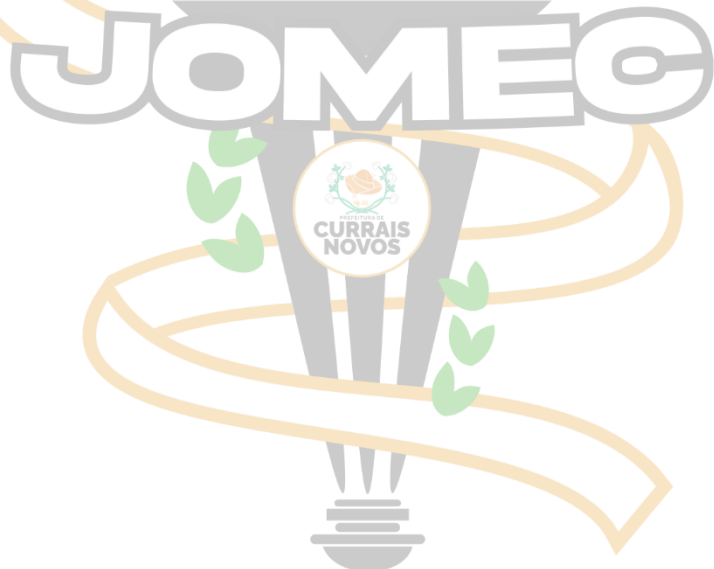


REGULAMENTO ESPECÍFICO DO JOGO DE X1 DE FUTSAL



XXIV JOMEC 2026

JOGOS MUNICIPAIS ESPORTIVOS E CULTURAIS

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO JOGO X1 DE FUTSAL

Art. 1º - O Jogo de X1 de Futsal será baseado em partes adaptadas da Regra Oficial de Futsal, em tudo que não contrariar o Regulamento Geral e Específico.

Art. 2º - Na categoria SUB-14 de ambos os naipes serão usadas a bola MAX 200 ou similar. Nas categorias SUB-16 e SUB-19, de ambos os naipes, serão usadas a bola MAX 500 ou MAX 1000.

Art. 3º - Atletas: 01 (UMA) partida de X1 é composta por 01 (UM) atleta de linha e 01 (UM) goleiro.

Art. 4º - Tempo de jogo: A partida de X1 de futsal será disputada com as seguintes divisões de tempos: Categoria Sub – 14 e Sub – 16, nos naipes masculino e feminino, serão de 12 (DOZE) minutos, divididos em 02 (DOIS) tempos de 06 (SEIS) minutos e com intervalo de 02 (DOIS) minutos entre os períodos. Categoria Sub – 19, nos naipes masculino e feminino, serão de 15 (QUINZE) minutos, divididos em 02 (DOIS) tempos de 07 minutos e 30 segundos (SETE MINUTOS E TRINTA SEGUNDOS) e com intervalo de 03 (TRÊS) minutos entre os períodos.

Art. 5º - Árbitro: A partida é conduzida por 01 (UM) árbitro que é responsável por aplicar as regras adaptadas do jogo com imparcialidade, clareza e domínio sobre as regras e o regulamento específico. O árbitro é o responsável pela condução da partida e suas decisões e interpretações tem que ser respeitadas.

Anotador/cronometrista: A partida é conduzida por 01 (UM) anotador/cronometrista que é responsável pela aferição do tempo de jogo, como também as anotações de infrações e demais particularidades inerentes à partida.

Art. 6º - Parada técnica: É permitido uma parada técnica com o tempo máximo de 40 segundos (QUARENTA SEGUNDOS) por cada tempo para cada 01 (UMA) das equipes, quando a bola estiver com a sua posse ou da saída a seu favor. Durante a parada técnica, o tempo de jogo deverá ser pausado. Em caso de não utilizar a parada no primeiro tempo, ela não será acumulada para o segundo tempo.

Art. 7º - Início: será através do “cara/coroa”, onde o vencedor escolherá com a bola ou com o lado quadra.

- Falta;

- Lateral e;

- Escanteio, o jogo só será reiniciado quando ultrapassar a linha do meio de quadra.

Após 01 (UM) gol, o jogo terá seu reinício na linha do meio de quadra. Tiro de meta, o goleiro tem que reiniciar com as mãos. Não sendo permitido o reinício de tiro de meta com o uso do pé.

Em caso de reposição ou situação de jogo, o goleiro pode jogar com qualquer parte do corpo, estando dentro de sua área, não podendo receber de seu companheiro (recuo) em hipótese alguma, caso aconteça recuo, o goleiro receberá cartão amarelo e a posse de bola será para o adversário que, partirá do meio da quadra.

O goleiro terá 04 (QUATRO) segundos para repor a bola em jogo sempre que estiver de posse de bola ou participando de forma ativa do jogo.

Art. 8º - Comissão técnica:

Todos os membros da comissão técnica (técnico, assistente ou coordenador de Educação Física) são responsáveis por sua equipe:

Sendo passíveis de:

Cartões com interferência na partida:

Cartão amarelo – 01 (UM) membro da comissão técnica recebendo 01 (UM) cartão amarelo, o cartão contará para o seu atleta.

