

JOGOS DA PRIMAVERA

ESCOLAS MUNICIPAIS DE BELO HORIZONTE

Regulamento Específico

FUTSAL



**BELO
HORIZONTE**
P R E F E I T U R A

trabalho energia coração

Art. 1º - A competição de futsal dos Jogos da Primavera obedecerá às Regras Oficiais da FIFA para a modalidade, adotadas pela Confederação Brasileira de Futsal (CBFS), observando-se as adaptações deste Regulamento.

Art. 2º - Cada escola participará, obrigatoriamente, nos módulos I e II com um mínimo de 7 (sete) e um máximo de 12 (doze) estudantes-atletas e 1 (um) professor, técnico responsável ou representante por módulo e naipes, por partida.

Art. 3º - No módulo I e Módulo II os jogos serão disputados, em 2 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos corridos, divididos em 4 (quatro) períodos de 10 (dez) minutos, com intervalo de 1 (um) minuto entre o 1º e 2º e entre o 3º e 4º, e intervalo de 5 (cinco) minutos entre o 2º e 3º.

a) No módulo I e Módulo II no intervalo do 1º para o 2º período, os estudantes-atletas que não participaram da partida deverão substituir os estudantes-atletas participantes do 1º período e não poderão ser substituídos até o final do 1º tempo, salvo em caso de contusão.

b) Todos os estudantes-atletas, titulares e reservas, até o limite de 10 (dez) atletas, deverão participar dos jogos durante o 1º (primeiro) tempo. A exceção se aplica a equipes sem goleiro reserva, para as quais a substituição do goleiro não é obrigatória. Para iniciar o 3º período, os estudantes-atletas que ainda não participaram da partida, obrigatoriamente, terão que jogar o 3º período inteiro.

c) Todos os atletas inscritos em súmula deverão participar de um período inteiro de jogo, exceto em situações de lesão em que o estudante-atleta não retorne ao jogo.

d) Em caso de lesão, o estudante-atleta lesionado poderá ser substituído a qualquer momento. No caso de retorno à partida, o mesmo deverá participar, obrigatoriamente, de um período completo para validar sua participação na partida.

e) Após o início da partida, nenhum atleta ou integrante da comissão técnica poderá ser inscrito para a partida em questão.

f) Em caso de lesão, se o estudante-atleta não puder retornar à partida, sua participação será contabilizada para a pontuação adicional.

Art. 4º - O sistema de disputas dos Jogos da Primavera, na Fase Regional, será definido após o término das inscrições e divulgado durante o Congresso Técnico da competição.

Art. 5º - Nos Jogos da Primavera, caso seja necessário, a modalidade Futsal obedecerá os seguintes critérios de pontuação por jogo:

- Vitória: 4 pontos

- Empate: 2 pontos
- Derrota: 1 ponto
- Derrota por WO: 0 ponto

§ 1º - Nas partidas em que ocorrer WO, deverá ser considerado o resultado de 2x0 a favor da equipe vencedora, garantindo, assim, a pontuação correspondente a uma vitória.

§ 2º - Caso alguma escola seja eliminada da competição, todas as partidas previstas para ocorrer após a data da eliminação serão consideradas como WO, sendo atribuída à equipe vencedora a pontuação correspondente a uma vitória. Os resultados e placares registrados anteriores à eliminação da escola serão preservados e continuarão a ser devidamente contabilizados.

§ 3º - Receberão automaticamente 1 (um) ponto extra na tabela oficial de classificação as equipes que apresentarem elenco completo em súmula com participação de todos estudantes-atletas por um período completo de jogo. A pontuação extra valerá apenas para jogos na fase de classificação por grupos.

§ 4º - Em caso de empate será mantido o resultado, exceto em caso de jogos que necessitam haver um vencedor.

Art. 6º - Para critérios de desempate serão utilizados:

a) Fase de classificação por grupos:

1. Confronto direto
2. Saldo de gols
3. Gols prós
4. Sorteio.

b) Fase eliminatórias:

1. Disputa de pênaltis: Na disputa de pênaltis, cada equipe terá direito a 3 (três) cobranças de penalidades. Se o empate persistir após essas cobranças, elas serão alternadas até que um vencedor seja definido.

