



15 a 17 anos
REGULAMENTO ESPECÍFICO
FUTSAL

FUNDESORTE
FUNDAÇÃO DE DESPORTO E LAZER DE MATO GROSSO DO SUL
NOVAS CONQUISTAS

SETESCC
Secretaria de Estado
de Turismo, Esporte,
Cultura e Cidadania



FUTSAL

CAPÍTULO I – DAS REGRAS GERAIS E DA PARTICIPAÇÃO

Art. 1º As competições de Futsal serão realizadas de acordo com as regras oficiais da *Federation Internationale de Football Association* (FIFA) para a modalidade, adotada pela Confederação Brasileira de Futsal (CBFS), salvo o estabelecido neste regulamento.

§ 1º A modalidade de futsal não será classificatória para a copa dos campeões e nem para seletiva da etapa nacional.

Art. 2º O município/equipe poderá inscrever de 08 (oito) a 09 (nove) atletas, 01 (um) técnico por gênero.

§ 1º O município/equipe inscrito com o mesmo técnico para o ambos os gêneros, poderá inscrever 1 (um) auxiliar técnico.

§ 2º Cada equipe só poderá inscrever o máximo de 02 (dois) atletas como goleiro.

§ 3º As equipes que se apresentarem na cidade sede com número inferior de atletas ao estabelecido como mínimo no artigo 2º deste regulamento, não serão impedidas de participar da competição, mas serão enquadradas no regulamento geral, por número insuficiente de atletas para as disputas.

Art. 3º A bola do jogo será a bola adotada oficialmente pela CBFS nas categorias correspondentes.

Art. 4º Os representantes das equipes participantes deverão comparecer à Reunião Técnica da modalidade, que tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, confirmação ou ratificação de inscrições (se aplicável), além de outros assuntos correlatos.

CAPÍTULO II – DA COMPETIÇÃO

Art. 5º Os jogos terão 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo e com intervalo de 05 (cinco) minutos entre ambos.

§1º O primeiro período do jogo será dividido em 2 quartos de 10 (dez) minutos cada, com intervalo de 1(um) minuto entre eles. A paralisação do 1º para o 2º quarto acontecerá para a substituição de atletas. Se a bola estiver em jogo, deverá ser reiniciado com bola ao chão no meio da quadra. Caso a paralisação coincida com tiro lateral, tiro de canto, gol, tiro livre direto, tiro livre indireto, arremesso de meta, pênalti ou tiro de 10 metros, as substituições acontecerão neste momento e o jogo será reiniciado com a cobrança das situações anteriormente citadas.

§2º No 1º quarto da partida não haverá substituição, salvo em caso de contusão atestada pela equipe médica do evento. O atleta contundido não poderá retornar na partida.

§3º Os atletas que não jogaram no 1º quarto deverão entrar no 2º quarto e permanecer no jogo até final desde período.

§4º O segundo tempo de 20 (vinte) minutos será jogado sem intervalo e as substituições estarão liberadas a critério do treinador, seguindo a regra oficial adotada pela CBFS.

§5º As substituições obrigatórias estabelecidas no parágrafo 3º deste artigo levarão em consideração a proporcionalidade de atletas em condição de participação para o início de jogos aplicável para ambas as equipes, e serão obrigatórias apenas na fase classificatória.

§6º Caso antes do jogo o atleta se lesione ou fique sem condição de jogo, deverá apresentar atestado médico à equipe de arbitragem para ciência e registro em súmula.

§7º A equipe que não cumprir o estabelecido nos parágrafos de 1º a 3º deste artigo será declarada perdedora da partida, pelo placar de 01 x 00.

Art. 6º Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos (as) atletas.

Art. 7º A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência (exceto o médico ou fisioterapeuta que poderá integrar a equipe a qualquer tempo) e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem.

Art. 8º A entrada dos (as) jogadores (as) na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e liberada pela equipe de arbitragem/coordenação da modalidade.

- I. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela coordenação da modalidade.
- II. O tempo de aquecimento na quadra será determinado previamente pela equipe de arbitragem.

Art. 9º Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte o (a) atleta ou membro da comissão técnica que receber 01 (um) cartão vermelho (expulsão) ou 02 (dois) cartões amarelos (advertência) consecutivos ou não.

§1º O(A) participante que em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular 02 (dois) cartões amarelos e mais 01 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 02 (dois) jogos.

