



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL FLUMINENSE  
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO, CULTURA, ESPORTES E DIVERSIDADE  
PRÓ-REITORIA DE GESTÃO DE PESSOAS  
JOGOS INTERCAMPI DOS SERVIDORES DO IFF – JICS IFF

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

CAMPOS DOS GOYTACAZES, RJ

## CAPÍTULO 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 em condição de jogo e 01 (um) técnico.

§ 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.

## CAPÍTULO II – DOS JOGOS

**Art. 3º** Os jogos serão disputados em 2 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos cada, com intervalo de 5 (cinco) minutos na fase classificatória.

**Art. 4º** As equipes deverão ser formadas para iniciar a partida com 5 (cinco) atletas em quadra, sendo 1 (um) obrigatoriamente o goleiro, e cotando com no máximo 12 (doze) jogadores por partida e até 15 (quinze) inscritos.

**Art. 5º** 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 W.O. 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 W.O., será automaticamente desclassificada do evento e todos os seus adversários receberão W.O. a favor, independentemente de já terem jogado contra a referida equipe.

**Art. 6º** Nas finais, serão 2 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos com 5 (cinco) minutos de intervalo; além disso, as equipes terão o direito a um tempo técnico de 1 (um) minuto por tempo de jogo em todas as partidas.

**Parágrafo único.** O cronômetro só será parado nos seguintes casos: pedido de tempo solicitado pela equipe ou quando o árbitro julgar necessário.

**Art. 7º** Caso a partida permaneça empatada, será cobrada uma série de 3 (três) penalidades alternadamente até que se conheça o vencedor.

**Parágrafo único.** A cobrança de penalidades, como critério de desempate, será executada pelos participantes que estavam em quadra no final da partida, sendo vedada a repetição de cobrança pelo mesmo participante, antes que os demais atletas de sua equipe tenham cobrado a penalidade, inclusive o goleiro.

**Art. 8º** 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. 9º** Os cartões amarelos serão cumulativos durante a competição, e o servidor- atleta que receber 2 (dois) cartões amarelos será suspenso do próximo jogo.

**Art. 10º** Ao receber 1 (um) cartão vermelho, o atleta estará automaticamente suspenso da próxima partida e ficará sujeito à decisão da CJD.

**Art. 11º** No banco de reservas só poderão ficar atletas inscritos na partida, bem como técnico, e o auxiliar técnico, previamente identificados, os quais também estarão sujeitos às penalidades.

**Art. 12º** 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. 13º** 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.

**Parágrafo único:** O técnico e o auxiliar técnico deverão ser obrigatoriamente servidores do IFFluminense.

### **CAPÍTULO III – DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO, PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO**

**Art. 14º** A contagem de pontos será a seguinte:

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

**Art. 15º** Na Fase final, no caso de duas equipes 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

## **CAPÍTULO IV – DAS DISPOSIÇÕES FINAIS**

**Art. 16º** Os árbitros definidos pela Comissão Organizadora serão responsáveis pela direção dos jogos.

**Art. 17º** Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

**Comissão Organizadora**  
**JICS**