



PREFEITURA
IMPERATRIZ
a gente faz

 **SEDEL**
Juventude

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

**REGULAMENTO
FUTSAL - INFANTO**



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 um auxiliar técnico por gênero.
 2. 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.
3. O sistema de pontuação nos grupos será:
 - 3.1. Vitória 3 pontos
 - 3.2. Empate 1 ponto.
 - 3.3. Derrota 0 ponto.
 - 3.4. Ausência 0 ponto.
4. Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, o regulamento geral e aos seguintes critérios:
 - 4.1. Camisas numeradas nas costas e na frente.
 - 4.2. Shorts, não é obrigatório ter o numero, mas se tiver todos deverão ser os mesmo das camisas, podendo o goleiro optar em utilizar calça esportiva, não sendo obrigatória a numeração em ambos.
 - 4.3. Tênis, meióes, caneleiras obrigatórias somente para os 5 que estiverem em quadra.
 - 4.4 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. 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.
 - 4.5. Os jogadores do banco de reservas não serão obrigados a trajar os coletes por cima dos uniformes
 - 4.6. 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.





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

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

5. 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 WO 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.

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

6. 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) 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

6.1 A bola do jogo será a adotada oficialmente pela coordenação geral do JEIS 2017 nas categorias correspondentes.

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

8. 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.

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

10. Cartões amarelos e vermelhos:





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

10.1. 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.

10.2. 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.

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

10.4. 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.

10.5. 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.

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

10.7. 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.

10.8. 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.

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

11. 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.

