

## 1 REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTSAL – 12 a 14 ANOS



### **Confederação Brasileira de Futsal**

Presidente: Marcos Madeira

Rua Coronel Ferraz, 52/Conjuntos 301 e 302, Centro, Fortaleza - CE

Tel.: (85) 3533-8300

Email: [cbfs@cbfs.com.br](mailto:cbfs@cbfs.com.br)

Site: [www.cbfs.com.br](http://www.cbfs.com.br)



1. A competição de futsal (12 a 14 anos) será realizada de acordo com as regras oficiais da FIFA para a modalidade, adotada pela confederação brasileira de futsal (CBFS), salvo o estabelecido neste regulamento.
2. A instituição de ensino representante de cada Unidade da Federação poderá inscrever de 8 (oito) a 09 (nove) alunos-atletas e 1 (um) técnico por gênero.
  - 2.1. Cada equipe só poderá inscrever o máximo de 2 (dois) alunos-atletas como goleiro.
  - 2.2. As equipes que apresentarem-se na cidade sede com número inferior de alunos-atletas ao estabelecido como mínimo no item 2 deste regulamento não serão impedidas de participar da competição, mas serão enquadradas no **Regulamento Geral**, por número insuficiente de alunos-atletas para as disputas.
3. Os jogos serão disputados seguindo as normas a seguir:

Os jogos terão 2 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo e com intervalo de 5 (cinco) minutos entre ambos, divididos em 4 (quatro) quartos de 7 (sete) minutos e 30 (trinta) segundos cada, com intervalo de 1 (um) minuto entre o 1º e o 2º quarto e entre o 3º e o 4º quarto. Nas paralisações nos 7h30min do primeiro e segundo período de jogo, para as trocas de alunos-atletas, se a bola estiver em jogo, deverá ser reiniciado o jogo com bola ao chão no meio da quadra e quando coincidir a paralisação com tiro lateral, tiro de canto, gol, TLD, TLI, arremesso de meta, pênalti, tiro dos 10 metros, ou qualquer outra situação, deverá ser realizado as substituições e depois reiniciar com a cobrança de uma das situações relacionadas acima.

- 3.1. No 1º quarto da partida, não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão atestada pela equipe médica do evento. O aluno-atleta contundido não poderá retornar a partida.
- 3.2. O técnico definirá quando os alunos-atletas que não jogarão o 1º quarto e estão em condição de jogo, jogarão um dos 3 quartos restantes (2º ou 3º ou 4º quarto) em tempo integral e não poderão ser substituídos até o final do quarto jogado, salvo em caso de contusão atestada pela equipe médica do evento. O aluno-atleta contundido não poderá retornar ao jogo. A partir do 2º quarto de jogo os alunos-atletas que já tenham



participado de um quarto completo em quadra, terão suas substituições liberadas, seguindo a regra oficial adotada pela CBFS.

- 3.3. As substituições obrigatórias estabelecidas no item 3.2 levarão em consideração a proporcionalidade de alunos-atletas em condição de participação para o início do jogo para ambas as equipes, e serão obrigatórias apenas na fase classificatória.
  - 3.4. Caso, na fase classificatória, uma equipe não utilize todos os seus alunos-atletas credenciados na competição, exceto pelo estabelecido na regra 3.5 será enquadrado conforme o regulamento geral.
  - 3.5. Caso antes do jogo o aluno-atleta se lesione ou fique sem condição de jogo, deverá apresentar atestado médico à equipe de arbitragem para ciência e registro em súmula.
  - 3.6. As regras estabelecidas nos itens 3.2 a 3.5 serão obrigatórias somente na fase classificatória. Nas fases seguintes serão utilizadas as regras oficiais adotadas pela CBFS.
4. O sistema de pontuação nos grupos será:
- |                                     |           |
|-------------------------------------|-----------|
| 1.1. Vitória no tempo normal        | 3 pontos. |
| 1.2. Vitória (tempo extra/pênaltis) | 2 pontos. |
| 1.3. Derrota                        | 1 ponto.  |
| 1.4. Ausência                       | 0 pontos. |
5. Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, o regulamento geral e aos seguintes critérios:
- 5.1. Nas costas e na frente das respectivas camisas, obrigatoriamente, serão colocadas numeração de 01 a 99, sendo vedada a repetição de números na mesma equipe. Os números das costas terão o tamanho de 15 (quinze) a 20 (vinte) centímetros de altura e os números da frente terão o tamanho de 08 (oito) a 10 (dez) centímetros de altura. Os calções também devem ser numerados em uma das pernas, inclusive na calça do agasalho do goleiro.



