



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  
2017**

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.

**§ 1º.** Se uma ou ambas as equipes comparecerem ao jogo sem o número mínimo de jogadores para iniciar a partida, será aceita inscrição de servidor do mesmo campus/polo que esteja participando de outras modalidades do evento, até 5 minutos antes do horário estipulado para o início do jogo. Esta inscrição será válida somente para esta ocasião e não se estende para os demais jogos do evento, visando apenas evitar a ocorrência de W x O.

**§ 2º.** Se após o período estipulado no § 1º e antes do início do jogo os jogadores que estavam ausentes chegarem para a competição, a ação de inscrição do atleta com base no referido parágrafo automaticamente se torna anulada.

---

## 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.** As equipes poderão cometer, em cada período da partida, até 4 (quatro) faltas acumulativas com direito a formação de barreira de atletas. A partir da 5ª 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.** As equipes poderão cometer, em cada período da partida, até 4 (quatro) faltas acumulativas com direito a formação de barreira de atletas. A partir da 5ª 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 aos jogos, ocasionando WxO, será automaticamente desclassificada do evento e todos os seus adversários receberão WxO a favor, independentemente de já terem jogado contra a referida equipe.

**Art. 13º.** O equipamento dos jogadores deve seguir obrigatoriamente um padrão de cores (camisas, calções e meiãoes padronizados). É recomendada a utilização de calção curto, meiãoes de cano longo, caneleiras, tênis com solado e revestimento lateral de borracha ou material similar, ficando terminantemente proibido o uso de sapatos com solado de couro ou que contenham travas. Dos itens citados anteriormente, apenas as meiãoes de cano longo (meiãoes) são de uso obrigatório e devem ser padronizados em cores. Em caso de utilização, as caneleiras deverão estar completamente cobertas pelas meiãoes 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 COMPETIÇÃO, PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO**

---

**Art. 15º.** O sistema de competição será adotado de acordo com o número de equipes inscritas e obedecerá ao disposto na tabela abaixo:

<b>Número de Equipes Inscritas</b>	<b>Sistema de Competição</b>
1 a 5	Rodízio Simples
6 a 16	Processo Combinado (Rodízio Simples + Eliminatória Simples)
17 ou mais	Eliminatória Simples

**Art. 16º.** A contagem de pontos para a fase de classificação ou grupos será a seguinte:

- I --- Vitória – 03 pontos
- II --- Empate - 01 ponto
- III --- Derrota – 00

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

**Art. 17º.** Na Fase Classificatória, no caso de duas equipes 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 --- Menor número de cartões vermelhos
- VI --- Menor número de cartões amarelos
- VII --- Sorteio

**Art. 18º.** Na Fase Classificatória, no caso de duas ou mais equipes 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
- IV --- Menor número de cartões vermelhos
- V --- Menor número de cartões amarelos
- VI --- Sorteio

**Art. 19º.** Os cruzamentos na fase eliminatória obedecerão às seguintes hipóteses:

<b>Hipótese</b>	<b>Cruzamento previsto</b>
4 classificados	Melhor campanha x 4º Melhor campanha 2º Melhor campanha x 3º Melhor campanha
8 classificados	Melhor campanha x 8º Melhor campanha 4º Melhor campanha x 5º Melhor campanha 3º Melhor campanha x 6º Melhor campanha 2º Melhor campanha x 7º Melhor campanha

**§ 1º.** Todos os grupos terão equipes classificadas. O 1º colocado de cada grupo está automaticamente classificado, bem como os melhores 2º colocados de acordo com os critérios técnicos.

**§ 2º.** As equipes classificadas serão ordenadas por superioridade de campanha. Para determinação das melhores campanhas serão utilizados os critérios estabelecidos nos Art. 17º e 18º deste regulamento.

**Adendo ao regulamento:** No Congresso Técnico realizado no dia 28 de julho, ficou definido que o cruzamento ocorreria mediante realização de sorteio.

---

## **TÍTULO IV - DISPOSIÇÕES FINAIS**

---

**Art. 20º.** Os árbitros definidos pela Comissão Organizadora serão responsáveis pela direção dos jogos.

**Art. 21º.** Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

**Comissão Organizadora  
JICS 2017**