCIO DA COMPETIÇÃO, SALVO SE DE CONSENSO E UNANIMIDADE DE TODAS AS EQUIPES PARTICIPANTES E DA COMISSÃO ORGANIZADORA.
- OS CASOS OMISSOS SERÃO JULGADOS PELA COMISSÃO E DE ACORDO COM O C.B.J.D.

**ORGANIZAÇÃO:**

**Ivo Junior ( 69. 99208-5518)**

**Geovanny Siqueria ( 69. 99291-5088)**

**Coordenador Técnico**

**Reginaldo Santos ( 69. 99207-8243)**

**15 A 19 DE JULHO DE 2026**