

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FUTSAL

A competição de Futsal COPINHA ITAIM, será realizada de acordo com as Regras Nacionais adotadas pela CBFS – Confederação Brasileira de Futebol de Salão e pelas normas regidas no presente regulamento e no regulamento geral dos jogos.

1. A competição de Futsal para o sexo masculino terá a duração de 40 (quarenta) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos corridos, com intervalo de 5 (5) minutos entre eles.

2. Cada equipe poderá inscrever NA COPINHA ITAIM 2022, até 11 (doze) atletas e no mínimo 5 (Cinco) e 02 (dois) membros da Comissão Técnica;

2.1. Cada equipe poderá inscrever no máximo 3 atletas de municípios que NÃO seja de Cachoeira de Minas.

2.2. Todos os jogadores na inscrição, deverão apresentar o número de uniforme fixo, nome completo, título de eleitor. OBSERVAÇÃO: Em caso de jogadores que nasceram no Município de Cachoeira de Minas, mas não possuem título de eleitor, deverão apresentar em anexo na inscrição, a certidão de nascimento. E no caso de jogadores que residem no município, e não possuem título de eleitor, deverão anexar o comprovante de residência.

2.3. Em caso de tentativa de fraudes, o jogador será excluído do torneio.

2.4. Jogadores menores de 18 anos deverão anexar o comprovante de autorização dos pais ou responsáveis no momento da inscrição.

3. No banco destinado aos reservas, no início da partida e durante seu transcorrer somente poderão permanecer em quadra, os atletas reservas inscritos na modalidade, devidamente uniformizados e identificados, em condições de participar da partida e mais 02 (dois) membros da comissão técnica;

4. Aos membros da comissão técnica quando no banco de reservas, somente serão permitidas as seguintes vestimentas; camisa com mangas ou agasalho, calça, shorts, tênis ou sapato;

5. Na hipótese de uma equipe vencer por W X O, além dos 03 (três) pontos ganhos terá a seu favor o resultado de 01 X 00 (um gols a zero), mas NÃO será contabilizado no saldo de gols.

6. A equipe que perder por W X O sem justificativa formal perante a comissão organizadora no período de uma hora após o horário de início da partida, será eliminada da competição;

7. Estará suspenso da partida subsequente, o atleta, que receber:

a) 01 (um) cartão vermelho (expulsão) ou;

b) 02 (dois) cartões amarelos (advertência);

c) O técnico expulso no jogo estará suspenso na próxima partida.

8. A aplicação da suspensão será automática independente do resultado do julgamento a que for submetida no âmbito da Comissão Disciplinar;

9. A contagem de cartões (vermelho e amarelo), para fins de suspensão automática, será feita de forma acumulativa, ou seja, os cartões não serão anulados de uma fase para outra;

10. A quantificação de cartões recebidos, será de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição e independe de comunicação oficial;

11. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita separadamente e por tipologia de cartão, não havendo possibilidade de o cartão vermelho apagar o amarelo já recebido na mesma ou em outra partida;

12. O mesmo atleta, se em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular 02 (dois) cartões amarelos e mais 01 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente, suspensão por 02 (duas) partidas;

13. As classificações das equipes serão determinadas pela obtenção dos pontos de cada uma, considerando-se os seguintes critérios:

Vitória: 03 (três) pontos;

Empate: 01 (um) ponto;

Derrota ou ausência: 00 (zero) ponto.

14. Ao término de cada fase disputada, será considerada vencedora a equipe que somar maior número de pontos ganhos e, como segunda colocada a que lhe seguir imediatamente na ordem decrescente;

15. Quando houver empate entre 02 (duas) equipes na soma de pontos, o desempate dar-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

A) Maior número de vitórias na fase;

B) Menor número de gols sofridos;

C) Maior número de gols marcados;

D) Saldo de gols no grupo em que se verificou o empate: (nº. de gols feitos menos o nº. de gols sofridos);

E) Melhor índice disciplinar no grupo ou fase, sendo: menor número de cartões vermelhos, amarelos.

E) Resultado do confronto direto;

F) Partida classificatória entre as duas equipes empatadas.

