

JOGOS ESCOLARES MARANHENSES

2021

REGULAMENTO ESPECÍFICO FUTSAL CATEGORIA 12/14 ANOS

Art. 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.

Art. 2. A instituição de ensino poderá inscrever no mínimo de 10 (dez) e máximo 12 (doze) alunos-atletas.

Art. 3. Na quadra de jogo relacionado em súmula só poderão permanecer no mínimo 08 e máximo 12 alunos-atletas na Etapa Regional e os integrantes da comissão técnica devidamente credenciados e assinalados em súmula para início da partida.

- a) Cada equipe só poderá inscrever o máximo de 2 (dois) alunos-atletas como goleiro;
- b) As equipes que apresentarem-se para os jogos com número inferior de alunos-atletas ao estabelecido como mínimo no item 2 deste regulamento não serão impedidas de participar da competição, mas serão enquadradas no Regulamento Geral, por número insuficiente de alunos-atletas para as disputas.

Art. 4. Os jogos serão disputados seguindo as normas a seguir:

- a) Os jogos terão 2 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos corridos com intervalo de 5 (cinco) minutos entre ambos, divididos em 4 (quatro) quartos de 7 (sete) minutos e 30 (trinta) segundos cada, com intervalo de 1 (um) minuto entre o 1º e o 2º quarto e entre o 3º e o 4º quarto. Nas paralisações nos 7min 30seg do primeiro e segundo período de jogo, para as trocas de alunos-atletas, se a bola estiver em jogo, deverá ser reiniciado o jogo com bola ao chão no meio da quadra e quando coincidir a paralisação com tiro lateral, tiro de canto, gol, TLD, TLI, arremesso de meta, pênalti, tiro dos 10 metros, ou qualquer outra situação, deverá ser realizado as substituições e depois reiniciar com a cobrança de uma das situações relacionadas acima.

- b) No 1º quarto da partida, não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão atestada pela equipe médica do evento. O aluno-atleta contundido não poderá retornar a partida;
- c) O técnico definirá quando os alunos-atletas que não jogarão o 1º quarto e estão em condição de jogo, jogarão um dos 3 quartos restantes (2º ou 3º ou 4º quarto) em tempo integral e não poderão ser substituídos até o final do quarto jogado, salvo em caso de contusão atestada pela equipe médica do evento. O aluno-atleta contundido não poderá retornar ao jogo. A partir do 2º quarto de jogo os alunos-atletas que já tenham participado de um quarto completo em quadra, terão suas substituições liberadas, seguindo a regra oficial adotada pela CBFS;
- d) As substituições obrigatórias estabelecidas no item **3.a** levarão em consideração a proporcionalidade de alunos-atletas em condição de participação para o início do jogo para ambas as equipes, e serão obrigatórias apenas na fase classificatória;
- e) Caso, na fase classificatória, uma equipe não utilize todos os seus alunos-atletas credenciados na competição, exceto pelo estabelecido na regra **3.f** será enquadrado conforme o regulamento geral;
- f) Caso antes do jogo o aluno-atleta se lesione ou fique sem condição de jogo, deverá apresentar atestado médico à equipe de arbitragem para ciência e registro em súmula;
- g) As regras estabelecidas nos itens **3.a** a **3.f** serão obrigatórias somente na fase classificatória. Nas fases seguintes serão utilizadas as regras oficiais adotadas pela CBFS.

Art. 5. O sistema de pontuação nos grupos será:

- a) Vitória 3 pontos.
- b) Empate 1 ponto.
- c) Derrota 0 ponto.

Art. 6. Os uniformes deverão obedecer à Regra da Modalidade, o Regulamento Geral e aos seguintes critérios:

- a) Nas costas das respectivas camisas, obrigatoriamente, serão colocadas numeração de 01 a 99, sendo vedada a repetição de números na mesma equipe. A numeração na frente será opcional na Etapa Regional, sendo obrigatório somente na Etapa Estadual;
- b) Caneleiras sendo opcional na **FASE REGIONAL** e obrigatório na **FASE ESTADUAL**;
- c) Os alunos-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes conforme prever a regra (4) da modalidade, não serão impedidos de jogar, contudo, caso a equipe vença ou jogo termine empatado, os pontos referentes a vitória serão concedidos para equipe adversária;
- d) Os uniformes dos membros da comissão técnica deveram conter nas camisas o nome ou brasão da escola. Não será permitido uso de camisas sem mangas, sandálias ou chinelos no caso de um membro da comissão esteja de bermuda, todos deverão usar bermuda com o nome ou brasão da escola sendo padronizada, em caso de optarem pela calça fica opcional o uso do brasão. Os que não estiverem de acordo não poderão permanecer no banco de reservas até que providenciem o uniforme adequado;
- e) Em caso de coincidências das cores dos uniformes das duas equipes, a arbitragem determinará através de sorteio aquela que fará o uso dos coletes de cores contrastantes cedido pela organização.

Art. 7. Sistema de formação dos Grupos.