Art. 7º - A classificação para a Fase Municipal seguirá os critérios definidos no artigo 21 do Regulamento Geral dos Jogos da Primavera 2025.

Art. 8º - Orienta-se que a bola de jogo seja:

Módulo I – Futsal 200.

Módulo II – Futsal 500

Parágrafo Único - Cada equipe deverá, preferencialmente, levar duas bolas para a partida. Antes do início da partida, a equipe de arbitragem escolherá a que será utilizada na partida.

Art. 9º - Recomenda-se que 30 (trinta) minutos antes do horário marcado para o início de cada partida, as equipes estejam presentes e devidamente uniformizadas no local da competição. Os responsáveis pelas equipes deverão se identificar, apresentando a relação nominal dos estudantes-atletas e os respectivos documentos.

Art. 10º - Os uniformes deverão obedecer aos seguintes critérios:

- Camisas de mesma cor predominante, numeradas de 1 (um) a 99 (noventa e nove) nas costas e/ou na frente; os goleiros têm que estar com as camisas da mesma cor predominante, mas que se diferencie das cores da sua equipe e da equipe adversária, inclusive dos goleiros adversários.
- Havendo coincidência de cores da camisa do goleiro com quaisquer outros jogadores, será permitido o uso de coletes, sendo os mesmos de responsabilidade da equipe;
- Quando da utilização de goleiro (a) linha, este (a) deverá usar camisa de cor diferente dos jogadores de linha e contrastando com a camisa dos goleiros adversários.
- Ao goleiro linha será permitido o uso de colete contendo sua mesma numeração de linha, sendo o mesmo de responsabilidade da equipe;
- Shorts, bermudas ou calça legging de mesma cor predominante, não sendo obrigatória a numeração;
- O goleiro pode optar por utilizar calça esportiva ou short, não sendo obrigatória a numeração;
- Caneleiras;
- Meióes;
- Tênis sem travas.

§ 1º - Nas substituições é opcional o uso de coletes no banco de reserva.

§ 2º - É obrigatória a utilização de caneleiras confeccionadas com material adequado, que ofereçam proteção efetiva, devendo estar completamente cobertas pelos meióes. Será permitida a rotatividade das caneleiras entre os estudantes-atletas, desde que todos os atletas em quadra estejam devidamente equipados com o equipamento de segurança. Caso um atleta entre em quadra sem a caneleira, durante a partida, ele será retirado de campo, podendo retornar somente após regularizar o uso do equipamento.

§ 3º - Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos estudantes-atletas. O uso de óculos só será permitido com autorização por escrito do responsável pelo estudante-atleta,

entregue à equipe de arbitragem antes do início da partida.

§ 4º - Em caso de cores coincidentes no uniforme, a equipe que estiver do lado direito da tabela terá 20 (vinte) minutos para trocar de uniforme. Caso a equipe não cumpra o determinado no prazo estipulado, será considerada perdedora por WO.

§ 5º - Será permitida a utilização de coletes para diferenciação de equipes com uniformes coincidentes, desde que sejam numerados

§ 6º - Qualquer equipe que não cumprir os requisitos estabelecidos, será declarada perdedora ao final da partida pelo placar equivalente ao WO.

§ 7º - Fica expressamente proibido a utilização de chuteiras com qualquer tipo de trava.

Art. 11º - No banco de reservas poderão ficar, além dos estudantes-atletas inscritos na partida, o professor ou técnico responsável, um assistente técnico e no máximo 1 (um) acompanhante, portando documento de identificação, que também estará sujeito às penalidades previstas pelo Regulamento Geral.

Art. 12º – Em ambos os módulos, é proibido ao goleiro realizar o arremesso de meta de maneira deliberada, enviando a bola diretamente além da linha divisória de sua meia quadra, sem que a bola toque primeiro em sua meia quadra ou em qualquer jogador posicionado nela. Caso isso aconteça, o arremesso deverá ser refeito conforme as regras estabelecidas.

