



FEDERAÇÃO DE FUTEBOL SETE SOCIETY  
DO ESTADO DE SANTA CATARINA

[www.fut7sc.com.br](http://www.fut7sc.com.br)



[www.lf7.com.br](http://www.lf7.com.br)



[www.societybrasil.com.br](http://www.societybrasil.com.br)

# FLORIPA CUP 10

## REGULAMENTO OFICIAL

**EDIÇÃO – 2011**

10/09 a 30/10

LIGA DE FUTEBOL 7 DA GRANDE FLORIANÓPOLIS – LF7  
Rua Fúlvio Aducci, nº 890, sala 4, Estreito, Florianópolis-SC

[www.lf7.com.br](http://www.lf7.com.br)

# **REGULAMENTO GERAL**

## **I - DAS FINALIDADES:**

**Art. 1º** - A FLORIPA CUP 10 DE FUTEBOL SETE tem por finalidade congregar e difundir o futebol sete como meio de lazer e prática sadia do esporte e será organizada pela Liga de Futebol 7 da Grande Florianópolis, filiada à Fut7-SC.

## **II - DO PERÍODO DE REALIZAÇÃO:**

**Art. 2º** - Os jogos estarão compreendidos no período de 10 de setembro a 30 de outubro de 2011.

**§ 1º** - A carga da organização poderão ser marcados jogos em outras datas, horários ou locais (jogos adiados, entre outros e etc.).

## **III - DAS EQUIPES PARTICIPANTES:**

**Art. 3º** - Poderão competir equipes que tenham adquirido o direito de participar do Campeonato, regularmente inscritas e com seus jogadores devidamente filiados, obedecendo-se os prazos e critérios estabelecidos por este regulamento.

## **IV - DAS INSCRIÇÕES DAS EQUIPES E PAGAMENTOS:**

**Art. 4º** - O período de inscrição será de 04/07/11 a 19/08/2011, ou enquanto houver vagas. A confirmação da equipe se dará somente mediante o pagamento da taxa de inscrição.

**§ 1º** - As inscrições feitas por meio de depósito bancário serão validadas somente mediante apresentação do comprovante de depósito perante a Federação. No comprovante deverá conter o nome da equipe.

## **V - DAS INSCRIÇÕES DE ATLETAS:**

**Art. 5º** - Cada equipe poderá inscrever até 25 (vinte) atletas, todos devidamente filiados à Liga de Futebol 7 da Grande Florianópolis (LF7), mas apenas 15 (quinze) poderão participar da partida, sendo 7 (sete) no campo e 8 (oito) no banco.

**§ 1º** - A Ficha de Inscrição IMPRESSA deverá ser entregue até o dia do Congresso Técnico, sob pena de multa no valor de R\$ 10,00 (dez reais) por dia de atraso.

**§ 2º** - Será obrigatória a apresentação de DOCUMENTO OFICIAL COM FOTO para que o atleta tenha condição de atuar nas partidas. Sem a apresentação do referido documento o atleta NÃO INICIARÁ a partida. Documentos oficiais: Carteira de Identidade, Passaporte, Carteira Profissional, CNH, Carteira Militar ou Carteira de Ordens Profissionais.

**§ 3º** - A "janela" para acrescentar atletas e/ou membros da comissão técnica (treinador, auxiliar e massagista) às equipes da Série D da Floripa Cup 10 ocorrerá apenas no período de 10 a 13 de outubro de 2011 e o custo será de R\$ 20,00 (vinte reais) por pessoa.

**§ 4º** - A "janela" para acrescentar atletas e/ou membros da comissão técnica (treinador, auxiliar e massagista) às equipes das Séries A, B e C da Floripa Cup 10 ocorrerá no período de 10 a 20 de outubro de 2011 e o custo será de R\$ 20,00 (vinte reais) por pessoa.

