



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
2023**

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 ou crachá do Instituto 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 concordem com a antecipação.

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 meiões padronizados). É recomendada a utilização

de calção curto, meias 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 meias de cano longo (meiões) são de uso obrigatório e devem ser padronizados em cores. 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 COMPETIÇÃO, PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

Art. 15º. O sistema de competição será o processo combinado, que se constitui em uma fase classificatória com as equipas jogando entre si dentro dos seus respectivos grupos, e uma fase eliminatória, com as equipas jogando em eliminatória simples até que se atinja o último jogo.

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 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. 17º. 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 --- 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:

Hipótese	Cruzamento previsto
4 classificados	1º A x 2º B 1º B x 2º A
8 classificados	1º A x 2º B 1º B x 2º A 1º C x 2º D 1º D x 2º C

Parágrafo Único. As formas de cruzamento poderão ser alteradas mediante realização do Congresso Técnico do evento.

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 2023**