Prefeitura
de Curitiba
Secretaria do Esporte, Lazer e Juventude

JOGOS DO PASE

REGULAMENTO ESPECÍFICO
FUTSAL

2014

REGULAMENTO ESPECÍFICO

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FUTSAL

1. A competição de futsal será realizada de acordo com as regras oficiais da FIFA – *Fédération Internacionale de Football Association* para a modalidade, adotada pela Confederação Brasileira de Futebol de Salão - CBFS, salvo o estabelecido neste Regulamento.
2. O Centro de Esporte e Lazer poderá inscrever no máximo quinze alunos atletas e um técnico por naipe.
   2.1. As equipes deverão inscrever obrigatoriamente o número mínimo de atletas (“*âncoras”*), como consta no Regulamento Geral dos Jogos do PASE, os quais serão listados em súmula e não poderão ser substituídos até o fim da competição.
   2.2. Os demais atletas (“*flutuantes”*) poderão ser compostos na equipe livremente, durante as partidas, até atingir o número máximo permitido. Estes, uma vez listados em súmula, também não poderão ser substituídos até o fim da competição.
3. Os jogos da modalidade poderão acontecer durante a semana ou nos finais de semana, de acordo com a programação que será publicada.

DURAÇÃO DA PARTIDA:

4. Os jogos terão a seguinte duração:
   3.1. Sub 11 e Sub 13: dois tempos de 10 (dez) minutos com cronômetro corrido, intervalo de 03 (três) minutos entre ambos e sem pedido de tempo durante o jogo.
   3.2. Sub 15 e Sub 17: dois tempos de 15 (quinze) minutos com cronômetro corrido, intervalo de 03 (três) minutos entre ambos e sem pedido de tempo durante o jogo.
5. A equipe deverá comparecer na quadra de jogo no horário marcado e devidamente uniformizada.
6. Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, o Regulamento Geral e aos seguintes critérios:
   6.1. camisas ou coletes numerados;
   6.2. calção ou *shorts*, podendo o goleiro optar em utilizar calça esportiva;
   6.3. meiões e caneleiras;
   6.4. o uso do óculos só será permitido com material apropriado para prática esportiva.
7. Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos atletas.
8. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.
9. A Comissão Organizadora dos JOGOS DO PASE 2014 se reserva o direito de eventualmente adiantar, atrasar, interromper e/ou cancelar a realização de uma partida buscando o bom andamento da competição.
10. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem.
11. A Comissão Técnica da equipe poderá ser composta por até 02 pessoas. Será permitido a qualquer professor credenciado assumir a função de técnico e auxiliar técnico.

12. A Comissão Técnica poderá ser composta por:
    12.1. técnico;
    12.2. auxiliar técnico.
    12.3.

13. Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte, o participante:
    13.1. aluno atleta que receber um cartão vermelho (expulsão);
    13.2. aluno atleta que receber dois cartões amarelos (advertência);
    13.3. membro da Comissão Técnica que for excluído do jogo e relatado na súmula ou em relatório anexo.

14. O controle de cartões recebidos independe de comunicação oficial, será de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição.
    14.1. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa independente da fase. Assim este aluno atleta deverá, obrigatoriamente, cumprir a suspensão automática no próximo jogo.
    14.2. A equipe que jogar com um atleta que deveria cumprir a suspensão automática, em caso de vitória ou empate, será punida com a perda de 6 (seis) pontos na competição, e estará sujeita as sansões disciplinares impostas pelo Comitê de Ética.
15. Todos os participantes devem ter permissão da arbitragem para deixar a quadra de jogo.
16. A bola de jogo será:
    16.1. Sub 11 e Sub 13: Kagiva Sub 13.
    16.2. Sub 15 e Sub 17: Kagiva F5 Pro.

17. Os JOGOS DO PASE na modalidade de Futsal terão sistema de disputa, conforme o número de inscritos, sendo:
    17.1. Na 1ª FASE: Divisão em Chaves, jogando todos contra todos, dentro de cada chave, classificando:
    17.1.1 sendo 2 chaves, classificam-se 1º e 2º lugares de cada, para o "cruzamento olímpico" nas Semi-Finais, 1ºA x 2ºB e 1ºB x 2ºA;
    17.1.2. sendo 4 chaves, classificam-se os 1ºs lugares de cada, para as Semi-Finais, jogando 1ºA x 1ºD e 1ºB x 1ºC;
    17.1.3. sendo de 5 a 8 chaves, classificam-se os 1º de cada, mais, quando necessário, tantos melhores segundos colocados, entre todas as chaves, para completar 8 (oito) equipes que disputarão, em sistema de eliminatória simples as FASES: Quartas de Final, Semi-Final e Final.

    17.2. Na FASE de Chaves os jogos poderão terminar empatados.

    17.3. Nas FASES de Quartas de Final, Semi-Final e Final, quando deverão ser definidos vencedores, a partida que terminar o tempo regulamentar empatada aplicar-se-á o seguinte:
    Alternadamente se executarão 5 (cinco) penalidades máximas para cada equipe que deverão ser cobradas por cinco jogadores diferentes, indicados ao árbitro pelo capitão da equipe antes do início da cobrança das penalidades máximas dentre os jogadores constantes na súmula da partida e que não tenham sido expulsos.
    Persistindo o empate, mantendo a alternância entre os jogadores, a execução das penalidades máximas deverá continuar até o momento que uma das equipes, executando o mesmo número de cobranças, obtenha vantagem de um tento a mais que a outra;

Os goleiros podem ser trocados a qualquer momento durante as cobranças desde que comunicado ao árbitro.

18. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos JOGOS DO PASE 2014.