**§ 5º** - Caso a equipe queira trocar de técnico, auxiliar ou massagista durante a competição, deverá pagar a taxa de R\$ 20,00 (vinte reais) por pessoa até a quinta-feira anterior à sua partida.

**Art. 6º** - O atleta só poderá atuar em uma equipe durante a competição, independente de divisão.

## **VI - DAS PARTIDAS E REGRAS DE JOGO:**

**Art. 7º** - As partidas serão regidas sob as regras oficiais da Federação de Futebol 7 de Santa Catarina (Fut7-SC).

**Art. 8º** - Toda equipe deverá se apresentar no mínimo 10 (dez) minutos antes de cada partida ao representante da Federação com toda a documentação dos jogadores que irão atuar na partida.

**a)** A equipe só entrará em campo após a apresentação da documentação e listagem da numeração.

**b)** Os jogadores deverão estar devidamente vestidos com camisas numeradas, além de calções e meiões da mesma cor e chuteiras calçadas. Não será permitida numeração repetida. Ex.: duas camisas nº 7.

**c)** É proibido o uso de calções ou calças de times de futebol, nacionais ou internacionais, profissionais ou amadores, por parte dos atletas, salvo se a equipe representar aquela agremiação, sendo proibido também uso de bermuda e camiseta térmica que não seja da cor do calção e da camiseta, respectivamente. Obs: uniforme completo de time de futebol pode.

**d)** É obrigatório o uso de caneleiras por parte dos atletas. Cada atleta deverá ter a sua própria caneleira, não sendo permitido o empréstimo do material entre os companheiros de equipe durante a partida. Obs: Não será permitido o uso de caneleira de papelão ou qualquer outro material que não seja o tradicional. O jogador que for pego durante o jogo será advertido com cartão amarelo.

**§ 1º** - Uma equipe deverá se apresentar com no mínimo 7 (sete) jogadores para poder iniciar uma partida. Caso a equipe não se apresente com o número mínimo de jogadores, será considerada perdedora por ausência (W.O.) e o placar será de 3x0 para seu adversário.

**§ 2º** - Em caso de uma equipe ficar com menos de 4 (quatro) atletas em uma mesma partida (por qualquer motivo – expulsão, lesão, etc), o placar será de 3x0 para o time adversário, independente de quem esteja vencendo a partida.

**§ 3º** - Será permitida apenas a entrada em campo dos atletas inscritos para atuar naquela partida, do técnico da equipe OU responsável que assinou a ficha de inscrição, além de um auxiliar técnico e o massagista, estando estes devidamente inscritos na ficha de inscrição. Fica a eles proibido o uso de vestimentas (qualquer uma das peças) alusivas a qualquer outra modalidade esportiva ou outra equipe/time que não a que está representando, bermudas de surf, chinelos ou sandálias. O técnico da equipe ou responsável deverá permanecer durante a partida na área destinada aos técnicos.

**§ 4º** - A equipe postada do lado direito da tabela é considerada, para efeitos de uniforme, a "visitante", ou seja; no caso de duas equipes utilizarem uniformes de cores semelhantes, a mesma deverá trocar de uniforme (camisa pelo menos) ou utilizar coletes que diferenciem das cores do uniforme do adversário.

**§ 5º** - Não será permitido o uso de coletes caso a equipe não tenha camisa(s) suficiente(s) para a partida. Neste caso a equipe perderá por W.O. (3x0).

**§ 6º** - É terminantemente proibido tirar a camisa, chuteira e/ou meião durante a partida ou quando da expulsão. Ver "Punições".

**§ 7º** - Os jogos deverão começar no horário previsto na tabela, sendo observada uma tolerância de 10 (dez) minutos para que as equipes se apresentem devidamente uniformizadas para o mesmo. Passado o prazo, a equipe que não estiver presente e pronta para jogar será considerada perdedora por ausência (W.O.).