- 5.2. Tênis, meiões, caneleiras e coletes de reservas.
- 5.4. Os goleiros deverão ter as camisas de cores diferentes da sua equipe, da equipe adversária e dos goleiros adversários. As camisas dos goleiros da mesma equipe devem ser iguais e da mesma cor. Excepcionalmente, havendo coincidência de cores da camisa do goleiro com quaisquer outros jogadores, o comitê organizador fornecerá um colete de cor contrastante.
- 5.5. Quando da utilização de goleiro (a) linha, este (a) deverá usar camisa de mesma cor que o goleiro (a), contendo sua mesma numeração de linha, ao goleiro não será permitido o uso de coletes.
- 5.6. Todos os jogadores que estiverem no banco de reservas deverão obrigatoriamente trajar os coletes de reservas, por cima dos uniformes.
- 5.7. Os alunos-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no item 5 deste regulamento e no regulamento não serão impedidos de competir no seu 1º jogo e terão relatório encaminhado à CDE. A partir do seu 2º jogo, os alunos-atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.
- 5.8. Não serão permitidas inserções da logomarca dos Jogos Escolares da Juventude nos uniformes esportivos (agasalhos, camisas, camisetas, macaquinhos, calções, shorts, bermudas, sungas, toucas, judogis, maiôs, collants), uniformes formais e informais, e acessórios (bonés, meias, óculos, toalhas, mochilas, squeezes e outros).
- 5.9. Obrigatoriamente deverão constar nos uniformes de competições (camisas, camisetas, macaquinhos) o nome da instituição de ensino, cidade e sigla da unidade da federação.
- 5.10. Os membros da comissão técnica podem permanecer no banco de reservas usando bermudas desde que tenham uma identificação da escola (nome ou escudo) ou agasalhos, desde que sejam uniformes das escolas. Não será permitido uso de camisas sem mangas, sandálias ou chinelos. Devem usar meias soquete visíveis. Os que não estiverem de



acordo não poderão permanecer no banco de reservas até que providenciem o uniforme adequado;

6. Todos os jogos deverão ter um vencedor, portanto não poderão terminar empatados. No caso de empate no tempo regulamentar serão adotados os seguintes procedimentos:
  - 6.5. Para o desempate serão realizadas cobranças de 5 (cinco) tiros livres diretos na marca de penalidade máxima, alternadamente, a serem cobrados por todos os alunos-atletas relacionados em súmula, exceto os expulsos.
  - 6.6. Ainda persistindo o empate, serão cobrados tantos tiros livres diretos na marca de penalidade máxima quanto necessários, por diferentes atletas em condição de jogo, até que haja um vencedor.
  - 6.7. Para efeito de critérios de desempate somente serão computados os gols feitos e recebidos dentro do tempo normal de jogo. Isto é, os gols feitos e recebidos nos pênaltis não serão computados nos critérios de desempates.
7. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WO em favor da equipe presente, a qual será declarada vencedora pelo placar de 1x0. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.
8. Na fase classificatória, quando no mesmo grupo 2 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á pelos seguintes critérios e em ordem sucessiva de eliminação:
  - 8.5. Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas (utilizado somente no caso de empate entre 2 (duas) equipes).
  - 8.6. Maior quociente de gols average apurado em todos os jogos do grupo na fase.
  - 8.7. Maior número de gols pró apurado em todos os jogos do grupo na fase.

