

REGULAMENTO OFICIAL

Copa Labofarma Araujo 2026

DO PERÍODO DE REALIZAÇÃO

Art. 1º - A "COPA LABOFARMA ARAUJO 2026" terá início em 27 de setembro e término previsto para novembro de 2026.

§ 1º - A programação oficial dos jogos será divulgada por boletins informativos emitidos pelos organizadores na plataforma IFUT Brasil, sendo de total responsabilidade das equipes e de seus atletas o dia e hora de seus jogos.

§ 2º - Os jogos serão realizados na Arena 7 Beach Club, com endereço em Belo Horizonte/MG, na Avenida Heráclito Mourão de Miranda, nº907, Bairro Alípio de Melo.

§ 3º - A organização poderá, caso se mostre necessário, marcar jogos em datas, horários e locais diferentes, informando às equipes participantes com antecedência mínima de 48 (quarenta e oito) horas, obrigando-se, ainda, a informar tais mudanças na plataforma da copa.

DAS EQUIPES PARTICIPANTES

Art. 2º - A competição será disputada por 06 (seis) equipes: 05 (cinco) equipes formadas por sorteio dos atletas inscritos, obedecendo aos critérios de equilíbrio estabelecidos pela organização, e mais a equipe da Araujo Drogaria, patrocinadora oficial da competição, que participa com formação própria.

DAS INSCRIÇÕES DE ATLETAS E COMISSÃO TÉCNICA

Art. 3º - Cada equipe deverá contar, no mínimo, com 07 (sete) atletas de linha e mais 02 (dois) goleiros, podendo relacionar todos os atletas para cada partida.

§ 1º - As inscrições dos atletas foram encerradas em 25/08/2026. Vagas remanescentes, quando houver, são preenchidas pela lista de espera, por ordem de chegada.

§ 2º - Qualquer atleta maior de 16 (dezesesseis) anos pode se inscrever na copa.

§ 3º - É de responsabilidade da organização as inscrições dos atletas na plataforma da competição.

§ 4º - Se caso um atleta for inscrito em duas equipes, e o mesmo não tiver feito nenhum jogo por nenhuma das equipes, irá prevalecer a vontade do atleta de jogar na sua equipe preferida.

§ 5º - Será permitida a inscrição de 03 (três) membros da comissão técnica, sendo que os mesmos devem ser registrados no sistema e só entrarão em quadra se estiver em súmula.

§ 6º - Será permitido ficar um técnico dentro de quadra dando orientação e um auxiliar no banco de reserva, sendo que ambos deverão estar devidamente calçados.

§ 7º - Não será permitida transferência de atletas durante a competição, sendo assim o mesmo atleta não poderá jogar em duas equipes na mesma competição.

DAS PARTIDAS

Art. 4º - As partidas serão regidas de acordo com as Regras Oficiais da Confederação de Futebol 7 do Brasil, além de seguir os critérios do REGULAMENTO GERAL da competição.

§ 1º - A partida somente terá início caso as equipes da partida se apresentem com o número 05 (cinco) atletas, devendo ter obrigatoriamente o goleiro. Caso algum atleta chegue atrasado, desde que esteja de posse de seu documento de identificação, poderá assinar a súmula da partida até o fim da partida, ganhando condição de jogo.

§ 2º - Somente o árbitro da partida no local, ou comunicado oficial do Diretor de Competições poderá adiar a realização da partida, em caso de necessidade devidamente comprovada.

§ 3º - A tolerância para o início da partida será de quinze minutos, válido somente para a primeira partida do dia.

§ 4º - É proibido o uso de qualquer objeto que possa causar danos aos demais atletas, tais como colar, brinco, piercing, anéis, pulseiras, os mesmos deverão ser cobertos com esparadrapo e avaliados pela organização. Não sendo obedecido, impedirá a participação do atleta na partida.

