



Campeonato Municipal de Futsal



LIGA ESPORTIVA SERRAMAR

REGULAMENTO GERAL E TÉCNICO

Art.1º - O **Campeonato Municipal de Futsal** visa incrementar a prática do futsal amador, proporcionando momentos de lazer aos participantes bem como promover a integração.

Art.2º - Participarão do Campeonato as seguintes equipes: Avalon F.C., D.J. Funcional, Só Participo F.C., Barçareco F.C., Estrela Vermelha, Bruttos Futsal, Esperança F.C., Rocha Estética Automotiva, X-Maicon/Rocha Zaccaron e Lenix/Santhinner.

Art.3º - As inscrições deverão ser entregues até a 1ª Rodada.

Art.4º - As equipes poderão inscrever no máximo 12 (doze) atletas que estarão relacionados em súmula.

Parágrafo único: A equipe que não pagar a Taxa de Inscrição até a 1ª Rodada, esta não estará apto à colocar sua equipe à jogar na 2ª Rodada.

Art.5º - Poderão participar atletas que:

- trabalha a mais de 1 ano no Município;
- vota a mais de 1 ano no Município;
- mora a mais de 1 ano no Município;
- poderá inscrever 2 atletas de fora;

Art. 6º - A equipe que não comparecer no local e horário do jogo será caracterizado a derrota pelo placar de 3x0 em favor da equipe que compareceu.

Art.7º - Ao proceder a inscrição, as equipes declaram-se conhecedoras deste regulamento e que seus atletas se encontram em perfeito estado físico e mental, isentando os organizadores de qualquer responsabilidade.

Art. 8º - Caso algum atleta estiver inscrito em duas ou mais equipes, este será excluído da competição caso nenhuma das equipes o liberem para a outra até a data do primeiro jogo. Caso algum atleta estiver irregular na equipe, esta equipe perderá os pontos do jogo e serão diminuídos mais três pontos de sua pontuação.



Parágrafo Único: o atleta deverá **OBRIGATORIAMENTE** apresentar um documento pessoal com foto ao anotador/cronometrista da partida. Caso não apresente, está impossibilitado de participar da partida, não podendo também ocupar o banco de reservas.

Art.9º - A escala de arbitragem ficará sob coordenação e responsabilidade da Liga Esportiva Serra Mar, assim como todos os relatórios serão julgados pela Liga Esportiva Serra Mar. Os julgamentos serão baseados no Código de Justiça Desportiva de Santa Catarina.

Obs.: Em caso de briga generalizada entre as equipes, as duas serão eliminadas da competição, podendo a equipe ou atleta pegar até 2 anos de suspensão, sendo que deverá ser cumprido em todas as competições organizadas pela Liga Serramar e pela Prefeitura de Morro da Fumaça, ou qualquer outra Liga a qual se tiver feito parceria.

Art.10º - O pedido de recursos sobre eventuais irregularidades nos jogos da competição deverá ser encaminhado, por escrito para o Presidente da Liga Esportiva Serramar até as 18:00hs do primeiro dia útil, após o jogo.

Art. 11º - Não caberão recursos sobre uniforme, caso o árbitro dê condições de jogo.

Art.12º - Além dos 05 (cinco) atletas que estão jogando, poderão compor o banco de reservas o técnico, e o massagista e os atletas reservas (devidamente uniformizados), os demais não poderão permanecer na quadra de jogo.

Art.13º - As camisas deverão ser numeradas e o atleta deve estar devidamente uniformizado.

Art.14º - Haverá tolerância de 10 (dez) minutos somente para o primeiro jogo.

Parágrafo único: Os jogos terão início às 20:00 horas.

Art.15º - Dentro da quadra de jogo e no banco de reservas não será permitido fumar e nem consumir bebidas alcoólicas.

Art. 16º - O atleta punido durante a competição com:

a) Cartão Vermelho: Ficará suspenso automaticamente por um jogo, sujeito à aplicação das penalidades no caso de cometer agressão, desrespeito ou atitude anti-desportiva, contra árbitros, coordenação, adversários e companheiros.

b) Cartão Amarelo: 03 (três) cartões: suspenso automaticamente de um jogo. Caso atleta receba 2º cartão amarelo e no mesmo jogo seja expulso de jogo com cartão vermelho nos jogos de todas as FASES - CLASSIFICATÓRIAS este cumprirão 02 (duas) partidas de suspensão.

Art. 17º - O cumprimento da suspensão automática é de **responsabilidade exclusiva das equipes**, independente de comunicação oficial e de julgamento. Qualquer dirigente (técnico ou massagista), expulso, cumprirá automaticamente um jogo de suspensão



sujeito à soma das penalidades no caso de cometer agressão, desrespeito ou atitude anti-desportiva, contra árbitros, coordenação, adversários e companheiros.

Art. 18º: O limite mínimo para início de uma partida é de 03 (três) atletas por equipes, não sendo permitida sua continuação ou prosseguimento se uma das equipes ou ambas ficar reduzida a menos de 02 (dois) atletas no campo de jogo.

Obs: Quando uma ou ambas as equipes ficarem reduzidas a menos de 03 (três) atletas, seja por qual motivo for a partida deverá ser encerrada e esta equipe perdera os pontos do jogo, seja qual for o placar. Caso ambas fiquem reduzidas nenhuma somara pontos.

REGULAMENTO TÉCNICO ESPECÍFICO

Art.19º - O tempo de duração da partida será de 50 (cinquenta) minutos divididos em 02 (dois) tempos de 25 (vinte e cinco) minutos, sendo com o último minuto cronometrado, com intervalo de 05 (cinco) minutos de um tempo para o outro.