**§ 8º** - As equipes que porventura se utilizarem de W.O. para se beneficiar ou beneficiar outra(s) equipe(s) pelo saldo de gols, serão levadas à Comissão Disciplinar, para que a mesma tome todas as providências cabíveis, ficando a equipe sujeita às sanções previstas no CBJD.

**§ 9º** - A equipe que perder duas partidas por W.O. será eliminada automaticamente do torneio, ficando ainda sujeita às sanções previstas no CBJD.

**a)** Neste caso, todos os jogos daquela equipe (inclusive aqueles que já tiverem sido disputados) terão o mesmo placar: 3 a 0 para o adversário.

**Art. 9º** - Somente o árbitro no local, ou por comunicado oficial da Liga ou Federação, poderá adiar a realização da partida.

**§ 1º** - Uma partida só poderá ser suspensa ou deixar de ser realizada quando ocorrerem os seguintes motivos e desde que seja impossível a sua continuidade:

**a)** Falta de garantias, possivelmente verificadas;

**b)** Distúrbios graves ou conflitos que afetam a sua comodidade;

**c)** Falta de luz;

**d)** Mau estado do piso que possa tornar o jogo impraticável ou perigoso;

**e)** Falta de material necessário para a sua realização normal, previsto neste Regulamento ou Código desta entidade.

**§ 2º** - Transferidos, paralisados ou suspensos definitivamente um jogo por motivo alheio à vontade das equipes disputantes e da arbitragem, a organização do torneio terá uma das três opções:

**1.** Será marcada nova data para a realização do jogo, com seu tempo normal, caso o jogo em questão tenha sido paralisado/suspensa antes do término do primeiro tempo;

**2.** Será marcada a continuação da partida em questão se no momento da paralisação já tenha sido encerrado o primeiro tempo da partida;

**3.** Será dado como encerrada a partida em questão, caso a paralisação / suspensão do jogo ocorra após os 20 minutos do segundo tempo.

**PARÁGRAFO ÚNICO** - Em todos os casos do § 2º, só poderão participar dos jogos a serem remarcados, os atletas inicialmente relacionados na súmula.

**IMPORTANTE** – Caso uma equipe provoque propositalmente a ocorrência do item 3, § 2º, para sair vencedora da partida, esta será punida com derrota por W.O. e saldo negativo de 3x0 (logo, a equipe adversária será considerada vencedora pelo placar de 3x0).

**Art. 10º - INFRAÇÕES:**

§ 1º - O limite máximo de faltas por equipe é de 5 (cinco) faltas por período, sendo que na 6ª (sexta) e 7ª (sétima) falta ocorrerá uma cobrança de *shoot out*. A partir da 8ª (oitava) falta ocorrerá uma cobrança de tiro livre direto e sem barreira da marca do pênalti.

§ 2º - As faltas coletivas serão cumulativas em cada período e as individuais são cumulativas.

§ 3º - O jogador que cometer cinco faltas numa partida será desqualificado e poderá ser substituído por outro. Obs: Se ao cometer a 5ª (quinta) falta o jogador tomar cartão amarelo, o jogador SUBSTITUTO deverá cumprir dois minutos cronometrados antes de entrar.

§ 4º - As advertências serão com cartões amarelos e vermelhos.

§ 5º - Toda falta será computada na contagem geral, independente de ser voluntária ou não.

§ 6º - Mão na bola: tiro livre direto. Obs: Tem que haver intenção e deverá ser punido com cartão amarelo.

§ 7º - A distância mínima de um adversário para a cobrança da falta é de 5 (cinco) metros. O mesmo vale para escanteios e laterais.

§ 8º - O carrinho está proibido, sob pena de cartão amarelo. Obs: Entende-se por carrinho, quando o jogador se projeta ao solo deliberadamente, de maneira deslizando com o uso dos pés em uma disputa de bola com adversário.

**Art. 11 - TIRO LIVRE:**

§ 1º - Toda falta é tiro livre direto.

§ 2º - Não é válido o gol com origem direta de uma cobrança de lateral, somente se a bola tocar em algum jogador de qualquer time.