Art. 13º - Será suspenso automaticamente da partida seguinte o estudante-atleta que receber:

- 1 (um) cartão vermelho (expulsão) ou 2 (dois) cartões amarelos (advertência).

§ 1º - O estudante-atleta que completar o segundo cartão amarelo em partidas distintas será suspenso automaticamente na partida seguinte.

§ 2º - O estudante-atleta que receber o segundo cartão amarelo na mesma partida e, consequentemente, receber o cartão vermelho, terá anulado esse segundo cartão amarelo.

§ 3º - Cumprirá suspensão automática o dirigente que for expulso da partida, mediante relatório do árbitro.

Art. 14º - A aplicação da suspensão por cartão será automática.

Art. 15º - A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de

forma cumulativa.

Art. 16º - É de responsabilidade do técnico de cada equipe a retirada da súmula do jogo após o término da partida. As súmulas não retiradas após o término da partida ficarão à disposição do(s) técnico(s) no Comitê dos Jogos. Orienta-se que o controle da quantidade de cartões recebidos seja realizado pelas equipes participantes e independe de comunicação oficial.

§ 1º - Caso algum estudante-atleta participe de uma partida de forma irregular, em razão de suspensão automática, a escola responsável pela infração será automaticamente declarada perdedora por WO, sendo o resultado da partida não contabilizado para fins de eliminação da competição via WO.

§ 2º - Caso a equipe vencedora esteja com um placar superior ao resultado estipulado para o WO (2x0), será considerado o placar final da partida.

§ 3º - Caso a equipe vencedora esteja com o placar inferior ao resultado estabelecido para o WO (2x0), será considerado como resultado final da disputa o placar correspondente a um WO.

Art. 17º - A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, é feita separadamente e por tipologia de cartão, não havendo a possibilidade de o cartão vermelho apagar o amarelo já recebido na mesma ou em outra partida, exceto o disposto no § 2º do art. 13 deste Regulamento.

§ 1º - Não se aplica o disposto neste item, se antes do cumprimento da suspensão o estudante-atleta ou membro da Comissão Técnica foi absolvido pelo órgão julgante competente, desde que conste no termo de rescisão do respectivo processo disciplinar o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.

§ 2º - Quando o jogo não for realizado por não comparecimento de uma das equipes, a suspensão não será considerada cumprida, devendo ser cumprida na partida subsequente, conforme normas da CBFS.

Art. 16º - Os cartões recebidos durante a fase regional serão automaticamente anulados para a fase municipal, exceto nos casos de expulsão ocorrida na partida anterior.

Art. 17º - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, desde que as resoluções finais não contrariem as regras oficiais, o Regulamento Geral e o Regulamento Específico.

Denilton Novaes Campos Junior
BM-312327-6
Analista de Políticas Públicas
DIEV/SMEL Prefeitura de Belo
Horizonte

Raul Dantas de Souza BM -
317950-6
Produtor de Eventos Esportivos -
DIEV/SMEL Prefeitura de Belo
Horizonte

Carolina Araújo de Mello
BM - 322865-5
Produtor de Eventos Esportivos -
DIEV/SMEL
Prefeitura de Belo Horizonte

Ludmila Teixeira de Paula
BM - 79595-3
Secretaria Municipal de Educação -
SMED
Prefeitura de Belo Horizonte

Rui Ferraz
BM - 47822-2
Secretaria Municipal de Educação -
SMED
Prefeitura de Belo Horizonte

Erika Sandra Bolina
BM - 110055-4
Professora da Rede Municipal de
Ensino
Prefeitura de Belo Horizonte

Igor Faria Campos
BM - 314812-0
Professor da Rede Municipal de
Ensino
Prefeitura de Belo Horizonte

Vitor Lucas de Faria Pessoa
BM - 315094-X
Professor da Rede Municipal de
Ensino
Prefeitura de Belo Horizonte

Atualizado 08/09/2025