

FUTSAL

Artigo 1º- Os jogos serão regidos pelas Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Futsal, salvo inovações contidas neste Regulamento.

Artigo 2º - Nas Categoria Pixotinho e Mamadeira, o Tiro Lateral

- a) O retorno da bola à quadra de jogo dar-se-á com a movimentação da mesma com os pés próximos ao local de onde saiu a bola.
- b) O atleta que executar o arremesso não precisará estar necessariamente voltado de frente para a quadra de jogo e nem estar pisando a linha lateral.
- c) A bola não precisará estar obrigatoriamente sobre a linha lateral e nem totalmente imóvel, porém será revertido o lance se a bola estiver dentro da quadra de jogo no momento da cobrança do arremesso lateral.

Artigo 3º - Nas Categorias Pixotinho e Mamadeira, o Arremesso de Meta

- a) O arremesso de meta dar-se-á exclusivamente pelo goleiro e com o uso das mãos ou dos pés, podendo inclusive ultrapassar a linha demarcatória do meio da quadra;
- b) O goleiro após repor a bola em jogo poderá receber uma vez de volta de seu companheiro; caso receba pela segunda vez sem que esta tenha tocado em atleta adversário ou ultrapassado a linha demarcatória do meio da quadra, sua equipe será punida com um tiro livre-indireto a favor da equipe adversária, com a bola colocada sobre a linha de 06 (seis) metros da área de meta e no ponto mais próximo de onde ocorreu a infração.

Artigo 4º - Para efeito de classificação e contagem de pontos será:

- a) Vitória - 03 (três) pontos.
- b) Empate - 01 (um) ponto.
- c) Derrota - 00 (zero) ponto

Artigo 5º- O tempo de jogo será o seguinte:

- a) Categorias Pixotinho: 10 x 05 x10.
- b) Categorias Mamadeira e Fraldinha = 12 X 05 X 12.
- c) Categoria Mirim = 15 X 05 X 15.

Parágrafo Primeiro - Em todas as categorias as partidas nas fases Eliminatórias e Classificatórias o tempo de jogo será corrido.

Artigo 6º - Atleta, Técnico e/ou Dirigente que forem expulsos de uma partida, cumprirão uma suspensão automática de um jogo, independente das sanções disciplinares a serem aplicadas pelo Regulamento Geral.

Artigo 7º - O atleta punido com cartão vermelho cumprirá a suspensão automática de uma partida.

Parágrafo Único - Caberá às equipes o exclusivo controle dos cartões vermelhos independente da publicação em Boletim Informativo.

Artigo 8º - Todas as partidas que terminarem empatadas na fase Eliminatória em todas as categorias, a equipe vencedora será definida através de cobranças de 03 (três) tiros livres da marca do pênalti para cada equipe, cobrados de forma alternados por atletas diferentes, indicados pelo capitão ou técnico da equipe antes do início das cobranças.

Parágrafo Único – Persistindo ainda o empate, serão cobrados os tiros livres alternadamente por atletas diferentes até que se conheça o vencedor.

Artigo 9º - Atleta, Técnico e Dirigente que forem expulsos de uma partida, cumprirão uma suspensão automática de um jogo, independente das sanções disciplinares a serem aplicadas pelo Regulamento Geral.

Artigo 10 - O atleta punido com cartão vermelho cumprirá a suspensão automática de uma partida e caberá o controle dos cartões pelas equipes, independente da publicação em Boletim Informativo.

Artigo 11 - Havendo empate na contagem de pontos entre duas ou mais equipes, proceder-se-á o desempate da seguinte forma:

Entre duas equipes:

- a) Confronto direto.
- b) Maior número de vitórias.
- c) Maior número de gols pró.
- d) Menor número de gols contra.
- e) Gols average.
- f) Sorteio.

Entre três ou mais equipes:

- a) Maior número de vitórias.
- b) Maior número de gols pró entre as equipes empatadas.
- c) Menor número de gols contra entre as equipes empatadas.
- d) Gols average entre as equipes empatadas.
- e) Sorteio.

CAPÍTULO VI

Das Formas de Disputas, De Classificação e Desempate

Artigo 12 - A forma de disputa nas modalidades coletivas será definido em cada regulamento específico, de acordo com o número da equipes inscritas em cada modalidade.

Nº Equipes	CHAVES										1ª Fase Classificatória	2ª Fase ou Semifinal	Final
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J			
2											Play Off Jogos de Ida e Volta		
3, 4 e 5											CHAVE ÚNICA: PONTOS CORRIDOS		
6	3	3									Class. 2 por chave = 04 equipes	Cruzameto Olimpico C - 1º A x 2º B D - 1º B x 2º A	VENC. C X VENC. D
7	3	4											
8	4	4											
9	3	3	3								Class. 01 da chave A e B e 02 da chave C = 04 equipes	Cruzameto Olimpico D - 1º A x 1º C E - 1º B x 2º C	VENC. D X VENC. E
10	3	3	4										
11	3	4	4										
12	3	3	3	3							Class. 01 de cada chave = 4 equipes	Cruzameto Olimpico E - 1º A x 1º C F - 1º B x 1º D	VENC. E X VENC. F
13	3	3	3	4									
14	3	3	4	4									
15	3	3	3	3	3						Class. 01 da chave A, B, C e D e 02 da chave E = 6 equipes	02 chaves 03 equipes classifica 01 de cada Chave F(1º A, C e E) Chave G(1º B, D e 2º E)	VENC. F X VENC. G
16	3	3	3	3	4								
17	3	3	3	4	4								
18	3	3	3	3	3	3					Class. 01 de cada chave = 6 equipes	02 chaves 03 equipes classifica 01 de cada chave G(1º A, C e E) Chave H(1º B, D e F)	VENC. G X VENC. H
19	3	3	3	3	3	4							
20	3	3	3	3	4	4							
21	3	3	3	3	3	3	3				Class. 01 da chave A, B, C, D, E, F e 02 da chave G = 8 equipes	02 chaves 04 equipes classifica 01 de cada chave H (1º A, B, C e 2º G) Chave I (1º G, D, E e F)	VENC. H X VENC. I
22	3	3	3	3	3	3	4						
23	3	3	3	3	3	4	4						
24	3	3	3	3	3	3	3	3			Class. 01 por chave = 08 equipes	02 chaves 04 equipes classifica 01 de cada chave I(1º A, B, C e G) Chave J (1º D, E, F, H)	VENC. I X VENC. J
25	3	3	3	3	3	3	3	4					
26	3	3	3	3	3	3	4	4					



Secretaria Municipal de
Cultura, Esporte
e Lazer