§ 3º - Não é válido o gol direto advindo de cobranças de escanteios e nem de início e reinício de jogo.

**Art. 12 - ARREMESSO DE META:**

§ 1º - O goleiro realizará o arremesso de meta com as mãos e jogador de linha com os pés.

§ 2º - Na reposição, a bola não poderá alcançar a área de meta adversária sem que antes toque no solo ou em qualquer outro atleta. Caso ocorra, será reversão em tiro de meta a favor do adversário.

**Art. 13 - RECUO DE BOLA:**

§ 1º - No caso de haver qualquer tipo de recuo de bola ao goleiro por parte de seu companheiro de equipe, se o mesmo pegar com as mãos será cobrado um tiro livre direto e será cobrado na intersecção da linha frontal da área com a linha lateral da mesma e a infração será computada como falta individual do goleiro e também coletiva.

**Art. 14 - COBRANÇA DE LATERAL:**

§ 1º - É permitido fazer a reposição de bola oriunda do lateral somente com as mãos. O goleiro não pode receber com as mãos a bola originada do lateral. Obs: Não será mais obrigatório o posicionamento com os pés retos na cobrança do lateral.

**Art. 15 - VANTAGEM:**

§ 1º - Cabe ao árbitro interpretar vantagem, podendo aplicar uma advertência no próximo momento em que a bola estiver parada.

§ 2º - Não existirá vantagem em caso de pênalti.

**Art. 16 – SUBSTITUIÇÕES:**

§ 1º - Deverão ser feitas sempre pelo meio do campo obedecendo a zona de substituição (a zona de substituição compreende a distância entre um poste e outro da trave do campo grande). Quem não respeitar esta determinação será advertido com um cartão amarelo.

§ 2º - O jogador que entrará em campo deverá aguardar o substituído sair de campo para poder adentrar ao gramado.

§ 3º - Não é necessário avisar ao árbitro (desde que não atrapalhe diretamente o andamento da partida).

**VII - DA FORMA DE DISPUTA:**

**Art. 17 - O Campeonato terá 04 (quatro) fases:**

- a) Fase de Grupos
- b) Oitavas de finais (exclusivamente para Série D)
- c) Quartas de finais
- c) Semifinais
- d) Final

**Fase de Grupos:** As equipes das Séries A e B serão divididas em 2 (dois) grupos com 6 (seis) equipes cada, onde jogarão todas contra todas, dentro do grupo, em turno único, classificando-se as 4 (quatro) melhores equipes de cada grupo às Quartas de Finais. O último colocado de cada grupo estará automaticamente rebaixado à divisão inferior, enquanto que os 5º (quintos) colocados farão uma

partida decisiva, no mesmo dia das semifinais do torneio, onde o perdedor também será rebaixado. Na Série C serão 18 equipes, divididas em 3 (três) grupos com 6 (seis) equipes cada, onde jogarão todas contra todas, dentro do grupo, em turno único, classificando-se os dois melhores de cada grupo e os dois melhores terceiros. Na série D serão 30 equipes, divididas em 5 (cinco) grupos com (seis) equipes cada, onde jogarão todas contra todas, dentro do grupo, em turno único, classificando-se para as oitavas de finais os três melhores de cada grupo e o melhor quarto colocado.

**Ascenso:** Nas Séries B, C e D, os 3 (três) melhores colocados estarão classificados às respectivas divisões acima.

**Rebaixamento:** Nas Séries A e B, três serão os rebaixados (pior de cada grupo e o perdedor da Disputa da Morte). Na Série C, os três piores de cada grupo disputarão a Série D em 2012, totalizando 9 (nove) equipes rebaixadas.

**Oitavas de finais (Série D):** As 16 (dezesesseis) equipes classificadas jogarão um jogo único, com o seguinte critério:

1º x 16º (Jogo 209); 2º x 15º (Jogo 210); 3º x 14º (Jogo 211); 4º x 13º (Jogo 212); 5º x 12º (Jogo 213); 6º x 11º (Jogo 214); 7º x 10º (Jogo 215); 8º x 9º (Jogo 216).