8.8. Menor número de gols contra apurado em todos os jogos do grupo na fase.

8.9. Sorteio.

Observações:

- I. Na hipótese da aplicação do critério de *gols average*, dividir-se-á o número de gols pró pelos gols contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior quociente.
  - II. Quando, para cálculo de *gols average*, uma equipe não sofrer gol, é ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem gols sofridos a classificação pelo critério de *gols average*.
  - III. Quando, para cálculo de *gols average*, mais de uma equipe não sofrer gol, será classificada, a equipe que tiver o ataque mais positivo em todos os jogos disputados da fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.
9. Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º lugar de todos os grupos da fase classificatória para a fase semifinal:
- 9.5. Nos grupos com maior número de equipes, não serão computados os pontos de resultados obtidos no jogo ocorrido com o último colocado de cada grupo, deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item 9.2. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o item 9.2.
  - 9.6. Será classificado o 2º lugar que tenha maior número de pontos ganhos.
  - 9.7. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 10.2, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados.
    - 9.7.1. Gols average (dividir os gols pró pelos gols contra nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior quociente).



- 9.7.2. Gols pró (gols feitos nos jogos disputados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior número de gols marcados).
  - 9.7.3. Gols contra (gols recebidos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o menor número de gols sofridos).
  - 9.7.4. Saldo de gols (diferença entre os gols assinalados e os gols sofridos).
  - 9.7.5. Sorteio.
10. A bola do jogo será a adotada oficialmente pela CBFS nas categorias correspondentes.
  11. Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.
  12. O aluno-atleta somente poderá jogar de óculos se for óculos especial que não ponha em risco a integridade física sua e os demais alunos-atletas.
  13. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência (exceto ao médico ou fisioterapeuta que poderá integrar a equipe a qualquer tempo) e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem.
  14. A comissão técnica da equipe poderá ser composta por até 3 pessoas. Será permitido a qualquer técnico/dirigente da delegação credenciado e portador do CREF assumir a função de técnico e preparador físico. A comissão técnica poderá ser composta por:
    - 14.5. Técnico.
    - 14.6. Preparador físico.
    - 14.7. Médico ou fisioterapeuta.

15. A entrada dos jogadores na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e liberada pela equipe de arbitragem/coordenação de modalidade.
- 15.5. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela coordenação da modalidade.
- 15.6. O tempo de aquecimento na quadra será determinado previamente pela equipe de arbitragem.
16. Cartões amarelos e vermelhos:
- 16.5. Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte o aluno-atleta que receber 1 (um) cartão vermelho (expulsão) ou 2 (dois) cartões amarelos (advertência) consecutivos ou não.
- 16.5.1. O participante que em determinado momento do jogo, simultaneamente, acumular 2 (dois) cartões amarelos e mais 1 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 2 (dois) jogos.
- 16.6. Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte o membro da comissão técnica que for excluído do jogo e relatado na súmula ou em relatório anexo.
- 16.7. 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 no mesmo jogo.
- 16.8. Não se aplica o disposto neste item se antes do cumprimento da suspensão, o aluno-atleta ou membro da comissão técnica for absolvido pelo órgão julgante competente, desde que conste no termo de decisão do respectivo processo disciplinar o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.
- 16.9. Para fins do disposto neste item entende-se por jogo seguinte o ocorrente na mesma competição e ano específico correspondente.





- 16.10. 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.
  - 16.11. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa. Os cartões recebidos na fase classificatória serão anulados para as fases seguintes, exceto caso o aluno-atleta receba o 2º cartão amarelo ou o cartão vermelho no seu último jogo da fase classificatória. Assim este aluno-atleta deverá cumprir a suspensão automática no próximo jogo.
  - 16.12. O controle de cartões recebidos, independentemente de comunicação oficial, será de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição.
17. Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição deverá obedecer ao regulamento geral.
  18. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação geral da modalidade com a anuência da gerência de esporte, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o regulamento geral.



Jogos  
Escolares da  
Juventude

## 2 REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTSAL – 15 a 17 ANOS



Confederação Brasileira de Futsal

Presidente: Marcos Madeira

Rua Coronel Ferraz, 52, Bloco B, Conjuntos 301 e 302 - Centro, Fortaleza - CE

Tel.: (85) 3533-8300

Email: [cbfs@cbfs.com.br](mailto:cbfs@cbfs.com.br)

Site: [www.cbfs.com.br](http://www.cbfs.com.br)



