



ESTADO DO MARANHÃO
PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ
SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FUTSAL

1. A competição de futsal será realizada de acordo com as regras oficiais da FIFA para a modalidade, adotada pela Confederação Brasileira de Futsal (CBFS), salvo o estabelecido neste regulamento.
2. A instituição de ensino poderá inscrever de 8 (oito) a 14 (quatorze) alunos-atletas e 1 (um) técnico por gênero.
 - 2.1. Caso uma equipe compareça ao jogo com número de alunos-atletas abaixo do estabelecido pelo Regulamento Geral, não será impedida de participar do jogo, mas deverá obedecer o número mínimo de atletas em quadra para a partida de acordo com a regra da modalidade.
3. Os jogos serão disputados seguindo as normas a seguir:
Os jogos terão 2 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos CORRIDOS, sendo travado somente no pedido de tempo técnico, a pedido dos árbitros.
4. O sistema de pontuação nos grupos será:
 - 4.1. Vitória 3 pontos
 - 4.2. Empate 1 ponto.
 - 4.3. Derrota 0 ponto.
 - 4.4. Ausência 0 ponto.
5. Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, o regulamento geral e aos seguintes critérios:
 - 5.1. Camisas numeradas nas costas e na frente.
 - 5.2. Shorts, podendo o goleiro optar em utilizar calça esportiva, não sendo obrigatória a numeração em ambos. Porém, se um dos goleiros utilizar de numeração no short ou calça o outro goleiro deverá também ter numeração da camisa, assim como os demais atletas.
 - 5.3. Tênis; meias padronizados e caneleiras.
 - 5.4. Os goleiros deverão ter as camisas de cores diferentes da sua equipe, da equipe adversária. 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, a comissão organizadora fornecerá um colete de cor contrastante. Havendo coincidência ou semelhança nas cores dos uniformes, o árbitro principal fará um sorteio com os capitães e a equipe perdedora usará os coletes, ou se utilizará de critério que estabelece o regulamento geral no artigo 12º § 1º.
 - 5.5. Quando da utilização de goleiro (a) linha, será permitido o uso de coletes.
 - 5.6. Não será obrigatório aos atletas reservas trajarem os coletes, por cima dos uniformes.
 - 5.7. A numeração dos alunos-atletas deverá ser a mesma para todos os jogos.



ESTADO DO MARANHÃO
PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ
SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE

5.8. Os alunos-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no item 5 deste regulamento e no regulamento geral (Art. 12º § 1º), terão relatório encaminhado à CCO. E serão dados os encaminhamentos devidos.

5.9. Obrigatoriamente deverão constar nos uniformes de competições (camisas, camisetas, macaquinhos) o nome da instituição de ensino.

6. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos, será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, a qual será declarada vencedora pelo placar de 1x0. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes. Salvo o estabelecido no Regulamento Geral.

6.1 A tolerância de 15 minutos só terá validade para o 1º jogo do dia.

7. Na fase classificatória, quando no mesmo grupo 2 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á pelos seguintes critérios e em ordem sucessiva de eliminação:

7.1. Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas (utilizado somente no caso de empate entre 2 (duas) equipes).

7.2. Maior quociente de gols average apurado em todos os jogos do grupo na fase.

7.3. Maior número de gols pró apurados em todos os jogos do grupo na fase.

7.4. Menor número de gols contra apurado em todos os jogos do grupo na fase.

7.5. Sorteio.

OBSERVAÇÕES:

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

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 da fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

8. Nos grupos com maior número de equipes, não serão computados os pontos de resultados obtidos no jogo ocorrido com o último colocado de cada grupo, deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item **8.2.** Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o item **8.2.**

8.1. Será classificado o 2º lugar que tenha maior número de pontos ganhos.





ESTADO DO MARANHÃO
PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ
SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE

- 8.2.** Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita neste item, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados.
- 8.3.** Gols average (dividir os gols pró pelos gols contra nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior quociente).
- 8.3.1.** Gols pró (gols feitos nos jogos disputados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior número de gols marcados).
- 8.3.2.** Gols contra (gols recebidos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o menor número de gols sofridos).
- 8.3.3.** Saldo de gols (diferença entre os gols assinalados e os gols sofridos).
- 8.3.4.** Sorteio.
- 9.** A bola do jogo será a adotada oficialmente pela CBFS nas categorias correspondentes.
- 10.** Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.
- 11.** O aluno-atleta somente poderá jogar de óculos se for óculo especial, que não ponha em risco a integridade física sua e dos demais alunos-atletas.
- 12.** A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência (exceto ao 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.
- 13.** A comissão técnica da equipe poderá ser composta por até 03 pessoas. Será permitido a qualquer técnico/dirigente da delegação credenciado e portador do CREF assumir a função de técnico e preparador físico. A comissão técnica poderá ser composta por:
- 13.1.** Técnico.
- 13.2.** Preparador físico.
- 13.3.** Médico ou fisioterapeuta.
- 13.4.** Quando o técnico da equipe não possuir o devido registro no CREF/CONFED ele será acompanhado e orientado por um técnico indicado pela coordenação técnica, de acordo com o que prescreve o Reg. Geral da competição.
- 14.** A entrada dos jogadores na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e liberada pela equipe de arbitragem/coordenação de modalidade.
- 15.1.** O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela coordenação da modalidade.
- 15.2.** O tempo de aquecimento na quadra será determinado previamente pela equipe de arbitragem.
- 16.** Cartões amarelos e vermelhos:



ESTADO DO MARANHÃO
PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ
SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE

16.1. Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte o aluno-atleta que receber 1 (um) cartão vermelho (expulsão) ou 2 (dois) cartões amarelos (advertência) consecutivos ou não.

16.1.1. O participante que em determinado momento do jogo, simultaneamente, acumular 2 (dois) cartões amarelos e mais 1 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 2 (dois) jogos.

16.2. Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte o membro da comissão técnica que for excluído do jogo e relatado na súmula ou em relatório anexo.

16.3. 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.

16.4. Não se aplica o disposto neste item se antes do cumprimento da suspensão, o aluno-atleta ou 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.

16.5. Para fins do disposto neste item entende-se por jogo seguinte o ocorrente na mesma competição e ano específico correspondente.

16.6. 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.

16.7. 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 aluno-atleta receba o 2º cartão amarelo ou o cartão vermelho no seu último jogo da fase classificatória. Assim este aluno-atleta deverá cumprir a suspensão automática no próximo jogo.

16.8. O controle de cartões recebidos, independentemente de comunicação oficial, será de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição.

17. Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição deverá obedecer ao que determina o regulamento geral.

18. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação geral da modalidade com a anuência da gerência de esporte, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o regulamento geral.