



PREFEITURA  
**IMPERATRIZ**  
*a gente faz*

 **SEDEL**  
*Juventude*

**XXXVI**  
**JEIS**  **2017**  
**JOGOS ESCOLARES  
DE IMPERATRIZ**

**REGULAMENTO  
FUTSAL - INFANTIL**



**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 20 (vinte) alunos-atletas 1 (um) técnico e auxiliar por gênero.

2.1. As equipes que apresentarem-se 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 por número insuficiente de alunos-atletas para as disputas.

3. Os jogos serão disputados seguindo as normas a seguir:

Os jogos terão 2 (dois) tempos de 12 (doze) minutos CORRIDOS, sendo travado somente no pedido de tempo técnico, a pedido dos árbitros e nas paradas técnicas. Com intervalo de 5 (cinco) minutos entre ambos, divididos em 4 (quatro) quartos de 6 (seis) minutos 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 6 minutos do primeiro e segundo período de jogo, para as trocas de alunos/atletas, se a bola estiver em jogo (observando a Lei da Vantagem), 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. Nas fases eliminatórias e finais o tempo será cronometrado.





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

4. 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.

4.1. 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.

4.2. As substituições obrigatórias estabelecidas 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. Nas fases seguintes serão utilizadas as regras oficiais adotadas pela CBFS.

4.3. 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.

5. O sistema de pontuação nos grupos será:

5.1. Vitória 3 (três) pontos.

5.2. Empate 1 (um) ponto.

5.3 Derrota 0 (zero) ponto.

5.4 Ausência 0 (zero) ponto.

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

6.1. Camisas numeradas nas costas e na frente.





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

6.2. Shorts, não é obrigatório ter o numero, mas se tiver numero todos deverão ser os mesmo das camisas, podendo o goleiro optar em utilizar calça esportiva, não sendo obrigatória a numeração em ambos.

6.3. Tênis, meiões e caneleiras, obrigatórias somente para os 5 que estiverem em quadra.

6.4 Os goleiros deverão ter as camisas de cores diferentes da sua equipe, da equipe adversária. Havendo coincidência ou semelhança nas cores dos uniformes, o arbitro principal fará um sorteio com os capitães e a equipe perdedora usará camisas do avesso.

6.5. Os jogadores do banco de reservas não serão obrigados a trajar os coletes por cima dos uniformes.

6.7. Os alunos-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos neste regulamento, terão relatório encaminhado à CD. E serão aplicadas as punições cabíveis.

6.8. Obrigatoriamente deverá constar nos uniformes de competições (camisas, camisetas, o nome da instituição de ensino).

7. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos, será declarado 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.

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

8. 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:





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

A) Entre duas equipes:

- Confronto direto;
- Melhor saldo de gols;
- Maior número de gols pró;
- Sorteio.

B) Entre três ou mais equipes:

- Melhor saldo de gols;
- Maior número de gols pró;
- Menor número de gols sofridos;
- Sorteio

9. A bola do jogo será a adotada oficialmente pela coordenação geral do JEIS 2017 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 os demais alunos-atletas.

12. 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.

13. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela arbitragem/coordenação da modalidade.

14. Cartões amarelos e vermelhos:

15. 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.





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

16.1 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.

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.**





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

17. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação geral da modalidade com a anuência da coordenação geral do JEIS 2017, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o regulamento geral.