DA FORMA DE DISPUTA

Art. 5º - A "COPA LABOFARMA ARAUJO 2026", na categoria masculina, será disputada por 06 (seis) equipes na primeira fase, sendo a primeira fase classificatória e as demais eliminatórias, até que seja conhecido o CAMPEÃO. Cada vitória ou W.O. (Walk Over) soma 03 (três) pontos para a equipe vencedora, o empate vale 01 (um) ponto e a derrota 0 (zero) pontos.

§ 1º - A fase classificatória será formada em dois grupos com 03 (três) equipes, no formato de chaves cruzadas, classificando os 04 (quatro) melhores classificados na classificação geral para a semifinal.

§ 2º - Os confrontos da semifinal serão definidos da seguinte forma:

SF-01: 1º colocado geral × 4º colocado geral

SF-02: 2º colocado geral × 3º colocado geral

§ 3º - O confronto da final será definido da seguinte forma:

FINAL: vencedor da SF-01 × vencedor da SF-02

§ 4º - As semifinais e a final serão disputadas em uma única partida, e em caso de empate, o vencedor será conhecido através de cobranças de pênaltis, em 03 (três) séries alternadas, e persistindo o empate, as cobranças passarão a ser em série única até que seja conhecido o vencedor.

§ 5º - Critério de desempate: caso ocorra empate entre duas ou mais equipes ao final da fase de classificação, adotam-se os seguintes critérios, na ordem: 1) pontos ganhos; 2) vitórias; 3) saldo de gols; 4) gols pró; 5) gols contra; 6) confronto direto; 7) menor número de cartões vermelhos recebidos; 8) menor número de cartões amarelos recebidos; 9) sorteio.

DA PREMIAÇÃO

Art. 6º - Ficam instituídos os seguintes prêmios:

- a) 1º colocado — troféu e medalhas.
- b) 2º colocado — troféu e medalhas.
- c) 3º colocado — troféu e medalhas.
- d) Artilheiro — troféu.
- e) Melhor goleiro — troféu.
- f) Destaque cartola — troféu.
- g) Melhor técnico — troféu.
- h) Rei das assistências — troféu.

§ 1º - O critério para desempate na premiação de artilharia será: o atleta que estiver na equipe com a melhor classificação final e, caso haja mais de um artilheiro dentro da mesma equipe, prevalece o de menor número de jogos disputados.

DA COMISSÃO DE JUSTIÇA DESPORTIVA

Art. 7º - As equipes vinculadas que tenham concordado em participar da Copa reconhecem a legitimidade da "COMISSÃO DE JUSTIÇA DESPORTIVA", formada por 03 (três) convidados pela organização, como instância própria para resolver as questões relativas à disciplina e às competições desportivas.

§ 1º - Compete à organização encaminhar para conhecimento e análise da "COMISSÃO DE JUSTIÇA DESPORTIVA" as súmulas e relatórios das partidas com ocorrências de interesse da Justiça Desportiva e outras informações técnicas necessárias.

§ 2º - Todos os denunciados em relatórios serão julgados depois da realização da partida, com ou sem a presença do denunciado ou seu representante legal, que será oficializado pela sua equipe participante.

DOS CARTÕES DISCIPLINARES

Art. 8º - O atleta que for expulso de campo ou do banco de reservas ficará automaticamente impedido de participar da partida subsequente, independentemente de decisão da Justiça Desportiva, no julgamento de eventual infração disciplinar.

§ 1º - Perde a condição de jogo para a partida oficial subsequente da mesma competição o atleta advertido pelo árbitro a cada série de 03 (três) advertências com cartões amarelos, independentemente da sequência das partidas previstas na tabela da competição.

§ 2º - O atleta e/ou membros da comissão técnica que estiverem advertidos com cartão vermelho ou suspensos não podem estabelecer comunicação dentro do campo, seja com rádios, megafones, telefone ou qualquer outra via.

§ 3º - Se um atleta receber o terceiro cartão amarelo em uma determinada partida, e na mesma partida receber o vermelho, o mesmo cumprirá suspensão por 02 (dois) jogos: suspensão de 01 (um) jogo pelo vermelho e 01 (um) jogo pelos os 03 (três) amarelos.