§2º A contagem de cartões, para fins de suspensão automática é feita separadamente e por tipologia de cartão, não havendo a possibilidade de o cartão vermelho apagar o amarelo já recebido no mesmo jogo.

§3º Não se aplica o disposto neste artigo se antes do cumprimento da suspensão, o (a) atleta ou membro da comissão técnica for absolvido (a) pelo órgão julgante competente, desde que conste no termo de decisão do respectivo processo disciplinar o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.

Art. 10 Para fins do disposto no artigo anterior entende-se por jogo seguinte o ocorrente na mesma competição.

§1º Quando o jogo não for realizado por não comparecimento de uma das equipes, a suspensão não será considerada cumprida, devendo ser cumprida na partida subsequente, conforme normas da modalidade.

§2º A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa. Os cartões recebidos na fase classificatória serão anulados para as fases seguintes, exceto caso o (a) atleta ou membro da comissão técnica receba o 2º cartão amarelo ou o cartão vermelho no seu último jogo da fase classificatória. Assim este participante deverá cumprir a suspensão automática no próximo jogo.

Art. 11 O controle de cartões recebidos, independentemente de comunicação oficial, será de responsabilidade exclusiva das equipes participantes da competição.

CAPÍTULO III – DO SISTEMA DE DISPUTA

Art.12 O sistema de disputa seguirá as especificações do regulamento geral da competição

CAPÍTULO IV – DO SISTEMA DE PONTUAÇÃO

Art. 13 O sistema de pontuação nos grupos será:

Vitória	3 pontos
Empate	2 pontos
Derrota	1 ponto
Ausência	0 pontos

Art. 14 Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, será declarada ausente, aplicando-se o WO em favor da equipe presente, a qual será declarada vencedora pelo placar de 01x00. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes. Para o primeiro jogo do período haverá uma tolerância de 15 minutos.

CAPÍTULO V – DOS CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATE

Art. 15 No caso de uma partida terminar empatada no tempo regulamentar, em uma fase que necessite ter um vencedor, serão adotados os seguintes procedimentos:

- I. Prorrogação com 02 (dois) tempos de 05 (cinco) minutos cada.
- II. Persistindo o empate, serão realizadas cobranças de 05 (cinco) tiros livres diretos na marca de penalidade máxima, alternadamente, a serem cobrados por todos os atletas relacionados em súmula, exceto os expulsos daquela partida.
- III. Ainda persistindo o empate, serão cobrados tantos tiros livres diretos na marca de penalidade máxima, quantos necessários, por diferentes atletas em condição de jogo, até que haja um vencedor.

Parágrafo único: Para efeito de critérios de desempate somente serão computados os gols feitos e recebidos dentro do tempo regulamentar e da prorrogação. Isto é, os gols feitos e recebidos nos pênaltis não serão computados nos critérios de desempates.

Art. 16 Caso haja empate na contagem de pontos para a classificação final serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios de desempate:

- a) Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas (utilizando somente no caso de empate entre 2 (duas) equipes)
- b) Maior coeficiente de gols *average* apurado em todos os jogos do grupo na fase;
- c) Maior número de gols pró apurado em todos os jogos do grupo na fase.
- d) Menor número de gols contra apurado em todos os jogos no grupo na fase;

e) Sorteio.

I. Na hipótese de aplicações do critério de gols *average*, dividir-se-á o número de gols pró pelos gols contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente.

II. Quando, para cálculo de gols *average*, uma equipe não sofrer gol, é ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem gols sofridos a classificação pelo critério de gols *average*;

III. Quando, para cálculo de gols *average*, mais de uma equipe não sofrer gol, será classificada a equipe que tiver o ataque mais positivo em todos os jogos disputados na fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

Art. 17 Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º, 3º ou 4º Lugar:

I. Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo, deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item II deste artigo. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes, passar-se-á automaticamente para o item II.

II. Será classificada a equipe que tenha o maior número de pontos ganhos.

III. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item II, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados, pela ordem:

a) Gols *average* (dividir os gols pró pelos gols contra, nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).

b) Gols pró (gols feitos nos jogos disputados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior número de gols marcados).

c) Gols contra (gols recebidos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o menor número de gols sofridos).

d) Sorteio.

Art. 18 O controle de cartões recebidos independente de comunicação oficial será de responsabilidade exclusiva das equipes.

§ 1º A contagem de cartões, para fins de suspensão automática é feita separadamente e por tipologia de cartão, não havendo a possibilidade de o cartão vermelho apagar o amarelo já recebido no mesmo jogo.