16. Quando houver empate entre 03 (três) ou mais equipes na soma de pontos ganhos na fase, observar-se-ão os seguintes critérios mencionados acima no inciso N° 15, em exceção as observações E e F. e se o empate entre as equipes insistir, leva-se os critérios abaixo:

a) Maior número de vitórias, nos jogos disputados entre si;

b) Menor número de gols sofridos, nos jogos disputados entre si;

c) Maior número de gols marcados nos jogos disputados entre si;

d) Saldo de gols no grupo ou turno nos jogos disputados entre si: (nº. de gols feitos menos o nº.

de gols sofridos);

17. Em caso de terminar uma partida que necessite um vencedor, o desempate dar-se-á da seguinte maneira:

a) Será disputada uma prorrogação de 10 (dez) minutos, 02 (dois) tempos de cinco minutos, sem intervalo, fazendo-se apenas a inversão de lados, sendo permitido o pedido de tempo apenas à(s) equipe(s) que tiver (em) direito a ele em razão de não haver utilizado durante o segundo tempo do período regular;

b) Persistindo o empate, serão realizadas cobranças desde a marca de tiro penal conforme determinam as regras da modalidade;

18. A equipe que utilizar irregularmente um atleta, técnico, em qualquer partida na fase de grupos, sujeitar-se-á:

A) Perda automática dos pontos ganhos na partida, em caso de vitória, com atribuição de 03 (três) pontos à equipe adversária;

B) Perda automática dos pontos ganho na partida, em caso de empate, com atribuição de 03 (três) pontos à equipe adversária;

18.1. Se algum jogador utilizar algum número que NÃO tenha sido inscrito, a equipe terá a penalidade de 0,5 pontos por jogador, na partida jogada.

A) Em caso de derrota, a equipe continua sujeito a punição de -0,5 pontos por jogador que tenha entrado com número irregular.

17.1. A equipe que utilizar irregularmente um atleta, técnico, em qualquer partida na fase de eliminatória, sujeitar-se-á:

A) Eliminação do torneio, independente do resultado, a equipe adversária passa a ser a classificada.

17.2. O jogador inscrito que entrar em quadra com o número que não tenha sido inscrito, na fase eliminatória, a equipe terá o saldo de – 3 gols (menos três gols) na partida, por jogador com número irregular.

20. Se uma partida for encerrada por falta de número legal de atletas determinado pela regra, que é de 03 atletas, a equipe que não tiver o número de atletas será considerada como perdedora, somando-se os três (03) pontos ganhos para a equipe com número suficiente de atletas para a continuidade da partida;

21. Quando nenhuma das 02 (duas) equipes possuírem número mínimo legal de atletas para continuidade da partida, as 02 (duas) equipes serão consideradas perdedoras e nenhuma somará pontos ganhos;

22. Não será aceito, em hipótese alguma, atleta sem calçado adequado e devidamente uniformizado com número.

23. Para a classificação final por equipes na fase de grupos, os dois primeiros serão classificados, e conseqüentemente, enfrentando o adversário do outro grupo da seguinte maneira.

1° Colocado X 2° Colocado

2° Colocado X 1° Colocado

24. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Organizadora.

25. As datas dos jogos serão inalteradas, em exceção, em casos de chuva ou alguma outra eventualidade em que a equipe organizadora ache necessário.

### **ATRIBUIÇÕES DO TORNEIO RESUMIDO PARA MELHOR COMPREENSÃO**

1 - Possibilidade de ser em pontos corridos, dependendo do número de times.

2 - Limite de jogadores por time de outros Municípios.

3 - A torcida vai eleger também o melhor jogador do torneio.

4 - Inscrição somente ON-LINE

5 - Limite de 11 jogadores por time e no mínimo 5.

6 - Após a inscrição, contendo os números mínimos e máximos dos jogadores por time, não será permitido alterações, independente do motivo, entretanto, será permitido somente em casos mais graves como atestado médico. Porém, após a retirada de algum jogador por motivo legal, não será permitido que o jogador retorne em hipótese alguma.

7 - O número da camisa dos jogadores deverá ser fixo, e exceção dos goleiros. Caso algum jogador entrar com número que não tenha sido inscrito terá penalidade.

8 - Caso algum time entrar com algum jogador em quadra que não tenha sido inscrito, será penalizado.

9 - As penalidades podem ser alteradas dependendo de como será o torneio, por exemplo, se for chave de grupo e depois fase eliminatória, as penalidades na fase de grupo será em pontos, já na fase eliminatória, a penalidade será na exclusão do time naquele torneio. Como por exemplo, na escalação de jogador irregular não inscrito.

Se caso for em pontos corridos, as penalidades mencionadas acima no 7 e 8 será somente na retirada de pontos.

10 - Nenhum jogador poderá jogar em mais de um time na edição do torneio em hipótese alguma.

11 - O limite máximo de atraso para início das partidas serão de no máximo 15 minutos, após isso será dado W.O.

O cronometro só para se o time estiver uniformizado dentro de quadra.

Observações: Quaisquer dúvidas, por gentileza entrar em contato com o Departamento de Esportes Especializados.