



COPA CARIOCA

2026

DE ESCOLAS DE FUTEBOL

REGULAMENTO OFICIAL

SÉRIE OURO · SÉRIE PRATA | SUB-10 · SUB-12 · SUB-14



REALIZAÇÃO · BR PRO GESTÃO ESPORTIVA

Rio de Janeiro · 2026



ART. 1 FÓRMULA DE DISPUTA

Primeira fase

- Cada categoria (Sub-10, Sub-12 e Sub-14) será disputada em grupo único com 5 equipes, em turno único, todas contra todas.
- As 4 equipes mais bem classificadas avançam à fase final da categoria.
- A 5ª colocada encerra sua participação na competição naquela categoria.

Fase final — Série Ouro e Série Prata

- Não haverá semifinais. A fase final é composta exclusivamente pelas duas finais de cada categoria.
- Final da Série Ouro: disputada pelo 1º e pelo 2º colocados da fase classificatória, em jogo único e em campo neutro.
- Final da Série Prata: disputada pelo 3º e pelo 4º colocados da fase classificatória, em jogo único e em campo neutro.
- Não há mando de campo nas finais: o local das decisões é definido pela organização.

Resumo da fórmula por categoria

5 equipes → turno único (4 jogos por equipe) → 1º x 2º na Final Ouro e 3º x 4º na Final Prata.

ART. 1.1 CRITÉRIOS DE DESEMPATE — PRIMEIRA FASE

Havendo igualdade de pontos na classificação da categoria, serão aplicados, nesta ordem:

#	Critério	Detalhe
1	Média Geral (MG)	Média de pontos por jogo somando todas as categorias em que a equipe participa (total de pontos ÷ total de jogos).
2	Cartões vermelhos	Menor número de cartões vermelhos recebidos dentro da categoria.
3	Cartões amarelos	Menor número de cartões amarelos recebidos dentro da categoria.
4	Disciplina geral	Menor média de cartões recebidos considerando todas as categorias em que a equipe participa.
5	Sorteio	Realizado pela organização, caso persista o empate.

Como funciona a MG (Média Geral)

A MG valoriza o desempenho do clube como um todo. Exemplo: uma equipe com 18 pontos em 12 jogos somando Sub-10, Sub-12 e Sub-14 tem MG = 1,50.

A MG aparece na classificação publicada no site da competição e é o primeiro critério de desempate.



ART. 1.2 CRITÉRIOS DE DESEMPATE — FINAIS

- Finais (Ouro e Prata): em caso de empate no tempo normal, é campeã a equipe melhor classificada na primeira fase da respectiva categoria (vantagem do empate).
- A vantagem é definida pela posição final na fase classificatória da categoria em disputa: 1º sobre o 2º na Série Ouro e 3º sobre o 4º na Série Prata.

ART. 2 CATEGORIAS E PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS

Categoria	Anos de nascimento (meninos)	Meninas
Sub-10	2016 e 2017	2015
Sub-12	2014 e 2015	2013
Sub-14	2012 e 2013	2011

- Atletas mais novos podem atuar em categorias superiores, desde que estejam devidamente inscritos também na categoria acima.
- Cada equipe pode inscrever até 20 atletas por categoria na plataforma da competição.

ART. 2.1 COMPETIÇÕES QUE IMPEDEM A PARTICIPAÇÃO

Não poderão participar da Copa Carioca 2026 atletas envolvidos nas competições/estruturas abaixo, válido para toda a temporada 2026:

- Futebol de campo: Taça Edilson Silva, Taça os Donos da Bola, Copa Dente de Leite, Campeonato Metropolitano, competições oficiais da FERJ e atletas que estejam treinando em qualquer clube de futebol de campo filiado à Federação de Futebol do Estado do Rio de Janeiro.
- Futsal: competições da UFSERJ (Copa Rio de Futsal Feminino, Campeonato Carioca, Copa Rio e Carioquinha de Futsal), RIO FUTSAL e FFSERJ.

ART. 2.1.2 PENALIDADES POR ATLETA IRREGULAR

- Comprovada a participação de atleta em situação irregular, a equipe perde os pontos da partida na categoria em que o atleta atuou.
- Em caso de reincidência do mesmo atleta ou comprovada má-fé da equipe, a equipe poderá ser excluída da competição em todas as categorias, sem direito a ressarcimento das taxas pagas.

ART. 2.2 PUNIÇÕES DE JOGO

- Todo jogador expulso cumpre suspensão automática de 1 partida.
- Jogador que receber 3 cartões amarelos na primeira fase cumpre suspensão automática no jogo seguinte. Se o 3º amarelo ocorrer no último jogo da primeira fase, o atleta fica de fora da final.
- Os cartões amarelos são zerados ao término da primeira fase.



ART. 2.3 **OUTRAS PUNIÇÕES**

- Atitudes antidesportivas de professores, responsáveis ou alunos, punidas ou não pelo árbitro, sujeitam a escola à eliminação. O julgamento é feito única e exclusivamente pela organização do evento (organizadores ou mesários).

