

Regulamento Técnico de Futsal – Masculino Amador



1. A competição será disputada na categoria **masculina acima de 15 anos, os menores de idade com documento assinado pelo responsável. Será permitida a inscrição de 10 participantes no mínimo e de 15 no máximo. Será permitido o máximo de 2 jogadores de fora dos municípios(Rafard, Capivari e Mombuca) a cada equipe, sendo eles precisando jogar no mínimo um jogo da fase de classificação para poder jogar as fases de mata mata.**
2. A competição de Futsal será regida pelas regras oficiais em vigor no país, da Confederação Brasileira de Futebol de Salão (CBFS), www.cbfs.com.br obedecendo às normas contidas neste regulamento.
3. As partidas (categoria masculina e feminina) terão duração de 40 minutos corridos (2 tempos de 20 minutos) com intervalo de 10 minutos.
Observação: o cronômetro será parado em pedidos de tempo técnico, atendimento médico, em caso de cartão vermelho e quando o árbitro ou organizadores entender necessário e determinar.
4. Nas fases semi final e final, e disputa de 3º lugar persistindo o empate no tempo normal:
 - a) Serão efetuadas cobranças de 03 tiros da marca do pênalti, de forma alternada, por atletas distintos.
 - b) Persistindo o empate a decisão será efetuada pela cobrança de um tiro livre direto da marca do pênalti, alternadamente, por atletas diferentes, até que haja um vencedor.
 - c) No caso de se chegar a cobrança de penalidades máximas as duas equipes deverão ter o mesmo número de atletas para as cobranças, isto é, caso uma equipe possua um número de atletas inferior a outra, a equipe com maior número de

atletas deverá retirar das cobranças os atletas necessários para igualar o número de atletas cobradores da outra equipe.

5. O Sistema de pontuação para classificação no grupo será:

a) 03 (três) pontos por vitória;

b) 01 (um) ponto por empate;

c) 0 (zero) ponto por derrota.

6. O Sistema de desempate adotado na fase de classificação será o seguinte:

a) Número de vitórias;

b) Saldo de gols;

c) Ataque mais positivo em todos os jogos do grupo na fase;

d) Caso haja empate entre duas equipes por nº de pontos e também empate nos critérios de A a C, será adotado o confronto direto.

e) Menor número de cartões (soma dos cartões amarelos 1 ponto e vermelhos 3 pontos).

f) Sorteio.

6. As equipes deverão apresentar-se para o jogo, devidamente uniformizadas, camisetas iguais (idênticas, mesma marca) e numeradas (ao menos nas costas, sendo que tamanho do número deve ser visível para o árbitro), calção cor única (não será levado em consideração a marca), não é obrigatório ser numerado e meião cor única (não será levado em consideração a marca dos meiões), sendo que o equipamento dos jogadores compõe-se de camisa de manga curta, ou manga comprida, calção curto, meias de cano longo, caneleiras, tênis confeccionados com lona, pelica ou couro macio, com solado e revestimento lateral de borracha ou material similar, ficando terminantemente proibido o uso de camisa sem manga e de sapatos com solado de couro ou pneu, ou que contenham travas.

7.1 O goleiro usará uniforme com camisa numerada de cor diferente dos jogadores de linha de ambas as equipes e árbitros, sendo-lhe permitido, com exclusividade, para fins de proteção, o uso de calça de agasalho sem bolso e sem zíper.

7.2 Permitido o uso de camisas de clubes profissionais de futebol devidamente numeradas e diferentes dos números de outros atletas de linha. Permitido para o goleiro e demais atletas de linha.

7.3 O goleiro de linha deverá utilizar camisa numerada (com o mesmo número que iniciou a partida conforme consta na súmula), de cor diferente dos jogadores de linha de ambas as equipes e árbitros. Poderá ocorrer o uso de colete quando necessário.

7.4 O jogador que se apresentar na quadra de jogo utilizando sob seu calção, o short térmico, somente poderá utilizá-lo se for da mesma cor predominante no calção.

7.5 O jogador que não se apresentar devidamente equipado, desatendendo às exigências desta regra, será punido com cartão amarelo e retirado da quadra de jogo, temporariamente, somente podendo retornar à disputa da partida com a autorização do árbitro e no momento em que a bola estiver fora do jogo e uma vez verificada a regularidade do equipamento.

8. Será obrigatório o uso de caneleiras e estas deverão estar completamente cobertas pelas meias e serem confeccionadas em material apropriado que ofereça proteção ao jogador (borracha, plástico, poliuretano ou material similar).
9. O capitão da equipe deverá ser identificado em súmula e não há a obrigatoriedade de usar uma braçadeira em um dos braços para identificá-lo.
10. Em caso de coincidência nas cores de uniformes será obrigatório a troca de uniforme da equipe visitante (lado direito da tabela).
11. Haverá tolerância de 15 (quinze) minutos apenas para o 1º jogo da rodada, ficando os demais para o horário programado em tabela.
12. Estará automaticamente suspensa da partida subsequente à pessoa física que for expulsa ou receber **02 (dois) cartões amarelos**, consecutivos ou não.
 - 12.1 A contagem de cartões, para fins de aplicação de suspensão automática, é feita separadamente por tipologia de cartões. O cartão vermelho não anulará o cartão amarelo já recebido na mesma ou em outra partida da competição. Será anulado apenas o segundo cartão amarelo, recebido na mesma partida e que ocasionou o cartão vermelho.
 - 12.2 Se o mesmo atleta em determinado momento da competição acumular simultaneamente 2 (dois) cartões amarelos e mais 1 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 2 (duas) partidas.
 - 12.3 Para fins do disposto neste item, entende-se por partida subsequente a ocorrente na mesma fase e no mesmo ano da competição, respeitando-se o item 12.4.
 - 12.4 Para a disputa da primeira partida na 2ª Fase e 3ª Fase, não haverá o cumprimento de suspensão pelo acúmulo de cartões amarelos vindos das fases anteriores, apenas existindo a suspensão para atletas punidos com cartão vermelho na última partida da fase em disputa.
13. Caso ocorra o W x O, a equipe adversária terá seu placar final do jogo como 1x0, e o gol será anotado para o capitão da equipe do jogo em questão. A equipe que ocasionar o W x O (em todas as fases) estará desclassificado /eliminado da modalidade em questão.
 - 13.1 Caso o W x O ocorra nas fases eliminatórias não será permitida a ascensão de equipes eliminadas nas fases anteriores.
 - 13.2 Todos os placares anteriores ao W x O serão revertidos para 1 x 0.
14. A partida pode iniciar com 3 (três) jogadores, se os atletas forem chegando no decorrer da partida os mesmos serão relacionados em súmula, podendo participar da partida em questão.
15. Na 1ª Fase, o sistema de disputa será definido pelo Coordenador Técnico do evento e os representantes das equipes presentes no congresso técnico, e será levado em consideração o número de atletas/equipes inscritas.
 - 15.1 Na 2ª e 3ª fases, o sistema de disputa será de acordo com o número de equipes classificadas, conforme detalhado no anexo 1 do Regulamento geral do evento.
16. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.