Art. 20º - Atletas que tiverem relacionados na súmula poderão entrar em quadra após o início da partida, desde que o mesmo seja feito antes do início do segundo período.

Art.21º - As suspensões serão julgadas conforme o C.B.J.D.

Art.22º - Qualquer um dos atletas poderá trocar de posição com o goleiro, desde que autorizado pela arbitragem e com a bola fora de jogo.

OBS: A equipe poderá substituir o goleiro, quantas vezes necessárias forem, inclusive nas decisões de cobranças de penalidades máximas.

Art.23º - O atleta que for atendido dentro da quadra de jogo quando ocorrer uma lesão, menos o goleiro, devera obrigatoriamente ser substituído, podendo retornar somente com a autorização do árbitro, e se caso um atleta tiver algum ferimento e que esteja sangrando, este deverá deixar o campo, podendo retornar somente depois de o arbitro confirmar o estancamento do sangramento.

Art.24º - A equipe que for fazer a opção pelo goleiro linha deverá ter no banco de reservas uma camisa avulsa com a mesma numeração do atleta que exercerá esta função, sendo que esta camisa deverá ter uma cor diferente dos jogadores de linha ou igual a camisa do goleiro.

DA FÓRMULA DE DISPUTA

O **Campeonato Municipal de Futsal** contará com a participação 10 (dez) equipes e terá o seguinte sistema de disputa:

- 1ª FASE – CLASSIFICATÓRIA: Todas as equipes serão divididas em 2 grupos, onde as equipes do Grupo A enfrentam as equipes do Grupo B.

Obs: Classificam-se para a 2ª Fase as 3 melhores equipes de cada grupo. O 1º colocado de cada grupo estará diretamente classificados para as SemiFinais.



- 2ª FASE – SEMI FINAL (FALSA): Será realizada com jogo único. Em caso de empate no tempo normal, a partida será decidida em 3 cobranças de pênaltis para cada equipe. Caso persista o empate, as cobranças serão alternadas até todos os atletas relacionados efetuarem a cobrança.

Jogo - 2º A x 3º A

Jogo - 2º B x 3º B

- 3ª FASE – SEMI-FINAL (VERDADEIRA): Será realizada com jogo único. Em caso de empate no tempo normal, a partida será decidida em 3 cobranças de pênaltis para cada equipe. Caso persista o empate, as cobranças serão alternadas até todos os atletas relacionados efetuarem a cobrança.

- 4ª Fase – FINAL, com Disputa de 3º e 4º: Será realizada com jogo único. Em caso de empate no tempo normal, a partida será decidida em 3 cobranças de pênaltis para cada equipe. Caso persista o empate, as cobranças serão alternadas até todos os atletas relacionados efetuarem a cobrança.

Art.25º - Ocorrendo empate na classificação, empregar-se-ão os seguintes critérios:

a) Entre duas equipes:

- saldo de gols;
- maior número de gols marcados;
- menor número de gols sofridos;
- menor número de cartões vermelhos;
- menor número de cartões amarelos;
- sorteio.

b) Entre três ou mais equipes:

- maior número de vitórias;
- saldo de gols;
- maior número de gols marcados;
- menor número de gols sofridos;
- menor número de cartões vermelhos;
- menor número de cartões amarelos;
- sorteio.

Art.26º - A equipe que estiver posicionado ao lado esquerdo da tabela será considerada o mandante do jogo, portanto havendo igualdade de uniforme, o time do lado oposto (time do lado direito) da tabela deverá efetuar a troca de uniforme ou colocação de coletes.

Art.27º - Serão computadas as equipes a seguinte pontuação por jogo:

- Vitória 03 (três) pontos ganhos.
- Empate 01 (um) ponto ganho.
- Derrota 00 (zero) ponto ganho.



Art.28º - A partir da segunda fase, onde os jogos serão necessários que se conheça um vencedor, se a partida terminar empatada, esta será definido por penalidades máximas, onde cada equipe cobrará alternadamente 03 (três) cobranças. Permanecendo o empate, as cobranças serão alternadas até que uma equipe obtenha vantagem sobre a outra.

OBS: Qualquer atleta registrado em súmula, este apto tanto para a cobrança como para a defesa da penalidade máxima. Um atleta somente poderá repetir a cobrança após todos terem cobrado, proporcionalmente ao número de atletas da equipe adversária, ou seja, as equipes deverão ser equiparadas com o mesmo número de cobradores.

Art.29º - Qualquer membro que estiver relacionado em súmula que adentrar-se em campo de forma irregular com a intenção de desviar ou interceptar a trajetória da bola que for chutada em direção ao gol, será expulso da competição e sua equipe será penalizada com tiro livre direto, ou seja, será cobrado pênalti.

Art. 30º: Para início de jogo, deverá ter juntamente com a mesa, duas bolas em perfeitas condições de jogo, esta por sua vez, de responsabilidade da Secretaria de Esportes.

Art.31º - A zona de substituição ficará localizada em frente do banco de reservas de cada equipe. O atleta que irá entrar em jogo deverá aguardar a saída total do companheiro de equipe. Caso a equipe utilize o colete para a substituição, este deverá ser entregue nas mãos, não podendo ser jogado ou lançado.

Art.32º - Será obrigatório o uso de Caneleiras, caso algum jogador esteja sem a caneleira, o mesmo deverá ser substituído por outro, podendo voltar após o uso. Em caso de reincidência, o atleta será punido com cartão amarelo.

Art.33º - Jogos serão realizados às Segundas e Quartas, com início às 20hs para o primeiro jogo, logo sucessivamente para os demais.

Art.34º - Os casos omissos serão resolvidos e decididos pelos organizadores do evento.