Cartão vermelho – 01 (UM) membro da comissão técnica recebendo 01 (UM) cartão vermelho, o mesmo será expulso do espaço de jogo e sua equipe sofrerá UM (UM) shoot-out (partindo do meio da quadra).

Art. 9º - Shoot-out:

01 (UM) shoot-out será marcado após o atleta cometer 05 (CINCO) faltas, daí em diante toda falta será marcado shoot-out (partindo do meio da quadra). Se for marcado 01 (UM) shoot-out e o tempo regulamentar estiver próximo de esgotar ou estiver esgotado o árbitro aguardará até que a bola seja defendida, toque no poste da trave ou saia pela linha de fundo para assim encerrar a partida, o arbitro é o único que, pode encerrar a partida, mesmo que o anotador tenha sinalizado o fim do tempo regulamentar. As faltas não serão acumuladas para o segundo tempo de jogo.

A partir do 2º cartão amarelo acumulativo da equipe (goleiro, atleta de linha ou integrante da comissão técnica) será marcado 01 (UM) shoot-out contra a equipe infratora.

O goleiro não pode com nenhuma parte do corpo, pegar ou tocar na bola fora da área de meta, caso aconteça será aplicado cartão amarelo e 01 (UM) shoot-out contra si.

Art. 10º - Situações especiais:

10.1 - Quando ambos forem expulsos durante a partida, o atleta de linha e o goleiro de uma mesma equipe, a partida será encerrada e será decretada a vitória para o adversário com o placar de (3 X 0), exceto, se o placar já estiver com o escore acima da diferença de 03 (TRÊS) gols, na qual, permanecerá o placar de momento a favor da equipe com superioridade numérica de atletas.

10.2 - Quando ambos goleiros forem expulsos, a partida continuará com os atletas de linha de ambas equipes jogando e repondo a bola pela linha central do campo de jogo, após as saídas de bola, nas situações de meta, laterais, faltas e tiros de canto, até o término do tempo regulamentar.

10.3 - Quando 01 (UM) atleta de linha, de 01 (UMA) equipe for expulso e permaneça essa equipe somente com o goleiro, a partida continuará, toda defesa efetuada pelo goleiro terá que se desfazer da posse da bola com o uso das mãos, no tempo máximo de 04 (QUATRO) segundos, até que a partida seja encerrada pelo árbitro.

10.4 - Quando 01 (UM) goleiro, de 01 (UMA) equipe for expulso e permaneça essa equipe somente com o atleta de linha, a partida continuará, até que seja encerrada pelo árbitro, esgotado o tempo regulamentar.

Art. 11º - A partir da fase eliminatória, uma partida terminada em empate será decidida na disputa de shoot-out alternados, tendo o cobrador 08 (OITO) segundos para executar o shoot-out. Caso exceda esse tempo, o shoot-out é dado como perdido. O goleiro não pode tocar ou pegar a bola fora da área num shoot-out, caso aconteça será aplicado um penalti contra a meta. Caso nas cobranças de shoot-out alternados permaneça empatadas, serão cobrados na sequência penaltis alternados até surgir o vencedor.

Art. 12º - Cartão amarelo – Será aplicado 01 (UM) cartão amarelo quando o goleiro tocar, pegar ou impedir uma jogada estando fora da área ou receber 01 (UM) recuo do companheiro.

Faltas para impedir um ataque de gol, uso de força excessiva, temerária, mão deliberada de atleta de linha, puxar ou agarrar em progressão de gol e anti-jogo é passível de cartão amarelo.

Art. 13º - Cartão vermelho – Será aplicado 01 (UM) cartão vermelho em caso de agressão, jogada violenta que ponha a integridade do adversário em risco, jogo brusco grave. Gestos obscenos que, seja direcionado ao adversário ou qualquer pessoa presente na partida é passível de cartão vermelho.

Art. 14º – O Atleta OURO, será indicado por índice técnico e disciplinar, por integrantes da Subcomissão de X1 DE Futsal, caso aconteça empate, o critério de desempate serão as médias quantitativas (notas) após o final do 2º bimestre nas disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática.

Art. 15º – O Técnico OURO, será indicado por índice técnico e disciplinar, por integrantes da Subcomissão de X1 de Futsal, sendo limitado a 02 (DOIS) técnicos por naipes.

PARÁGRAFO ÚNICO - A indicação do Atleta e Técnico Ouro será restrita aos atletas e profissionais que não receberam cartões vermelhos durante a competição.

Art. 16º - Quantidade de pessoas no espaço de jogo: será permitido 02 (DOIS) membros (atleta de linha e goleiro) de cada equipe dentro do campo de jogo, no espaço destinado no banco de reservas 01 (UM) integrante da comissão técnica e nos espaços das laterais e da linha de fundo 01 (UM) influencer ou narrador.

Art. 17º - A computação do quadro geral de medalhas, só serão validadas com o mínimo de participações efetivas de 04 (QUATRO) instituições de ensino distintas.

Art. 18º - Os casos omissos serão resolvidos pela Subcomissão de X1 de Futsal e Comissão Central Organizadora.