



12 a 14 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 – DA PARTICIPAÇÃO

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

Art. 2º O município/equipe/escola poderá inscrever de 9 (nove) a 10 (dez) estudantes-atletas e 01 (um) técnico por gênero.

§ 1º O município/equipe/escola 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) estudantes-atletas como goleiro.

Art. 3º A competição será realizada para os estudantes-atletas nascidos, exclusivamente, nos anos de 2009, 2010 e 2011.

Art. 4º No banco de reservas poderão ficar, além dos estudantes-atletas relacionados para a partida, o professor/técnico responsável pela equipe e até 2 integrantes da delegação desde que apresente o seu documento de identificação profissional (CREF, CRM, CREFITO) com data de validade vigente.

Art. 5º É obrigatória a participação dos representantes na reunião técnica da modalidade, que será realizada em data e local previamente estabelecidos pela Comissão Organizadora.

Art. 6º Até 30 (trinta) minutos antes da hora marcada para o início de cada partida, as equipes deverão comparecer uniformizadas ao local da competição. Os responsáveis deverão identificar-se ao representante da arbitragem, munidos da relação nominal dos membros que compõem a equipe com as respectivas credenciais.

CAPÍTULO II – DAS NORMAS TÉCNICAS

Art. 7º As partidas serão disputadas em 2 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos regulamentares, com tempo cronometrado, com intervalo de 5 (cinco) minutos entre eles.

Art. 8º As partidas deverão iniciar na hora programada, com tolerância máxima de até 15 (quinze) minutos para o primeiro jogo do período. A não apresentação da equipe no horário estabelecido determinará a aplicação de WxO em favor da equipe presente.

Art. 9º Não será permitido o uso de piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que coloque em risco a integridade física dos estudantes-atletas, mesmo que os objetos estejam encobertos por fitas (esparadrapos, fitas adesivas ou micropore).

Art. 10 A bola de jogo será a adotada oficialmente pela Organização dos Jogos Escolares da Juventude de MS na categoria correspondente, e será obrigatório o uso da caneleira para todos os atletas e da braçadeira de capitão.

CAPÍTULO III – DAS SANÇÕES

Art. 11 Será suspenso automaticamente da partida:

- O estudante-atleta que receber 1 (um) cartão vermelho (expulsão) ou 2 (dois) cartões amarelos;
- O estudante-atleta que receber o segundo cartão amarelo em partidas distintas será suspenso automaticamente na partida seguinte;
- O estudante-atleta que completar o segundo amarelo e for expulso na mesma partida deverá cumprir 2 (dois) jogos de suspensão;
- O membro da comissão técnica que for excluído do jogo e relatado em súmula (ou relatório) estará automaticamente suspenso da próxima partida.

§ 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 CBFS.

§ 2º Não se aplica o disposto neste artigo se, antes do cumprimento da suspensão, o estudante-atleta/membro da comissão técnica for absolvido 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.

§ 3º Para fins do disposto neste artigo entende-se por partida subsequente a ocorrente na mesma competição e no ano específico correspondente.

§ 4º A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, dar-se-á de forma cumulativa. Na transição de fase classificatória para as eliminatórias, os cartões recebidos serão anulados, exceto caso o estudante-atleta receba o 2º (segundo) amarelo ou o cartão vermelho na última partida da fase classificatória, devendo o estudante-atleta cumprir a suspensão no próximo jogo

CAPÍTULO III – DO SISTEMA DE DISPUTA

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

CAPÍTULO IV – DA PONTUAÇÃO

Art. 13 O sistema de pontuação nos grupos será:

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

Art. 14 Caso haja empate na contagem de pontos para a classificação final serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios de desempate:

I. Entre duas equipes:

- Confronto direto;
- Maior saldo de gols average em todos os jogos;
- Maior saldo de gols em toda a fase;
- Menor número de gols sofridos em toda a fase;
- Maior número de gols a favor em toda a fase;
- Sorteio.

II. Entre 3 ou mais equipes:

- Maior número de vitórias;
- Maior saldo average entre as equipes empatadas;
- Maior saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas;
- Menor número de gols contra em todos os jogos da fase;
- Maior número de gols a favor em todos os jogos da fase;
- Sorteio.

Observações:

III. 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. 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*.

IV. 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. 15 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.

CAPÍTULO V – DOS UNIFORMES

Art. 16 Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, o regulamento geral da competição e aos seguintes critérios:



- a. Camisas de mesma cor predominante, numerada na frente e nas costas. A numeração exigida para os uniformes será de 1 a 15, sendo proibida a repetição por membros da mesma equipe;
- b. Os calções devem conter a mesma cor predominante, numeração em uma das pernas, inclusive na calça do agasalho do goleiro;
- c. Tênis (sem travas), meiões, caneleiras e coletes reservas;
- d. As camisas dos goleiros devem ter cores diferentes dos demais membros da equipe e da equipe adversária, inclusive goleiro adversário;
- e. 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;
- f. Quando o goleiro linha for utilizado, este deverá usar camisa de mesma cor do goleiro de sua equipe, contendo sua numeração de linha.
- g. Aqueles estudantes-atletas que estiverem com os uniformes fora dos padrões estabelecidos não serão impedidos de participar no seu primeiro dia de participação e terão relatórios encaminhados à Comissão Organizadora. A partir do segundo dia de participação, os estudantes-atletas que não adequarem seus uniformes serão impedidos de competir;
- h. Ficará definido que as equipes que estiverem à esquerda na tabela de jogos, divulgada em boletim oficial, deverá apresentar-se com uniforme de cor clara e, a equipe à direita da tabela, com uniforme de cor escura. Em caso de semelhança nas cores dos uniformes, será realizado um sorteio pela equipe de arbitragem;
- i. Os uniformes dos estudantes-atletas deverão conter o nome do seu Município, sigla do estado e nome da instituição de ensino. A logomarca de patrocínio será permitida desde que não faça alusão à propaganda de bebidas alcoólicas, cigarros, propaganda eleitoral e produtos que induzam ao vício.

CAPÍTULO VI – DAS SANÇÕES

Art.17 Será suspenso automaticamente da partida:

- a) Estudante-atleta que receber 01 (um) cartão vermelho (expulsão) ou 2 (dois) cartões amarelos;
- b) Estudante-atleta que receber o segundo cartão amarelo em partidas distintas será suspenso automaticamente na partida seguinte;
- c) O estudante-atleta que completar o segundo amarelo e for expulso na mesma partida deverá cumprir 2 (dois) jogos de suspensão;
- d) Membro da comissão técnica que for excluído do jogo e relatado na súmula ou em relatório anexo.

Art. 18 O controle de cartões recebidos, independentemente de comunicação oficial, será de responsabilidade exclusiva das equipes participantes da competição.

Parágrafo único: 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.

CAPÍTULO VII – DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

Art. 19 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.