



## REGULAMENTO GERAL

### I – DOS OBJETIVOS

**Art. 01** - O “*I Torneio Estudantil de Golzinho e Queimado de Malhador*” visa oferecer aos alunos maior integração e socialização cultural desportiva entre as salas de aulas.

### II – DA ORGANIZAÇÃO

**Art. 02** - O “*I T.E.G.Q.M*” será organizado pelo professor José Robson dos Santos e os alunos da turma N04 da Disciplina Gestão de Eventos Físicos Esportivos do curso de Educação Física da Universidade Tiradentes - UNIT.

**Art. 03** - O torneio será realizado na cidade de Malhador/SE no dia **06 de junho** do ano em curso, das 08h às 17h; os jogos do *Golzinho* serão realizados na Praça Padre Manoel de Oliveira e os da *Queimada* no Colégio Estadual São José.

### III – DAS INSCRIÇÕES

**Art. 04** - Poderão se inscrever no “*I T.E.G.Q.M*”, alunos das redes Municipal, Estadual e Particular de Ensino, dos 12 aos 20 anos, obedecendo a idade limite de cada categoria.

**Art. 05** - O prazo de inscrições é de 19 a 30 de maio do corrente ano. A taxa de inscrição é 01 kg de alimento não perecível por atleta inscrito.

**Art. 06** - Cada equipe deverá ter um **Representante**, que será responsável por toda informação relacionada à sua equipe, bem como informações sobre o andamento do torneio.

**Art. 07** - Cada equipe deverá se inscrever com um nome, que será escolhido pela própria equipe. Será aceito nomes de qualquer equipe, nacionais ou internacionais, não podendo haver nomes iguais entre as equipes.

**Art. 08** - Na modalidade **Golzinho**, cada equipe poderá inscrever no máximo 03 (três) e no mínimo 02 (dois) atletas. As inscrições poderão ser feitas em uma das 02 (duas) categorias: (1) **Infanto-juvenil** (nascidos entre 2001 e 2003) e (2) **Juvenil** (nascidos entre 1998 e 2000).

**Art. 09** - Na modalidade **Queimada**, cada equipe poderá inscrever no máximo 12 (doze) e no mínimo 08 (oito) atletas. As inscrições poderão ser feitas em uma das 03 (três) categorias: (1) **Infanto-juvenil** (nascidos entre 2001 e 2003), (2) **Juvenil** (nascidos entre 1998 e 2000) e (3) **Adulto** (nascidos entre 1995 e 1997)

**§ Único:** Para as equipes que quiserem inscrever ou substituir alunos da equipe, isso deverá ser feito com dois dias de antecedência ao jogo.

**Art. 10** - As fichas de inscrição deverão ser entregues aos representantes do projeto na cidade de Malhador (Cleber ou Monique) até a data estipulada no Artigo 05.

#### **IV – DAS DISPUTAS**

**Art. 11** - Os jogos serão regidos pelas regras estabelecidas pelos alunos da turma supramencionada.

**Art. 12** - O sistema de disputa de ambas as modalidades do “**I.T.E.G.Q.M**” será o de eliminatórias simples, ou seja, a equipe que ganhar o jogo se classificará para próxima fase até chegar a final, e as equipes perdedoras de cada jogo irão sendo eliminadas.

**§ Único:** Na modalidade **Golzinho**, caso uma partida termine empatada, será definida através da disputa de penalidades máximas, com a execução de 02 (duas) cobranças para cada equipe, persistindo o empate, as cobranças seguirão de formas alternadas.

**Art. 13** - Para iniciarem as partidas da modalidade **Golzinho**, cada equipe deverá ter em quadra 02 (dois) atletas, não sendo permitido, sob nenhuma hipótese, o início sem esse número de atletas. Já nas partidas envolvendo a modalidade **Queimada**, o jogo só deverá iniciar com o número máximo de atletas escritos ou no mínimo 08 (oito) atletas.

**Art. 14** - Em ambas as modalidades, as equipes que não se apresentarem ao jogo no horário marcado serão consideradas perdedoras por W.O.

**§ Único:** Na modalidade **Golzinho**, uma vez iniciada a partida, caso uma equipe fique reduzida a 01 (um) atleta em quadra e não tenha nenhum atleta substituto, essa equipe será considerada perdedora pelo placar de 3x0.

**Art. 15** - Os jogos da modalidade **Golzinho** acontecerão em um único tempo com a duração de 05 (cinco) minutos. Os jogos da modalidade **Queimada** serão em uma série de melhor de 03 (três) tempos, onde a equipe que vencer 02 (dois) tempos será a vencedora da partida.

**Art. 16** - Haverá tolerância de 05 (cinco) minutos de atraso em relação ao horário programado pela tabela, somente para o primeiro jogo da rodada. O próximo jogo deverá iniciar-se logo após o término do jogo anterior.

**Art. 17** - As equipes deverão se apresentar no horário estabelecido na tabela de jogos devidamente uniformizados (tênis, short, camiseta e meia).

