



REGULAMENTO TÉCNICO

XVI JOIDS = ES 2025

FUTSAL

Art. 1º - O campeonato de Futsal será regido pelas regras oficiais da CBFS - Confederação Brasileira de Futsal, por este Regulamento e conforme o disposto no Regulamento Geral.

Art. 2º - Todas as equipes deverão apresentar-se uniformizadas.

Parágrafo Único - O uniforme oficial da competição será o seguinte: camisas com mangas e números às costas de 01 a 99; calção (não sendo permitido o uso de shorts, bermudas, calções de banho, calções com fivelas ou argolas e similares); meiãos (não sendo permitido o uso de meias comuns ou soquetes); tênis para futebol de salão (não sendo permitido o uso de calçados: meia-bota, bota e outros que possuam travas) e caneleiras. O goleiro poderá usar a calça do agasalho.

Art. 3º - Modalidade de Futsal será disputada na categoria Absoluta.

Parágrafo Único - As equipes serão compostas no máximo por 14 atletas.

Art. 4º - Na hipótese de haver semelhança no uniforme, a equipe que estiver colocada no lado esquerdo da tabela (**EQUIPE A**) deverá trocar o uniforme, tendo 15 (quinze) minutos para providenciar a troca do uniforme.

Art. 5º - O capitão da equipe deverá portar uma braçadeira visando facilitar o seu reconhecimento.

Art. 6º - Cada partida terá duração de 40 (quarenta) minutos cronometrados, divididos em 2 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos cada, com intervalo de 10 (dez) minutos para descanso, entre a primeira e a segunda etapa.

Art. 7º - O árbitro da partida concederá tolerância de 15 (quinze) minutos, após o horário marcado para o início do jogo. Findo esse prazo, a equipe ausente perderá os pontos.

Parágrafo Único - No caso de rodada dupla, não será concedida tolerância para o início da segunda partida, salvo motivo de força maior, a critério do Delegado do jogo.

Art. 8º - O Campeonato será regido pelo sistema de pontos ganhos, observando-se os seguintes critérios:

- I – Vitória: 3 (três) pontos ganhos;
- II – Empate: 1 (um) ponto ganho;
- III – Derrota: 0 (zero) ponto ganho.

Art. 9º - O sistema de disputa:

= **03 a 05 EQUIPES**: Sistema de rodízio simples jogando todos contra todos, sendo campeão aquele que atingir o maior número de pontos ganhos.

= **06 EQUIPES**: Duas chaves de 03 equipes em sistema de rodízio simples dentro das chaves, classificando-se os dois primeiros de cada chave. Semifinal em sistema de cruzamento olímpico.

- Semifinal
 - 1º A x 2º B
 - 1º B x 2º A
- **Final**



= **07 EQUIPES:** Uma chave de 03 equipes e outra com 04 equipes em sistema de rodízio simples dentro das chaves, classificando-se os dois primeiros de cada chave. Semifinal em sistema de cruzamento olímpico.

- Semifinal
 - 1° A x 2° B
 - 1° B x 2° A
- **Final**

= **08 EQUIPES:** Duas chaves de 04 equipes em sistema de rodízio simples dentro das chaves, classificando-se os dois primeiros de cada chave. Semifinal em sistema de cruzamento olímpico e final.

- Semifinal
 - 1° A x 2° B
 - 1° B x 2° A
- **Final**

= **09 EQUIPES:** Três chaves de 03 equipes em sistema de rodízio simples dentro das chaves, classificando-se o primeiro e o segundo de cada chave e dois melhores terceiros por índice técnico das três chaves.

- Quartas de Final
 - 1° A x 1° MIT
 - 1° B x 2° MIT
 - 1° C x 2° B
 - 2° A x 2° C
- Semifinal
 - Vencedores Jogos (1° A x 1° MIT) x (1° C x 2° B)
 - Vencedores Jogos (1° B x 2° MIT) x (2° A x 2° C)
- **Final**

= **10 EQUIPES:** Duas chaves de 05 equipes em sistema de rodízio simples dentro das chaves, classificando-se os quatro primeiros de cada chave.

- Quartas de Final
 - 1° A x 4° B
 - 1° B x 4° A
 - 2° A x 3° B
 - 2° B x 3° A
- Semifinal
 - Vencedores Jogos (1° A x 4° B) x (2° A x 3° B)
 - Vencedores Jogos (1° B x 4° A) x (2° B x 3° A)
- **Final**

= **11 EQUIPES:** Duas chaves de 04 equipes e uma de 03 equipes em sistema de rodízio simples dentro das chaves, classificando-se os dois primeiros de cada chave e os dois terceiros melhores por índice



Associação dos Policiais Federais do Estado do Espírito Santo
APOFES
Av. Vale do Rio Doce, 48-São Torquato –CEP 29114-105 Vila Velha/ES
Tel: (27) 3326-0768 / 3369-4566



técnico das 3 (três) chaves, desconsiderando-se para efeito de apuração do MIT os resultados dos confrontos com os 2 (dois) últimos colocados das chaves com 4 componentes.

- Quartas de Final
 - 1º A x 1º MIT
 - 1º B x 2º MIT
 - 1º C x 2º B
 - 2º A x 2º C
- Semifinal
 - Vencedores Jogos (1º A x 1º MIT) x (1º C x 2º B)
 - Vencedores Jogos (1º B x 2º MIT) x (2º A x 2º C)
- Final

= 12 EQUIPES: Três chaves de 04 equipes em sistema de rodízio simples dentro das chaves, classificando-se os dois primeiros de cada chave e dois melhores terceiros por índice técnico das três chaves.