**Quartas de finais:** As 8 (oito) equipes classificadas jogarão um jogo único, com o seguinte critério:

Série A: 1º A x 4º B (Jogo 243); 2º A x 3º B (Jogo 244); 2º B x 3º A (Jogo 245); 1º B x 4º A (Jogo 246);

Série B: 1º A x 4º B (Jogo 239); 2º A x 3º B (Jogo 240); 2º B x 3º A (Jogo 241); 1º B x 4º A (Jogo 242);

Série C: 1º x 8º (Jogo 235); 2º x 7º (Jogo 236); 3º x 6º (Jogo 237); 4º x 5º (Jogo 238);

Série D: Vencedor 209 x Vencedor 216 (Jogo 231); Vencedor 210 x Vencedor 215 (Jogo 232); Vencedor 211 x Vencedor 214 (Jogo 233); Vencedor 212 x Vencedor 213 (Jogo 234).

**Semifinais:** As 4 (quatro) equipes classificadas das Quartas de Finais jogarão um único jogo da seguinte forma:

Série A: Vencedor 243 x Vencedor 245; Vencedor 244 x Vencedor 246;

Série B: Vencedor 239 x Vencedor 241; Vencedor 240 x Vencedor 242;

Série C: Vencedor 235 x Vencedor 238; Vencedor 236 x Vencedor 237;

Série D: Vencedor 231 x Vencedor 234; Vencedor 232 x Vencedor 233.

Ocorrendo empate, a classificação será definida através da cobrança de *shoot out*. As cobranças de *shoot out* serão batidas alternadamente por três atletas de cada equipe, devidamente inscritos para a partida (súmula). Após a autorização do árbitro, o cobrador terá 05 segundos para efetuar a cobrança podendo movimentar a bola em qualquer direção até o momento do chute, que deverá ocorrer dentro do tempo estipulado. Se ao fim dos 05 segundos, após o chute do atleta, a bola estiver em direção ao gol, o lance será válido até o término de sua trajetória. Será considerado válido mesmo se a bola bater nas traves ou no goleiro antes de entrar no gol; Permanecendo o empate, cada equipe deverá escolher apenas um jogador que continuará batendo, até uma equipe saia vitoriosa.

**Final:** Os vencedores das Semifinais fazem a final em um jogo, enquanto que os perdedores celebram a disputa do 3º lugar.

**Art. 18** - Os critérios de classificação são os seguintes, pela ordem:

**a)** Pontos ganhos;

**b)** Número de vitórias;

**c)** Saldo de gols;

**d)** Gols pró;

**e)** Gols contra;

**f)** Confronto direto;

**g)** Menor número de cartões vermelhos;

**h)** Menor número de cartões amarelos;

**i)** Sorteio.

**PARÁGRAFO ÚNICO** - A vitória somará 03 pontos e o empate 01 ponto.

## VIII - DA PREMIAÇÃO:

**Art. 19** - Ficam instituídos os seguintes prêmios para os Campeões da Floripa Cup 10:

- Primeira Divisão:

1º colocado – Troféu, medalhas e um cheque no valor de R\$ 3.000,00 (três mil reais) e uma vaga no Estadual Fut7-SC

2º colocado – Troféu, medalhas e um cheque no valor de R\$ 1.500,00 (hum mil e quinhentos reais)

3º colocado – Troféu, medalhas e um cheque no valor de R\$ 750,00 (setecentos cinquenta reais)

- Segunda Divisão:

1º colocado – Troféu, medalhas e um cheque no valor de R\$ 1.000,00 (hum mil reais) e acesso à 1ª Divisão

2º colocado – Troféu, medalhas e um cheque no valor de R\$ 500,00 (quinhentos reais) e acesso à 1ª Divisão