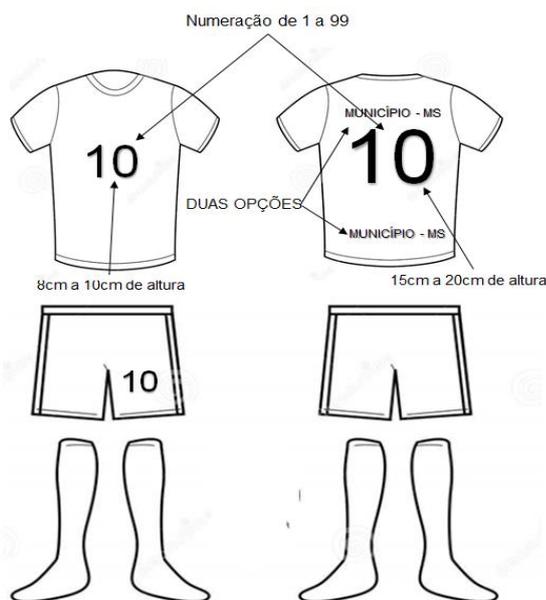
§ 2º O(A) participante que após o segundo jogo acumular 02 (dois) cartões amarelos e mais 01 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão para o terceiro jogo

Art. 19 O controle de cartões recebidos, independentemente de comunicação oficial, será de responsabilidade exclusiva das equipes participantes da competição.

CAPÍTULO VI – DOS UNIFORMES

Art. 20 Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, o Regulamento Geral da competição e aos seguintes critérios:

- I. Nas costas e na frente das respectivas camisas, obrigatoriamente, serão colocadas numeração de 01 a 99, sendo vedada a repetição de números na mesma equipe. Os números das costas terão o tamanho de 15 (quinze) a 20 (vinte) centímetros de altura e os números da frente terão o tamanho de 08 (oito) a 10 (dez) centímetros de altura. Os calções também devem ser numerados em uma das pernas, inclusive na calça do agasalho do goleiro;
- II. Tênis, meiões, caneleiras e coletes de reservas são de uso obrigatório e deverão estar em conformidade com a regra;
- III. Os(As) goleiros(as) deverão ter as camisas de cores diferentes da sua equipe, da equipe adversária e dos goleiros adversários. As camisas dos goleiros da mesma equipe devem ser iguais e da mesma cor. Excepcionalmente, havendo coincidência de cores da camisa do goleiro com quaisquer outros jogadores, poderá ser utilizado um colete de cor contrastante, sendo este de responsabilidade da equipe;
- IV. Quando da utilização de goleiro (a) linha, este (a) deverá usar camisa de mesma cor que o goleiro (a), contendo sua mesma numeração de linha, ao goleiro não será permitido o uso de coletes;
- V. Todos os jogadores que estiverem no banco de reservas deverão obrigatoriamente trajar os coletes de reservas, por cima dos uniformes;
- VI. Obrigatoriamente deverão constar nos uniformes de competição, o nome do município e sigla do estado;
- VII. Não serão permitidas inserções da logomarca dos Jogos Escolares da Juventude nos uniformes esportivos (agasalhos, camisas, camisetas, calções, shorts, bermudas,) uniformes formais e informais, e acessórios (bonés, meias, óculos, toalhas, mochilas, squeezes e outros).
- VIII. Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos atletas, salvo mediante entrega ao supervisor antes do início da partida de uma autorização do responsável pelo atleta liberando-o para atuar na partida, portando um dos itens acima mencionados com a devida proteção.



Parágrafo único: Os atletas que apresentarem fora dos padrões de uniformes estabelecidos neste Regulamento e no Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à CDE, além de serem eventualmente obrigados a realizar ajustes antes da competição. A partir do seu 2º dia de participação, os atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.

Art. 21 O atleta somente poderá jogar de óculos se for óculos especial que não ponha em risco a integridade física sua e os demais atletas.

CAPÍTULO VII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 22 Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição e categorias deverá obedecer ao regulamento geral.

Parágrafo único: são proibidas substituições após a reunião técnica, somente exclusões.

Art. 23 Nas hipóteses de conflito entre o regulamento geral dos Jogos Escolares da Juventude e este regulamento específico, prevalecerá o regulamento específico da modalidade.

Art. 24 Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade com a anuência da Direção Geral dos Jogos, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o regulamento geral.