§ 4º - Os cartões são acumulativos até a 3ª rodada, zerando-se todos os cartões amarelos ao término da 1ª fase (classificatória), salvo se um atleta já com dois cartões amarelos das rodadas anteriores receber outro amarelo na 3ª rodada, quando cumprirá a suspensão na 2ª fase (semifinal), caso sua equipe classifique.

§ 5º - O controle da contagem do número de cartões recebidos pelos atletas advertidos é de exclusiva responsabilidade das equipes disputantes da competição.

§ 6º - As regras do presente artigo são as mesmas em relação a todos os membros da comissão técnica eventualmente advertidos.

§ 7º - Todas as pessoas devidamente registradas são passíveis de punição pelos árbitros e pela Comissão de Justiça Desportiva.

DAS PENALIDADES

Art. 9º - Após análise pela comissão organizadora dos relatórios feitos pós-jogo pela arbitragem e alguma observação feita à organização, serão aplicadas as punições mediante as infrações a seguir:

§ 01º - Desrespeitar e reclamar através de gestos ou palavras, ofender moralmente oficiais de arbitragem, delegados, membros da organização. Suspensão: 01 a 03 jogos.

§ 02º - Praticar ou tentar chegar às vias de fato contra os oficiais de arbitragem, delegados, membros da organização, legais ou nomeados por ela, contra companheiros de equipe ou componente de equipe adversária. Suspensão: 03 a 05 jogos.

§ 03º - Assumir nas praças de desportos atitude inconveniente ou contrária à moral desportiva, em relação a componentes de sua equipe ou da adversária, bem como em relação à entidade organizadora e seus dirigentes. Suspensão: 01 a 05 jogos.

§ 04º - Invadir o campo antes, durante, no intervalo ou depois do jogo, com o propósito de ofender, discutir, tirar satisfações com os oficiais de arbitragem, delegado, membros da organização, legais ou nomeados por ela. Suspensão: 01 a 05 jogos.

§ 05º - Proceder de forma desleal ou inconveniente durante a competição. Suspensão: 01 a 03 jogos.

§ 06º - Dirigir-se aos oficiais após o jogo terminado, ainda dentro do campo, para reclamações, satisfações ou atitudes antidesportivas, de maneira hostil ou desrespeitosa. Suspensão: 01 a 05 jogos.

§ 07º - Abandono da partida pela equipe antes do tempo regulamentar. Eliminação, suspensão de 10 jogos.

§ 08º - Falsificar no todo ou em parte documento público ou particular, omitir declaração que nele deveria constar, inserir ou fazer inserir declaração falsa ou diversa da que deveria ser escrita, para o fim de obter vantagem ou mesmo usá-la no Campeonato. Suspensão de 20 jogos, além das previstas na legislação penal.

§ 09º - Escalar um jogador irregular, que não esteja inscrito em súmula ou suspenso. Perda da partida pelo placar de 03 a 00 para seu adversário e exclusão do atleta irregular da competição, cancelando ainda os cartões disciplinares e os gols para a artilharia da determinada partida.

§ 10º - Quando, ao final desta competição, uma penalidade de suspensão por partida aplicada pela organização ainda restar pendente, tal pena deverá ser cumprida obrigatoriamente na competição subsequente.

§ 11º - Todas as pessoas devidamente registradas são passíveis de punição estando ou não dentro de campo, bastando estar em qualquer praça esportiva para se tornar passível de punição a qualquer momento.

DOS W.O.

Art. 10º - A equipe que perder uma partida por W.O., ou desistir da competição, será eliminada automaticamente da competição, ficando todos os seus resultados anteriores e posteriores em 03×00, cancelando ainda os cartões disciplinares e os gols para a artilharia.

§ 01º - W.O. técnico: a equipe que comparecer sem o número mínimo de jogadores (5 jogadores) para iniciar a partida será considerada perdedora por W.O. técnico, o placar será de 03×00 para seu adversário, podendo a mesma permanecer na competição, mas nunca poderá se beneficiar para efeito de classificação.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 11º - O uso de caneleira será opcional, sendo de responsabilidade do próprio atleta qualquer risco de contusão.