3º colocado – Troféu, medalhas e um cheque no valor de 200,00 (duzentos e cinquenta reais) e acesso à 1ª Divisão

- Terceira Divisão:

1º colocado – Troféu, medalhas e um cheque no valor de R\$ 750,00 (setecentos e cinquenta reais) e acesso à 2ª Divisão

2º colocado – Troféu, medalhas e um cheque no valor de R\$ 500,00 (quinhentos reais) e acesso à 2ª Divisão

3º colocado – Troféu, medalhas e um cheque no valor de 250,00 (duzentos e cinquenta reais) e acesso à 2ª Divisão

- Quarta Divisão:

1º colocado – Troféu, medalhas e um cheque no valor de R\$ 750,00 (setecentos e cinquenta reais) e acesso à 3ª Divisão

2º colocado – Troféu, medalhas e um cheque no valor de R\$ 500,00 (quinhentos reais) e acesso à 3ª Divisão

3º colocado – Troféu, medalhas e um cheque no valor de 250,00 (duzentos e cinquenta reais) e acesso à 3ª Divisão

Também serão premiados com um troféu cada o artilheiro, o goleiro menos vazado, o destaque, o treinador e a seleção de cada divisão.

§ 1º - O critério para desempate na premiação de artilheiro será o atleta que estiver na equipe com a melhor classificação final. Caso seja dentro da mesma equipe, o prêmio será concebido ao de mais idade.

§ 2º - O goleiro menos vazado deverá atuar em uma das quatro equipes semifinalistas do torneio.

## IX - DAS PUNIÇÕES:

**Art. 20** - Ficam instituídas as seguintes penalidades para infrações disciplinares por parte de atletas e comissão técnica:

- 01 cartão amarelo: o atleta que recebeu cartão amarelo deve deixar a quadra por dois minutos (cronometrados) e a equipe ficará com um jogador a menos durante este período.

Obs: Caso a equipe do atleta que tomou amarelo sofra um gol durante os dois minutos, o mesmo retorna ao campo de jogo.

- 01 cartão vermelho: o atleta é expulso de campo e a equipe fica com um a menos até o fim da partida. Além disso, o atleta está suspenso automaticamente do primeiro jogo subsequente à aplicação do cartão (sem direito a recurso).

§ 1º - Os julgamentos serão feitos pela Comissão Disciplinar escolhida pelo TDJ/SC, cabendo recurso;

§ 2º - Os julgamentos serão realizados de acordo com os relatórios dos oficiais de arbitragem. Os artigos referentes às punições e as penas indicadas neste Regulamento só poderão ser interpostos após o julgamento da Comissão Disciplinar do TJD/SC;

§ 3º - Todas as pessoas devidamente registradas no torneio serão passíveis de julgamento, estando ou não dentro de campo; basta estar em qualquer praça esportiva para se tornar passível de julgamento a qualquer momento;

**Art. 21** - Toda equipe terá o direito de recurso contra irregularidades observadas durante a realização da competição.

§ 1º - A Comissão Organizadora do torneio publicará os resultados dos julgamentos dos atletas, dirigentes, equipes, etc., envolvidos em relatórios dos oficiais de arbitragem, delegados e membros da Federação, legais ou nomeados por ela, seguindo os prazos estabelecidos no CBJD.

§ 2º - Somente o representante da equipe poderá interpor recurso junto à Comissão Disciplinar.

§ 3º - Toda medida apresentada perante o TJD ou Comissão Disciplinar terá custas de R\$ 500,00 (quinhentos reais).

§ 4º - Todas as explicações pertinentes à regra, classificação, julgamento, vantagem, artilheiros, débitos só terão validade se emitidos para a Comissão Organizadora por escrito e em primeira pessoa. Recursos do tipo: "Falaram", "Disseram", "Eu Acho" e coisas do tipo, não produzirão efeito algum.