FORMAÇÃO DOS GRUPOS DE ACORDO COM O NÚMERO DE INSCRITOS				
4 EQUIPES	5 EQUIPES	6 EQUIPES	7 EQUIPES	8 EQUIPES
Grupo único	1 grupo de 2	2 grupos de 3	1 grupo de 3	2 grupos de 4
	1 grupo de 3		1 grupo de 4	

CLASSIFICAÇÃO DOS GRUPOS

4 equipes: Rodízio simples. (Sem final)

5 equipes: 1º colocado de cada grupo/final.

6 equipes: 1º colocado de cada grupo/final.

7 equipes: 1º e 2º colocado de cada grupo – Semifinal/final.

8 equipes: 1º e 2º colocado de cada grupo – Semifinal/final.

FORMAÇÃO DOS GRUPOS DE ACORDO COM O NÚMERO DE INSCRITOS				
9 EQUIPES	10 EQUIPES	11 EQUIPES	12 EQUIPES	13 EQUIPES
3 grupos de 3	1 grupo de 4	2 grupos de 4	4 grupos de 3	3 grupos de 3
	2 grupos de 3	1 grupos de 3		1 grupos de 4

CLASSIFICAÇÃO DOS GRUPOS

9 equipes: 1º colocado de cada grupo + o 2º melhor – Semifinal/final.

10 equipes: 1º colocado de cada grupo + o 2º melhor – Semifinal/final.

11 equipes: 1º colocado de cada grupo + o 2º melhor – Semifinal/final.

12 equipes: 1º colocado de cada grupo – Semifinal/final.

13 equipes: 1º colocado de cada grupo – Semifinal/final.

Art. 8. Sistema de disputada dentro dos GRUPOS.

GRUPOS COM	2 EQUIPES	3 EQUIPES	4 EQUIPES
JOGOS - 1ª RODADA	1x2	2x3	1x4 / 2x3
JOGOS - 2ª RODADA	2x1	3x1	3x1 / 4x2
JOGOS - 3ª RODADA	3º JOGO CASO NECESSITE	1x2	1x2 / 3x4

- a) Na chave em que houver duas equipes contendo empate de pontos e empate no saldo de gols ao final da segunda partida, a decisão se dará nos tiros penais;
- b) Subsistema de confronto dentro dos grupos será o de rodízio simples a fim de conhecermos a classificação final e seguirmos a fase final (ou conhecermos o campeão direto através do rodízio simples sem final).

Art. 8. Todos os jogos deverão ter um vencedor durante a 2ª fase, portanto não poderão terminar empatados. No caso de empate no tempo regulamentar serão adotados os seguintes procedimentos:

- a) Para o desempate serão realizadas cobranças de 5 (cinco) tiros livres diretos na marca de penalidade máxima, alternadamente, a serem cobrados por todos os alunos-atletas relacionados em súmula, exceto os expulsos;
- b) Ainda persistindo o empate, serão cobrados tantos tiros livres diretos na marca de penalidade máxima quanto necessários, por diferentes atletas em condição de jogo, até que haja um vencedor;
- c) Para efeito de critérios de desempate somente serão computados os gols feitos e recebidos dentro do tempo normal de jogo. Isto é, os gols feitos e recebidos nos pênaltis não serão computados nos critérios de desempates.

Art. 9. 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 W X O em favor da equipe presente, a qual será declarada vencedora pelo placar de 1 X 0. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

Observação: Tolerância somente para o primeiro jogo do dia.

Art. 10. 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:

- a) Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas (utilizado somente no caso de empate entre duas equipes);
- b) Maior quociente 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 do grupo na fase;
- e) Sorteio.

Art. 11. 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.

- a) 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*;
- b) 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.

Art. 12. Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para definição da classificação geral.

- a) 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;
- b) Será classificado o 2º lugar que tenha maior número de pontos ganhos;
- c) Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item **9.b**, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados.
 - I. Gols average (dividir os gols pró pelos gols contra nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior quociente);
 - II. Gols pró (gols feitos nos jogos disputados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior número de gols marcados);
 - III. Gols contra (gols recebidos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o menor número de gols sofridos);
 - IV. Saldo de gols (diferença entre os gols assinalados e os gols sofridos);
 - V. Sorteio.

Art. 13. Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.

Art. 14. O aluno-atleta somente poderá jogar de óculos se for óculos especial que não ponha em risco a integridade física sua e dos demais alunos-atletas ou qualquer outro equipamento de proteção (Facial, cabeça etc..) desde que confeccionado por material apropriado para prática do desporto. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência 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. 15. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com 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. 16. 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.

§ Único - O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela coordenação da modalidade.

Art. 17. Cartões amarelos e vermelhos:

- a) 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;
- b) 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;
- c) Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte o membro da comissão técnica que for excluído do jogo e relatado na súmula ou em relatório anexo;
- d) 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;
- e) 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;
- f) Para fins do disposto neste item entende-se por jogo seguinte o ocorrente na mesma competição e ano específico correspondente;

- g) 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;
- h) 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;
- i) O controle de cartões recebidos, independentemente de comunicação oficial, será de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição.

Art. 18. Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição deverá obedecer ao Regulamento Geral.

Art. 19. Casos omissos e situações excepcionais de caráter técnico serão decididas pelo Comitê Organizador dos Jogos Escolares Maranhenses, com o suporte dos gestores técnicos da respectiva modalidade, não podendo, essas resoluções, contrariar as regras oficiais da modalidade e exposto escrito neste regulamento.