



REGULAMENTO 2026 COPA ESCOLAR MIX

Todos os jogos irão seguir as regras oficiais da Confederação Brasileira de Futsal.

Especificações gerais a esta competição;

1. DOS INSCRITOS;

1.1 - Cada agremiação poderá inscrever no máximo 15 (quinze) atletas em sua equipe e 2 (dois) integrantes de comissão técnica. Podendo participar os 15 (quinze) atletas e 2 (dois) integrantes da comissão técnica em cada partida.

§ 1º - As inscrições de atletas poderão ser realizadas até o prazo estipulado no link de inscrição, independente da rodada, o prazo é igual para todos e o mesmo se encerra ainda na primeira fase.

§ 2º - A responsabilidade pela inscrição dos atletas e de suas condições de jogo cabe a equipe e não a organização da competição, sendo ressaltado que não caberá à organização cientificar ou verificar a regularidade dos atletas previamente à inscrição. Caso aja denúncia de irregularidade com provas, será analisado.

§ 3º - O atleta que não constar em súmula, não poderá jogar. Não será permitido inscrições na hora do jogo, todos atletas deve estar em súmula inscritos pelo sistema.

1.2 – Para realizar as inscrições cada agremiação receberá um link que com uma data de validade definida após a montagem da tabela, encerrando assim as mesmas. Após inscrição, não existe possibilidade de substituição ou remoção de quaisquer atletas, ainda que não tenham participado de qualquer partida.

1.3 - Para disputar a fase eliminatória, o atleta NÃO PRECISA ter jogado, estado em quadra nos jogos da fase classificatória.

1.4 – Cada atleta só pode disputar a competição pela sua escola, estando devidamente matriculado. Podendo jogar até duas categorias. Sendo necessário estar inscrito nas duas categorias e aparecer em súmula.

1.5 - A inclusão de atletas do sexo feminino esta permitida para as categorias sub 6, sub 8 e sub 10, onde cada equipe pode utilizar apenas uma atleta de cada vez, NUNCA podendo ter duas ou mais atletas no mesmo momento durante o jogo. Para a categorias sub 12, sub 14 e sub 16, não é permitido.

2. DAS CATEGORIAS:

2.1 -

Sub 6 - nascidos em 2020-2021

Sub 8 - nascidos em 2018-2019

Sub 10 - nascidos em 2016-2017

Sub 12 - nascidos em 2014-2015

Sub 14 - nascidos em 2012-2013

Sub 16 - nascidos em 2010-2011

3. DAS PARTIDAS

3.1 – As rodadas serão no meio de semana a noite. **Porém esse ano em caso de necessidade, iremos usar os sábados de manhã.**

3.2 É de obrigação das equipes estar adequadamente uniformizadas para os jogos, mantendo um padrão de cores. **Não será permitido o uso de coletes** e é de suma importância que as equipes tenham um segundo uniforme vez que, declarando a arbitragem a impossibilidade das equipes se enfrentarem face a semelhança dos uniformes, haverá um sorteio e a equipe vencida terá 20 (vinte) minutos para apresentar-se novamente apta, sob pena de ser declarada a derrota técnica e placar de 3x0.

§ 1º - Em caso de a equipe precisar utilizar um jogador de linha no gol, o atleta não poderá utilizar colete. Será necessária camisa diversa dos demais (goleiro e jogadores de linha) para que o jogador de linha atue no gol, desde que esta mantenha a mesma numeração que o atleta utilizava na linha, ou uma numeração que não tenha sido registrado em súmula.

§2º - Não existe equipe mandante na presente competição, inexistindo preferência quanto a eventual semelhança de uniformes.

§3º - Caberá exclusivamente às equipes as tratativas para evitar correspondência de uniformes.

§4º - Em caso específico e comum, acontecer das camisas de goleiros das duas equipes serem iguais, o bom senso também e a empatia podem prevalecer, caso nenhum tem outra opção de troca.

3.3 - Será obrigatório o uso de caneleira.

3.4 - Todo atleta deve apresentar documentação de identificação **física e original** (cópia autenticada também será aceita). Identidade, carteirinha da escola, carteirinha com foto da federação ou passaporte.

§ 1º - Será aceita a declaração de matrícula original da escola, COM FOTO e assinatura do diretor (a) e carimbada pela instituição;

§ 2º - Não será aceita documentação por foto, aplicativo e etc.

§ 3º - Nenhum atleta sem a devida documentação participará dos jogos.

3.5 – Será permitido o uso de bermuda ou camiseta térmica de cor diferente a do calção, desde que, não haja diferença nas cores desses itens entre os atletas.

3.6 – Não será permitido uso de meias, apenas meiões.