ART. 3 **DOCUMENTAÇÃO E IDENTIFICAÇÃO DO ATLETA**

- Na primeira rodada em que atuar, o atleta deve comparecer com documento original com foto e data de nascimento. Caso o documento não seja Identidade ou Passaporte, apresentar também a certidão de nascimento original.
- Documento digital só será aceito diretamente do aplicativo oficial do Governo. Não será aceita foto do documento.
- Após a conferência dos dados na primeira participação, nas rodadas seguintes a identificação será feita pelos mesários através dos dados e da foto do atleta cadastrada no sistema.

ART. 3.1 **INSCRIÇÃO DOS ALUNOS**

- As inscrições são obrigatórias e feitas de forma online, pela plataforma da competição, através do link enviado ao representante da equipe.
- É obrigatório cadastrar foto, nome completo, data de nascimento e número do documento que será apresentado no dia do jogo.
- O atleta que não estiver inscrito não terá condições de jogo. A equipe que escalar atleta sem condição de jogo perde os pontos conquistados na partida.
- O período de inscrições vai da liberação do link até as 23h59 do dia anterior ao último jogo da primeira fase.
- Cada equipe tem direito a medalhas para 14 alunos e 2 membros da comissão técnica (16 medalhas por categoria). Quantidade acima disso terá cobrança de R\$ 35,00 por pessoa, solicitada com antecedência à organização.

ART. 3.2 **DIAS DE JOGO**

- Se for o primeiro jogo do atleta na competição, é obrigatória a apresentação do documento com foto, conforme o Art. 3.
- Se não for o primeiro jogo, o atleta só estará liberado após a conferência e liberação no sistema pelo mesário.
- O atleta e o responsável podem consultar o cadastro pela Área do Atleta no site da competição.

ART. 4 **REGRAS DO JOGO**

Será obedecida a regra utilizada nas competições oficiais de Futebol 7 do Estado do Rio de Janeiro, exceto nos casos abaixo:

Item	Regra da Copa Carioca 2026
Tempo de jogo	40 minutos corridos (2 tempos de 20 min) com 5 minutos de intervalo, em todas as categorias. O árbitro pode acrescentar tempo por questões climáticas ou médicas.



Item	Regra da Copa Carioca 2026
Uniformes	Não é necessário uniforme numerado. Em caso de cores predominantemente iguais, a equipe mandante usa coletes.
Tiro de canto	Cobrado exclusivamente com os pés, em todas as categorias.
Faltas	Não haverá contagem de faltas para shoot out.
Nº de jogadores	Não há mínimo de jogadores para iniciar a partida (limite em campo: 6 de linha + 1 goleiro). A equipe pode completar o time durante o jogo. NÃO HAVERÁ TOLERÂNCIA PARA ATRASO NO INÍCIO DA PARTIDA.
W.O. / abandono	Placar aplicado de 3x0. Em W.O. não são contabilizadas estatísticas individuais. Em abandono, a súmula vale até o momento do ocorrido, valendo para a premiação individual. Em perda de pontos por infração ao regulamento, o placar aplicado é 3x0 e a súmula segue valendo para a premiação individual dos jogadores da equipe vencedora; a equipe infratora perde os dados da súmula para efeito de estatísticas individuais.

ART. 5 TABELA DE JOGOS E CAMPOS

- A tabela de todas as rodadas, a classificação e as estatísticas ficam disponíveis no site oficial da competição, na página Tabela e Estatísticas.
- Cada equipe deve cadastrar seus campos no painel do gestor (nome do campo, CEP e endereço completo). O local aparece no card do jogo com navegação por Maps e Waze.
- As equipes mandantes devem informar dia e horário dos seus jogos até a segunda-feira anterior à rodada, no grupo oficial de comunicação dos gestores.

ART. 6 PREMIAÇÃO

- Troféus e medalhas (16 por equipe, conforme Art. 3.1) para as equipes campeãs e vice-campeãs de todas as categorias, nas Séries Ouro e Prata.
- Medalhas para todos os alunos participantes, conforme o limite descrito no Art. 3.1.

Troféu individual	Critério (por categoria)
Artilheiro	Maior número de gols. Em caso de empate, vence quem tiver maior pontuação no ranking da plataforma.
Rei das assistências	Maior número de assistências. Empate resolvido pelo ranking da plataforma.
Melhor goleiro	Menor média de gols sofridos. Em caso de empate, vence quem tiver maior pontuação no ranking da plataforma.
Melhor jogador	Maior pontuação geral no ranking da plataforma.



ART. 7

CASOS EXTRAORDINÁRIOS

- Qualquer situação não prevista neste regulamento será resolvida exclusivamente pela organização do evento, sempre com bom senso e imparcialidade.

Atenciosamente,
Coordenação BR PRO Gestão Esportiva
Rio de Janeiro, 2026.