§ 5º - As decisões em última instância da Comissão Disciplinar são irrevogáveis, não cabendo recurso a nenhum outro órgão esportivo ou justiça comum.

**Art. 22** - É considerado competição, para os artigos referentes à punição, o jogo na data marcada, sendo que os inscritos / envolvidos podem ser relatados 24 horas antes ou depois da competição/partida;

§ 1º - Todo participante condenado pelo TJD ou Comissão Disciplinar, em decisão transitado em julgado, capitulado no tipo de agressão, além da pena imposta pela Justiça Desportiva, estará automaticamente suspenso de qualquer competição oficial da LF7 pelo período de seis meses.

§ 2º - A equipe ou o atleta devidamente registrado que for beneficiado por qualquer decisão da JUSTIÇA COMUM, seja ela requerida por parentes, amigos, dirigentes, torcedor, será automaticamente ELIMINADA (O) do Campeonato ficando ainda sujeita às sanções previstas no CBJD;

**§ 3º** - A responsabilidade no acompanhamento/controlar na contagem dos cartões disciplinares aplicados é da própria equipe, não cabendo nenhuma reclamação ou recurso em cima disto.

#### **X - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS:**

**Art. 23** - À equipe inscrita caberá a responsabilidade dos exames e assistência médica a seus atletas e comissão técnica, antes, durante e depois das partidas.

**PARÁGRAFO ÚNICO** - Ao inscrever-se neste Campeonato, tanto as equipes como seus componentes (atletas e comissão técnica), tornam-se cientes de que o mesmo será divulgado pelas mídias: escrita, radiofônica, internet, televisiva, etc., e concordam em ceder seus respectivos direitos de imagem e/ou direitos de arena à organizadora do evento, ficando esta desde já autorizada a repassar os citados direitos a qualquer emissora de TV, Rádio ou similar.

**Art. 24** - A LF7 se responsabilizará por acidentes ocorridos com participantes da Floripa Cup 10, durante os jogos, prestando-lhes atendimento médico emergencial terceirizado, realizado pela empresa UNIMED, com profissionais capacitados, encaminhando-os a locais especializados quando da necessidade. Após este atendimento, o prosseguimento de tratamento decorrente será de inteira responsabilidade do participante.

**Art. 25** - As arbitragens estarão a cargo da Federação de Futebol Sete Society do Estado de Santa Catarina (Fut7-SC).

**PARÁGRAFO ÚNICO** - Todas as dúvidas, reclamações, sugestões e outras, referente à arbitragem deverão ser manifestadas por escrito, única e exclusivamente pelo representante da equipe e encaminhada à LF7.

**Art. 26** - A locação dos campos das partidas estará a cargo da LF7.

**Art. 27** - Toda comunicação e/ou comunicado com as equipes será feita através de um grupo de e-mail com todas as equipes cadastradas na entidade e será enviado na forma de "CÓPIA OCULTA", e poderão ou não, ser afixados no local destinado dentro do complexo onde os jogos serão realizados. As informações técnicas estarão disponíveis no site da Floripa Cup ([www.floripacup.com](http://www.floripacup.com)). Caso haja necessidade de se enviar um e-mail será o endereço do líder da equipe, informado na respectiva FICHA DE INSCRIÇÃO, não cabendo às equipes alegação/recurso por desconhecimento de comunicados ou alegação de não recebimento de tais e-mails. Salientamos que o bloqueio de nossos endereços por parte das equipes não caracteriza o não recebimento dos mesmos.

**Art. 28** - As interpretações e casos omissos no regulamento serão resolvidos pela Comissão Disciplinar, respeitando as leis que regem a modalidade. Não será aceito reclamações nos locais de jogos e as mesmas deverão ser feitas por escrito à Comissão Organizadora.

**Art. 29** - Todos os participantes serão considerados conhecedores do regulamento, regras e leis oficiais do Futebol Sete.

Florianópolis, 16 de agosto de 2011.

Comissão Organizadora  
Floripa Cup  
LF7