3.7 - Para cada categoria a bola irá seguir;

Sub 6 - max 50.

Sub 8 e sub 10 - max 100.

Sub 12 - max 200.

Sub 14 e sub 16 - max 500 e max 1000.

Onde cada colégio deverá ter um bola boa, em condições de jogo.

3.8 – Para que a equipe não perca de W.O, a mesma deve ter o número mínimo de 3 (três) atletas para o início da partida.

§1º - Em caso de WO a equipe é automaticamente eliminada;

3.9 – Não será permitido uso de brinco, colares, pulseiras, piercing, alargadores, alianças, ou qualquer item semelhante, independente do seu material, que possam ser um risco a integridade física do atleta que faz uso e de seu adversário.

3.10 – Ataduras, ou meias de cor diferentes a dos meiões, não poderão serem utilizadas por cima dos meiões.

3.11 - Será obrigatória a presença de um **professor de EDUCAÇÃO FÍSICA, ou estagiário cursando a faculdade de Educação Física** da escola em todos os jogos, presente no banco de reservas. Sem a presença deste profissional a equipe não pode atuar, exceto quando o professor estiver suspenso por expulsão em jogo anterior, porém o mesmo deve estar presente no local. Com sua ausência, não teremos jogo e **sim uma derrota técnica**.

§1º Em caso de estagiários do curso de educação física, o mesmo terá que estar portando uma autorização (declaração) assinada e carimbada pelo diretor da instituição liberando-o para atuar em nome da escola.

§ 2º Pais de alunos, amigos e afins estão proibidos.

§3º A derrota técnica, diferente do WO, não gera eliminação da equipe, apenas a derrota do jogo em questão por 3x0.

3.12 - **** nas categorias sub 6, sub 8 e sub 10, a instituição de ensino deve obrigatoriamente ter em quadra 8 atletas. Onde teremos a obrigatoriedade de 3 trocas na metade do primeiro tempo. Este momento é determinado pela equipe de arbitragem, sendo apenas para as trocas e não orientações técnicas. Os três (3) atletas que entram no jogo não podem ser substituídos até o final do primeiro tempo, salvo em caso de lesão e impedimento do atleta que entrou não poder continuar, um atleta que já jogou pode voltar a quadra, sem danos ou punições a equipe.

§1º - Caso a equipe se apresente para início de jogo com apenas 7 atletas, não cumprindo a regra dos 8 atletas obrigatórios, o jogo transcorre normalmente. Caso o atleta chegue até o momento da parada técnica de substituição, o professor tem a permissão de participar do jogo e realizar as trocas obrigatórias.

§ 2º - Caso, a equipe com 8 atletas, após executar as 3 trocas venha a perder atleta ainda no primeiro tempo por lesão ou qualquer impossibilidade de continuar, obedeceremos o caput 3.12.

§ 3º - Caso a equipe se apresente com 7 ou menos atletas, o jogo transcorrerá normalmente para não frustração das crianças. O placar será válido, para classificação geral, saldos de gols e artilharia, em caso de vitória da equipe não infratora. Caso a equipe vencedora seja a infratora, o placar passa a ser de 3x0 a favor da equipe não infratora, e nesse caso os gols reais do jogo contará apenas para a artilharia dos atletas e para saldo e classificação, 3x0.

§ 4º - Em caso de ambas não cumprirem, o jogo é considerado válido, para saldos de gols, artilharia e classificação, porém nenhuma equipe somará os pontos do jogo.

§ 5º - Caso alguma equipe tenha atleta lesionado antes da parada da troca obrigatória e necessite fazer alguma substituição, esta só contará para as trocas obrigatórias desde que o atleta em questão (substituído) não retorne ao jogo no primeiro tempo.

4. TEMPO DE JOGO

- Categoria, sub 6 e sub 8 – dois tempos de 13 minutos, sendo o último minuto (1 minuto) de cada tempo cronometrado.
- Categorias, sub 10, sub 12 e sub 14– dois tempos de 15 minutos, sendo o último 1 minuto de cada tempo cronometrado.
- Categoria sub 16 – dois tempos de 20 minutos, sendo o último 1 minuto de cada tempo cronometrado.

5. SUSPENSÕES E PUNIÇÕES

5.1 - O atleta que receber 3 cartões amarelos ou 1 cartão vermelho (cabará julgamento de acordo com relatório do árbitro, se necessário), estará automaticamente suspenso da próxima partida. Os cartões amarelos são zerados para segunda fase.

§ 1º – Cumprirá suspensão o atleta que no último jogo da primeira fase receber o terceiro cartão amarelo, ficando fora do primeiro jogo da segunda fase.