## **V – DA PREMIAÇÃO**

**Art. 18** - Serão premiadas com troféus e medalhas as equipes **Campeãs** e as **Vice-Campeãs** de cada categoria/modalidade.

## **VI – DAS PENALIDADES**

**Art. 19** - O atleta que receber 03 (três) **cartões amarelos** durante a competição estará automaticamente suspenso para a partida subsequente.

**Art. 20** – O atleta que receber o **cartão vermelho** estará automaticamente suspenso para a partida subsequente. Independentemente da punição que poderá ser imposta pela Comissão Organizadora.

**Art. 21** - Se um atleta de qualquer equipe, independente se estiver no banco de reservas ou mesmo na plateia, atrapalhar o seguimento do jogo ofendendo os atletas em quadra, incitar ou praticar a violência, o mesmo será automaticamente suspenso do próximo jogo e até mesmo julgado pela Comissão Organizadora.

**Art. 22** - O atleta ou membro da comissão técnica que agredir fisicamente qualquer atleta ou membro da comissão técnica (da equipe adversária ou de sua própria equipe) e/ou algum membro da equipe de arbitragem estará automaticamente eliminado da competição.

## **VII - DOS RECURSOS**

**Art. 23** - Os possíveis recursos deverão ser interpostos perante a Comissão Organizadora até que a equipe “infratora” realize sua próxima partida, juntando provas de irregularidade contra a qual recorre.

**Art. 24** - Todos os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



## REGRAS BÁSICAS – GOLZINHO

**REGRA 1-** Serão seguidas e obedecidas as **Regras Oficiais de Futsal** estabelecidas pela **FIFA**, excetuando as modificações introduzidas nestas regras específicas.

**REGRA 2-** A meta (gol) deve ter um 01 metro e 30 cm e de largura por 75 cm de altura.

**REGRA 3-** A quadra de jogo deverá ser retangular e ter 20 metros de comprimento e 10 metros de largura, com marcações que delimitem a área de gol (área de meta) e o meio do mesmo.

**REGRA 4-** O jogo terá a duração de 05 (cinco) minutos, em tempo único.

**REGRA 5-** As equipes deverão entrar em quadra com 02 (dois) jogadores, sendo o número de substituições ilimitado, não havendo necessidade de comunicar ao árbitro. Cada equipe poderá ter até 01 (um) substituto, e as substituições são **automáticas**, porém o jogador-substituto só poderá entrar na quadra de jogo, após a saída do companheiro a quem substituirá.

**REGRA 6-** As equipes não têm goleiro, ficando expressamente proibida a presença **permanente** de um jogador dentro da área pré-determinada (**área de meta**).

**REGRA 7-** Caso o árbitro interprete que um jogador **deliberadamente**, se posiciona dentro da **área de meta** por mais de **04 (quatro) segundos**, ludibriando a regra, tentando evitar que o adversário assinale um gol, será concedida uma penalidade máxima à equipe adversária.

**REGRA 8-** A penalidade máxima será cobrada da área de meta contrária.

**REGRA 9-** Cada equipe poderá cometer até 03 (três) por jogo, independentemente da natureza das mesmas, sendo que a partir da quarta falta, será cobrada uma penalidade máxima pela equipe adversária, sem prejuízo de outras sanções cabíveis.

**REGRA 10-** Cabe ao árbitro advertir e punir os atletas com cartão amarelo ou vermelho, o atleta que receber o cartão vermelho poderá ser substituído após 01 minuto ou caso sua equipe sofra um gol, o mesmo não poderá mais participar da partida.



## REGRAS BÁSICAS - QUEIMADA

**REGRA 1-** Os jogos apresentarão caráter eliminatório.

**REGRA 2-** As equipes serão formadas por no mínimo 08 (oito) e no máximo 12 (doze) atletas.

**REGRA 3-** No momento do jogo, apenas um Professor ou representante da escola poderá permanecer no banco de reservas.

**REGRA 4-** Será considerada por ausência (W x 0), a equipe que não se apresentar para a disputa, no local da competição, em até 10 (dez) minutos (tolerância máxima) após o horário estabelecido, apenas para a primeira partida.

**REGRA 5-** O abandono da quadra, antes do término do jogo, será considerado Wx0.

**REGRA 6-** A partida se Os jogos serão em uma série de melhor de 03 (três) tempos, onde a equipe que vencer 02 (dois) tempos será a vencedora da partida.

**REGRA 7-** Qualquer jogo que venha a ser interrompido por motivo de força maior e não puder ser reiniciado em outro momento, terá como resultado final o apresentado no momento da paralisação. Caso não se tenha condição de aproveitamento desse resultado, será utilizado o critério de desempate previsto com a comissão de arbitragem (1-maior número de pessoas que a equipe queimou / 2- menor número de pessoas queimadas).

**REGRA 8-** Cada equipe participante deverá apresentar-se nos locais de competição, devidamente uniformizada, conforme as especificações abaixo:

- Camisas iguais
- Shorts
- Meião ou meia
- Tênis (não será permitida sandália, chinelo ou similar).