§ 01º - Não será permitido ao atleta jogar com camisas e/ou shorts diferentes; o uniforme é obrigatório, os mesmos devem estar padronizados, ou seja, qualquer detalhe de cor, marca, fita adesiva que descaracterize as cores padrão do uniforme não será permitido — os coletes devem ser na cor predominante do uniforme, e não há problema se os mesmos forem de marcas diferentes.

§ 02º - Caso constatada alguma irregularidade, seja por parte da arbitragem, mesário, organização ou por algum envolvido na partida, o atleta que não estiver com uniforme apto para disputa do jogo será advertido com 01 cartão amarelo, podendo retornar à partida desde que esteja com o uniforme dentro dos padrões pré-estabelecidos. Caso o atleta permaneça ou ingresse novamente à partida sem o uniforme regular, a arbitragem irá puni-lo novamente, com o 2º cartão amarelo e, conseqüentemente, expulsão da partida, cumprindo as punições previstas neste regulamento.

§ 03º - Se entre duas equipes houver coincidência de cores de uniformes, o árbitro da partida deverá fazer o sorteio, sendo que o perdedor deverá providenciar a troca do uniforme ou o uso de coletes, com um prazo de até 10 (dez) minutos no máximo.

§ 04º - À equipe inscrita caberá a responsabilidade dos exames e assistência médica a seus atletas, antes, durante e depois das partidas.

§ 05º - A organizadora não se responsabilizará por acidentes ocorridos com participantes da competição, ou por estes ocasionados a terceiros, antes, durante e depois das partidas, conforme termo de responsabilidade em anexo.

§ 06º - Todos os participantes diretos na partida (atletas, treinadores e auxiliares técnicos), se flagrados no interior da quadra fazendo uso de bebida alcoólica antes do início ou durante a mesma, poderão levar punição caso participem do jogo.

§ 07º - Fica proibido o acesso à quadra de qualquer participante que esteja de chinelo de dedo ou em condições inadequadas à partida.

§ 08º - Objetos como bolsas, mochilas, capacetes e semelhantes não poderão ficar dentro da quadra.

§ 09º - Se caso o goleiro tomar algum cartão disciplinar, se contundir ou for substituído, o mesmo poderá passar sua camisa para um atleta de linha que entrará no seu lugar, se caso a equipe não tiver uma camisa ou um goleiro reserva.

§ 10º - Toda comunicação com as equipes será feita através de comunicados numerados (Notas Oficiais) e serão afixados no aplicativo, não cabendo às equipes alegação de recurso por desconhecimento dos comunicados.

§ 11º - As interpretações e casos omissos no presente regulamento serão resolvidos pelos departamentos competentes da organização, respeitando as leis que regem a modalidade e este regulamento.

§ 12º - Todos os participantes serão considerados conhecedores do regulamento da competição, das regras e leis oficiais do Futebol 7 Society.

§ 13º - Se o jogo for interrompido e suspenso por força maior, após seu início, sem interferência das equipes envolvidas, e já tiverem decorrido 2/3 (dois terços) ou mais do tempo total de jogo, o placar técnico até então será

mantido, encerrando-se a partida, observando 30 (trinta) minutos de espera. Se decorridos menos de 2/3 (dois terços) do tempo total de jogo, será determinado novo horário para complementação do tempo restante, considerando a continuidade da súmula, ou seja, somente os atletas inscritos no mesmo jogo naquela oportunidade terão condições de jogo.

§ 14º - Cabe à organização indicar quaisquer jogos para fotos, flashes ou transmissões de televisão, rádio ou qualquer outro tipo de veículo de comunicação e divulgação, não cabendo às equipes nenhum tipo de direito de imagem.

§ 15º - Cada equipe ficará responsável pelas atitudes antidesportivas das torcidas. Se houver identificação e comprovação pela organização, a equipe da torcida infratora sofrerá as punições necessárias, definidas pela organização.

Belo Horizonte, 27 de setembro de 2026.