§ 2º – Caso o atleta que já tem dois cartões amarelos, na sequência dos jogos/rodadas, tome seu terceiro amarelo e no mesmo jogo tomar um cartão vermelho, irá cumprir dois jogos de suspensão. Um jogo pelo terceiro amarelo e um jogo pelo cartão vermelho.

5.2 - Em caso de eliminação (seja por W.O ou por alguma irregularidade), todos os jogos antecedentes a punição, serão válidos, e os jogos ainda não realizados serão considerados W.O (5x0) a favor da equipe que ainda precisaria jogar. Sendo este caso específico para a fase de grupos e jogos da primeira fase. Já na fase eliminatória (mata-mata) a equipe adversária que confrontou com a equipe eliminada, ganha a chance de voltar a competição, sendo beneficiada pela eliminação.

5.3 - Os atletas ou membros da Comissão Técnica que se envolverem em tumultos, agressões físicas, ofensas e agressões físicas à arbitragem, a outros atletas ou organizadores do evento, dentro ou fora do jogo, uniformizados ou não, serão submetidos a julgamento pelo Juízo Arbitral, de acordo com relatórios da arbitragem e responsáveis do evento.

5.4 – Em caso de eliminação, seja de qualquer natureza, não será devolvido o valor de investimento das equipes referente a taxa de inscrição.

6 - DO JUÍZO ARBITRAL

6.1 – Compete ao JUÍZO ARBITRAL, organizado por advogado especializado na área desportiva, para que de maneira célere e simples, processe e julgue as pessoas físicas e/ou jurídicas que infringirem os regulamentos.

6.2 - Em caso de briga generalizada, os times estão automaticamente eliminados da presente competição, inexistindo possibilidade de recurso da decisão.

6.3 – As equipes respondem sobre as atitudes dos seus torcedores e pais, e serão submetidas a análise e julgamento por qualquer ato de sua torcida, seja racismo, preconceito, ofensas a arbitragem, agressões físicas a qualquer pessoa, invasões de quadra, e demais atitudes que incorrem ao esporte. A equipe que identificar os torcedores infratores mediante a confecção de Boletim de Ocorrência quanto a infração do mesmo, terá sua pena diminuída.

6.4 – As sanções do Juízo Arbitral poderão ser as seguintes, as quais poderão ser cumuladas e diminuídas em julgamento pelo juízo arbitral;

- a) Advertência;
- b) Ação Social de doação de caixas de leite (contendo ao menos 12 – doze – unidades cada) para qualquer instituição de caridade da cidade de Maringá-PR ou região. A quantidade de caixas de leite será determinada pelo juízo arbitral de acordo com a gravidade da situação, considerando o mínimo de 1 (uma) e o máximo de 10 (dez).
- c) Multa pecuniária de R\$ 50,00 (cinquenta reais) à R\$ 200,00 (duzentos reais) para atletas e de R\$ 100,00 (cem reais) à R\$ 1.000,00 (um mil reais) para equipes e torcedores. O valor será determinado pelo juízo arbitral de acordo com a gravidade da situação;
- d) Suspensão da torcida do time de 1 (uma) à 6 (seis) partidas. A duração da suspensão será determinada pelo juízo arbitral de acordo com a gravidade da situação
- e) Suspensão do atleta de 1 (uma) à 3 partidas. A duração da suspensão será determinada pelo juízo arbitral de acordo com a gravidade da situação;
- f) **Possível suspensão ou eliminação do atleta da competição, caso seu pai, mãe ou responsável esteja envolvido em algum tipo de conflito, tumultos ou brigas.**
- g) Suspensão do atleta da competição;
- h) Exclusão da equipe da competição;

6.8 – Caso atleta, comissão técnica, integrante de diretoria ou torcedor da equipe agrida fisicamente qualquer integrante da equipe de arbitragem, a equipe estará automaticamente eliminada da competição, bem como o atleta e equipe terão sanções determinadas pelo tribunal arbitral e inexistindo possibilidade de recurso da decisão.

6.9 - É de total responsabilidade dos professores orientar e informar os pais, responsáveis e torcedores de sua instituição sobre as normas de conduta da competição. Dessa forma, a instituição responderá pelos atos praticados por seus pais, responsáveis e torcedores.

Caso haja qualquer excesso de comportamento por parte de um pai, responsável ou torcedor, a partida será paralisada para que os professores da equipe solicitem que cessem imediatamente as condutas inadequadas.

Havendo reincidência durante a mesma partida, o jogo será novamente interrompido e somente será reiniciado após a retirada do pai, responsável ou torcedor das dependências do ginásio, permanecendo em local onde não tenha acesso ou visão da partida.

