



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE  
DIRETORIA DE GESTÃO DE PESSOAS  
COORDENAÇÃO DE ATENÇÃO À SAÚDE DO SERVIDOR

**REGULAMENTO ESPECÍFICO - FUTSAL  
JOGOS INTERCAMPI DOS SERVIDORES  
2016**

NATAL-RN

---

## TÍTULO I - DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

---

**Art. 1º.** A Competição de Futsal será realizada de acordo com as regras oficiais da FIFA para a modalidade, adotadas pela Confederação Brasileira de Futebol de Salão (CBFS), salvo o estabelecido neste Regulamento.

**Art. 2º.** A equipe representante de cada campus poderá inscrever até 12 (doze) atletas e 01 (um) técnico por gênero, por jogo.

---

## TÍTULO II – DOS JOGOS

---

**Art. 3º.** Os jogos serão disputados em 2 tempos de 15 minutos corridos, com intervalo de 3 minutos.

**Art. 4º.** Na fase eliminatória, em caso de empate no tempo regulamentar, serão adotados os seguintes procedimentos:

I --- Para o desempate serão realizadas cobranças de 03 (três) tiros livres diretos a gol, executados da marca penal, alternadamente, a serem cobrados por todos os atletas relacionados em súmula, exceto os expulsos. Ainda persistindo o empate, serão cobrados tantos tiros livres diretos a gol quanto necessários, executados da marca penal, alternadamente, por diferentes atletas em condição de jogo, até que haja um vencedor.

**Art. 5º.** A partir da 4ª falta acumulativa, a equipe que cometer qualquer infração, punível com tiro livre direto, na meia quadra adversária ou em sua meia quadra entre a linha divisória da quadra e a linha imaginária, paralela à linha divisória da quadra projetada na marca do tiro livre direto sem direito a formação de barreira para as laterais, o árbitro determinará que, para a cobrança dessa falta contra a equipe infratora, seja a bola colocada na marca dos 10 (dez) metros.

**Art. 6º.** A partir da 4ª falta acumulativa ocorrendo infração, punível com tiro livre direto, na meia quadra da equipe infratora, no espaço entre a marca de 10 (dez) metros e a linha da área penal, o jogador que for executar o tiro livre poderá optar pela permanência da bola no local da infração ou colocá-la na marca indicada dos 10 (dez) metros. Quando o jogador optar em cobrar do local da infração, nenhum jogador, exceto o goleiro defensor, poderá ficar dentro da área penal da equipe infratora.

**Art. 7º.** Será concedido 01 (um) tempo técnico para cada equipe a qualquer momento durante cada um dos tempos de jogo. A duração do tempo técnico é de 01 (um) minuto.

**Art. 8º.** O cartão vermelho equivale a uma suspensão automática por um jogo.

**Art. 9º.** Com três cartões amarelos, o atleta estará suspenso por uma partida.

**Art. 10º.** 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 documento oficial com foto à equipe de arbitragem.

**Art. 11º.** O jogo poderá iniciar antes do horário marcado na tabela de jogos desde que as duas equipes estejam prontas no local da competição e seus respectivos capitães assinem o termo de antecipação de jogo disponibilizado pela arbitragem.

**Art. 12º.** Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, ou comparecimento sem o número mínimo de 03 (três) atletas em condições de jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 01x00. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

**§ 1º.** Qualquer equipe inscrita que não comparecer ao evento sem justificativa aceitável, ocasionando a situação de WxO, poderá ser punida com suspensão pelo prazo de 1 ano para participações em qualquer evento esportivo organizado pela COASS-DIGPE.

**Art. 13º.** O equipamento recomendado para uso pessoal 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. Dos itens citados anteriormente, apenas as meias de cano longo (meiões) são de uso **obrigatório** e devem ser padronizados em cores e tamanhos. Em caso de utilização, as caneleiras deverão estar completamente cobertas pelas meias e serem confeccionadas em material apropriado que ofereça proteção ao jogador (borracha, plástico, poliuretano ou material similar).

**Art. 14º.** É vedado ao jogador o uso de qualquer objeto reputado pelo árbitro como perigoso ou nocivo à prática do desporto. O árbitro exigirá a remoção de qualquer objeto que, a seu critério, possa molestar ou causar dano ao adversário ou a si próprio. Não poderão usar piercing, brincos, pulseiras, cordões, colares, anéis ou alianças. Não sendo obedecido em sua determinação, aplicará o cartão amarelo ao mesmo.

---

### **TÍTULO III – DO SISTEMA DE PONTUAÇÃO**

---

**Art. 15º.** A contagem de pontos para a fase de classificação ou grupos será a seguinte:

- I --- Vitória – 03 pontos
- II --- Vitória por WXO – 02 pontos
- III --- Empate - 01 ponto
- IV --- Derrota – 00
- V --- Não comparecimento ou desistência do jogo: 00

**Parágrafo Único.** No caso de haver grupos com diferentes números de equipas (3 e 4), os resultados do último colocado do grupo de 4 equipas serão desconsiderados para efeitos de classificação final do respectivo grupo.

**Art. 16º.** Na Fase Classificatória, no caso de duas equipas do mesmo grupo terminarem com o mesmo número de pontos ganhos, os critérios estabelecidos para o desempate serão os seguintes:

- I --- Confronto direto
- II --- Melhor saldo de gols
- III --- Maior número de gols marcados
- IV --- Menor número de gols sofridos
- V --- Sorteio

**Art. 17º.** Na Fase Classificatória, no caso de duas ou mais equipas de grupos diferentes terminarem com o mesmo número de pontos, serão utilizados os seguintes critérios para definição da melhor campanha:

- I --- Melhor saldo de gols
- II --- Maior número de gols marcados
- III --- Menor número de gols sofridos
- V --- Sorteio

---

## **TÍTULO IV - DISPOSIÇÕES FINAIS**

---

**Art. 18º.** Os árbitros definidos pela Comissão Organizadora serão responsáveis pela direção dos jogos.

**Art. 19º.** Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

**Comissão Organizadora  
JICS 2016**