1. A competição de futsal (15 a 17 anos) será realizada de acordo com as regras oficiais da FIFA para a modalidade, adotadas pela confederação brasileira de futsal (CBFS), salvo o estabelecido neste regulamento.
2. A instituição de ensino representante de cada unidade da federação poderá inscrever de 8 (oito) a 09 (nove) alunos-atletas e 1 (um) técnico por gênero.
  - 2.1. Cada equipe só poderá inscrever o máximo de 2 (dois) alunos-atletas como goleiro.
  - 2.2. As equipes que apresentarem-se na cidade sede com número inferior de alunos-atletas ao estabelecido como mínimo no item 2 deste regulamento não serão impedidas de participar da competição, mas serão enquadradas no regulamento geral, por número insuficiente de alunos- atletas para as disputas.
3. Os jogos serão disputados em 2 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo e com intervalo de 5 (cinco) minutos entre ambos.
4. O sistema de pontuação nos grupos será:
  - 4.1. Vitória no tempo normal 3 pontos
  - 4.2. Vitória (tempo extra/pênaltis) 2 pontos
  - 4.3. Derrota 1 ponto
  - 4.4. Ausência 0 pontos
5. Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, o regulamento geral e aos seguintes critérios:
  - 5.1. Nas costas e na frente das respectivas camisas, obrigatoriamente, serão colocadas numeração de 01 a 99, sendo vedada a repetição de números na mesma equipe. Os números das costas terão o tamanho de 15 (quinze) a 20 (vinte) centímetros de altura e os números da frente terão o



tamanho de 08 (oito) a 10 (dez) centímetros de altura. Os calções também devem ser numerados em uma das pernas, inclusive na calça do agasalho do goleiro.

5.4. Tênis, meiões, caneleiras e coletes de reservas.

5.5. Os goleiros deverão ter as camisas de cores diferentes da sua equipe, da equipe adversária e dos goleiros adversários. As camisas dos goleiros da mesma equipe devem ser iguais e da mesma cor. Excepcionalmente, havendo coincidência de cores da camisa do goleiro com quaisquer

5.6. Quando da utilização do goleiro (a) linha, este (a) deverá usar camisa de mesma cor que o goleiro, contendo sua mesma numeração de linha. Ao goleiro (a) linha não será permitido o uso de coletes.

5.7. Todos os jogadores que estiverem no banco de reservas deverão obrigatoriamente trajar os coletes de reservas, por cima dos uniformes.

5.9. Os alunos-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no item 5 deste regulamento e no regulamento geral (não serão impedidos de competir no seu 1º jogo e terão relatório encaminhado à CDE. A partir do seu 2º jogo, os alunos-atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.

5.10. Não serão permitidas inserções da logomarca dos Jogos Escolares da Juventude nos uniformes esportivos (agasalhos, camisas, camisetas, macaquinhos, calções, shorts, bermudas, sungas, toucas, judogis, maiôs, collants), uniformes formais e informais, e acessórios (bonés, meias, óculos, toalhas, mochilas, squeezes e outros).

5.11. Obrigatoriamente deverão constar nos uniformes de competições (camisas, camisetas, macaquinhos) o nome da instituição de ensino, cidade e sigla da unidade da federação

5.12. Os membros da comissão técnica podem permanecer no banco de reservas usando bermudas desde que tenham uma identificação da escola (nome ou escudo) ou agasalhos, desde que sejam uniformes da escola. Não



será permitido uso de camisas sem mangas, sandálias ou chinelos. Devem usar meias soquete visíveis. Os que não estiverem de acordo não poderão permanecer no banco de reservas até que providenciem o uniforme adequado;

6. Todos os jogos deverão ter um vencedor, portanto não poderão terminar empatados. No caso de empate no tempo regulamentar serão adotados os seguintes procedimentos:

6.1. Para o desempate serão realizadas cobranças de 5 (cinco) tiros livres diretos na marca de penalidade máxima, alternadamente, a serem cobrados por todos os alunos-atletas relacionados em súmula, exceto os expulsos.

6.2. Ainda persistindo o empate, serão cobrados tantos tiros livres diretos na marca de penalidade máxima, quantos necessários, por diferentes atletas em condição de jogo, até que haja um vencedor.

6.3 Para efeito de critérios de desempate somente serão computados os gols feitos e recebidos dentro do tempo normal de jogo. Isto é, os gols feitos e recebidos nos pênaltis não serão computados nos critérios de desempates.

7. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WO em favor da equipe presente, a qual será declarada vencedora pelo placar de 1x0. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

8. Na fase classificatória, quando no mesmo grupo 2 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á pelos seguintes critérios e em ordem sucessiva de eliminação:

8.1. Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas (utilizado somente no caso de empate entre 2 (duas) equipes).

8.2. Maior Quociente de gols average apurado em todos os jogos do grupo na fase.



- 8.3. Maior número de gols pró-apurado em todos os jogos do grupo na fase.
- 8.4. Menor número de gols contra apurado em todos os jogos do grupo na fase.
- 8.5. Sorteio. Observações:
- I. Na hipótese da aplicação do critério de gols average, dividir-se-á o número de gols pró pelos gols contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior quociente.
  - II. Quando, para cálculo de gols average, uma equipe não sofrer gol, é ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem gols sofridos a classificação pelo critério de gols average.
  - III. Quando, para cálculo de gols average, mais de uma equipe não sofrer gol, será classificada, a equipe que tiver o ataque mais positivo em todos os jogos disputados da fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.
9. Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º lugar de todos os grupos da fase classificatória para a fase semifinal:
- 9.1. Nos grupos com maior número de equipes, não serão computados os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo, deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item 9.2. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o item 9.2.
- 9.2. Será classificado o 2º lugar que tenha maior número de pontos ganhos.
- 9.3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 9.2, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados.
- 9.3.1. Gols average (dividir os gols pró pelos gols contra nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior quociente).
- 9.3.2. Gols pró (gols feitos nos jogos disputados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior número de gols marcados).



9.3.3. Gols contra (gols recebidos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o menor número de gols sofridos).

9.3.4. Saldo de gols (diferença entre os gols assinalados e os gols sofridos).

9.3.5. Sorteio.

10. A bola do jogo será a bola adotada oficialmente pela CBFS nas categorias correspondentes.

11. Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.

13. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência (exceto ao médico ou fisioterapeuta que poderá integrar a equipe a qualquer tempo) e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem.

14. A comissão técnica da equipe poderá ser composta por até 3 pessoas. Será permitido a qualquer técnico/dirigente da delegação credenciado e portador do CREF assumir a função de técnico e preparador físico. A comissão técnica poderá ser composta por:

14.1. Técnico.

14.2. Preparador físico.

14.3. Médico ou fisioterapeuta.

15. A entrada dos jogadores na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e liberada pela equipe de arbitragem/coordenação de modalidade.

15.1. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela coordenação da modalidade.

15.2. O tempo de aquecimento na quadra será determinado previamente pela equipe de arbitragem.

16. Cartões amarelos e vermelhos:

16.1. Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte o aluno-atleta que receber 1 (um) cartão vermelho (expulsão) ou 2 (dois) cartões amarelos (advertência) consecutivos ou não.

16.1.1. O participante que em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular 2 (dois) cartões amarelos e mais 1 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 02 (dois) jogos.

16.2. Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte o membro da comissão técnica que for excluído do jogo e relatado na súmula ou em relatório anexo.

16.3. 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 no mesmo jogo.

16.4. Não se aplica o disposto neste item se antes do cumprimento da suspensão, o aluno-atleta ou membro da comissão técnica for absolvido pelo órgão julgante competente, desde que conste no termo de decisão do respectivo processo disciplinar o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.

16.5. Para fins do disposto neste item entende-se por jogo seguinte o ocorrente na mesma competição e ano específico correspondente.

16.6. 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.

16.7. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa. Os cartões recebidos na fase classificatória serão anulados





para as fases seguintes, exceto caso o aluno-atleta receba o 2º cartão amarelo ou o cartão vermelho no seu último jogo da fase classificatória. Assim este aluno-atleta deverá cumprir a suspensão automática no próximo jogo.

16.8. O controle de cartões recebidos, independentemente de comunicação oficial, será de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição.

17. O controle de cartões recebidos independe de comunicação oficial será de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição.

18. Toda e qualquer solicitação de substituição de alunos-atletas inscritos na competição deverá obedecer ao regulamento geral.

19. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação geral da modalidade com a anuência da gerência de esporte, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o regulamento geral.