- Quartas de Final
 - 1º A x 1º MIT
 - 1º B x 2º MIT
 - 1º C x 2º B
 - 2º A x 2º C
- Semifinal
 - Vencedores Jogos (1º A x 1º MIT) x (1º C x 2º B)
 - Vencedores Jogos (1º B x 2º MIT) x (2º A x 2º C)
- Final

= 13 OU MAIS EQUIPES: Serão formadas chaves de no mínimo 03 e máximo de 5 equipes em sistema de rodízio simples dentro das chaves, classificando-se sempre oito ou dezesseis equipes podendo ficar as seguintes fases conforme o número de classificados da seguinte forma:

- **Segunda Fase (eliminatória):** Oitavas de final
- **Terceira Fase (eliminatória):** Quartas de final
- **Semifinal**
- **Final**

OBS: Em caso de números diferentes de participantes dentro das chaves, desconsiderar-se-á os resultados dos confrontos com os últimos colocados das chaves que possuam maior número e equipes, para apuração do MIT.

Art. 10 - Na primeira fase, no caso de igualdade de pontos ganhos, também para a indicação das equipes de Melhor Índice Técnico, os critérios de desempate serão:

- I - Saldo de gols;
- II - Ataque mais positivo;
- III - Defesa menos vazada;
- IV - Menor número de jogadores expulsos;
- V - Menor número de cartões amarelos;



VI - Confronto direto entre as 2 (duas) equipes empatadas;

VII - Sorteio.

§ 1º - Em caso de empate nos jogos das fases eliminatórias serão cobradas 3 (três) penalidades máximas alternadas por equipe, por atletas diferentes;

§ 2º - Persistindo ainda o empate, cada equipe cobrará uma penalidade máxima através de um atleta que não tenha participado da primeira série, até que haja o vencedor. No caso do rodízio entre os cobradores ter se encerrado, voltará a cobrar a penalidade máxima o primeiro atleta da primeira série, e assim sucessivamente.

Art. 11 – Os cartões disciplinares serão os seguintes:

- Amarelo: Advertência;
- Vermelho: Expulsão;

Art. 12 - O atleta expulso do jogo pelo árbitro ficará automaticamente impedido de participar da partida subsequente.

§ 1º - São as seguintes as punições decorrentes da acumulação de cartões:

- 2 (dois) amarelos = 1 (uma) partida de suspensão
- 1 (um) vermelho = 1 (uma) partida de suspensão;

§ 2º - O atleta punido com 2 (dois) cartões amarelos numa mesma fase, será suspenso na partida subsequente;

§ 3º - Em caso de reincidência, o atleta será punido com dois jogos, e assim sucessivamente.

§ 4º - Os cartões são cumulativos, não sendo eliminados em função da troca de fases na competição;

§ 5º - Com base na gravidade do ato de indisciplina, outras penas poderão ser impostas pelo TJD/CD, inclusive sua eliminação dos Joids.

§ 6º - A equipe que utilizar atleta suspenso na forma dos parágrafos 1º, 2º. e 3º, perderá os pontos da partida para a equipe adversária.

Art. 13 - A equipe que tiver, na mesma partida, o número inferior ao mínimo de jogadores permitidos que impossibilite o andamento do jogo, mesmo estando com o resultado a seu favor, perderá 3 (três) pontos em favor da equipe adversária.

§ 1º - Se nenhuma das duas equipes possuírem o número mínimo legal de atletas para a continuidade da partida, as duas serão consideradas perdedoras e nenhuma somará pontos ganhos;

§ 2º - Caso a equipe infratora esteja ganhando ou empatando, será determinado um placar de 1 X 0 (um a zero) para a equipe adversária, não sendo, nesse caso, computado o tento, a fim de não vir a influir nos critérios de desempate. Caso contrário, o placar será mantido e a apuração dos tentos será normal.



Associação dos Policiais Federais do Estado do Espírito Santo
APOFES
Av. Vale do Rio Doce, 48-São Torquato –CEP 29114-105 Vila Velha/ES
Tel: (27) 3326-0768 / 3369-4566



Art. 14 - O aquecimento dos atletas não deverá, de forma alguma, contribuir para o atraso do início da partida. Recomenda-se que as equipes se aqueçam, com antecedência, fora da quadra.

Art. 15 – A Coordenação Técnica dos **XVI JOIDS** recomenda se que as documentações dos atletas participantes da partida sejam apresentadas ao Anotador, 15 (quinze) minutos antes do início do jogo, visando facilitar os procedimentos relativos à Súmula da partida.

Art. 16 - A tabela, bem como datas, horários e locais dos jogos não poderão sofrer alterações, salvo se justificadas por motivo de força maior, a critério da Coordenação Técnica, com a aquiescência da Comissão Organizadora Nacional do evento.

Art. 17 – Nenhuma partida deixará de ser realizada por falta de árbitros. O Delegado do Jogo ou representante do Comitê Organizador Nacional, em conjunto com as equipes presentes, indicarão representantes para atuarem como árbitros.

Parágrafo único – Neste caso, a partida deverá ser iniciada no horário estabelecido, seguindo normalmente até a chegada do árbitro ou auxiliares oficiais, quando a partida será paralisada e efetivada a substituição.

Art. 18 – A qualquer época, o Comitê Organizador Nacional – caso considere importante - acrescentará novas instruções visando esclarecer dúvidas e assegurar o bom andamento do campeonato.

Art. 19 – A Bola utilizada nos **XVI JOIDS** será **de qualquer marca que seja utilizada em jogos oficiais da liga nacional de Futsal.**

Art. 20 – Os casos omissos neste Regulamento ou que venham a gerar dúvidas de interpretação serão resolvidos pelo CON.