Além da retirada do local, o infrator será penalizado da seguinte forma:

- **Primeira ocorrência: suspensão de assistir à partida seguinte de sua equipe.**
 - **Reincidência: exclusão do direito de assistir a qualquer partida de sua equipe durante toda a competição.**
-
- **Caso o pai, responsável ou torcedor compareça a uma partida durante o período de suspensão ou exclusão, o jogo somente será iniciado após sua retirada completa do ginásio. E a suspensão do torcedor em questão ampliada.**
 - **Se a determinação não for cumprida, a partida será encerrada, sendo declarada vencedora a equipe não infratora, nos termos deste regulamento**

7. FÓRMULA DE DISPUTA

7. 1 – Cada categoria, terá sua formula de disputa de acordo com número de inscritos;

CATEGORIA SUB 10;

7.2 – Para a categoria sub 10, teremos dois grupos, com 3 equipes, jogando de forma cruzada, grupo contra grupo (grupo A x grupo B) classificando as 4 primeiras ranqueadas geral independente do grupo, para as semifinais.

7.3 - Semifinais:

1ª geral x 4º geral (jogo 1)

2ª geral x 3º geral (jogo 2)

7.4 - Os vencedores dos confrontos se enfrentam na final. Os 1º e 2º colocados na fase de grupo jogam a favor do empate nas semifinais.

7.5 - Em caso de empate na final, o campeão será definido através da disputa de 3 penalidades máxima. Permanecendo o empate, pênaltis alternados até o chegarmos a um vencedor.

7.6 - Critérios para ranqueamento e classificação;

1º - Pontos ganhos;

2º - Confronto direto;

3º - Gols average – (número de gols marcados divididos pelo número de gols sofridos), considerando todos os resultados obtidos na Fase, ficando classificada a equipe que obtiver o maior quociente;

4º - menor número de cartões vermelhos;

5º - menor número de cartões amarelos;

6º - sorteio.

CATEGORIA SUB 12:

7.7 – Para a categoria sub 12, Três grupos, com 4 equipes, jogando dentro do grupo, classificando as duas primeiras colocadas de cada grupo e as duas melhores terceiras colocada (índice técnico) geral para as quartas de finais;

7.8 - Ao final da fase de grupo as quartas de finais serão disputadas da seguinte forma;

1ª do grupo A x 2º do índice técnico (jogo 1)

1ª do grupo C x 2ª. Do grupo A (jogo 2)

2ª do grupo B x 2ª. Do grupo C (jogo 3)

1ª do grupo B x 1º do índice técnico (jogo 4)

7.9 - Ao final das quartas de finais, as semifinais serão disputadas da seguinte forma;

Vencedor do jogo 1 x vencedor do jogo 3

Vencedor do jogo 2 x vencedor do jogo 4

8.0 - Critérios de desempate para classificação dentro do grupo;

1º - Confronto direto;

2º - Saldo de gols geral;

3º - menor número de cartões vermelhos;

4º - menor número de cartões amarelos;

5º - melhor ataque;

6º - melhor defesa;

7º - sorteio.

8.1 - Critérios para o índice técnico (melhores segundos colocados geral);

1º - Pontos;

2º - Gols average – (número de gols marcados divididos pelo número de gols sofridos), considerando todos os resultados obtidos na Fase, ficando classificada a equipe que obtiver o maior quociente;

3º - menor número de cartões vermelhos;

4º - menor número de cartões amarelos;

5º - saldo de gols;

6º - sorteio.

**** para categoria sub 12 – não teremos disputa de terceiro lugar

CATEGORIA SUB 14:

8.2 – Para a categoria sub 14, com 16 equipes, teremos 4 grupos com 4 equipes, classificando as duas (2) primeiras colocadas de cada grupo para as quartas de finais.

8.3 - Quartas de finais;

1º do grupo A x 2º do grupo D (jogo 1)

1º do grupo B x 2º do grupo C (jogo 2)

1º do grupo C x 2º Do grupo B (jogo 3)

1º do grupo D x 2º do grupo A (jogo 4)

8.4 - Ao final da fase quartas de finais, as semifinais serão disputadas da seguinte forma;

Vencedor do jogo 1 x vencedor do jogo 3

Vencedor do jogo 2 x vencedor do jogo 4

8.5 - Em caso de empate entre as equipes na fase de grupo, segue abaixo os critérios para classificação:

1º - em caso de duas equipes empatas, confronto direto;

2º - em caso de 3 ou mais equipes empatadas, não existe confronto nesse caso, sendo assim, saldo de gols geral;

3º - menor número de cartões vermelhos;

4º - menor número de cartões amarelos;

5º - melhor ataque;

6º - melhor defesa;

7º - sorteio.

**** para categoria sub 14 – não teremos disputa de terceiro lugar

CATEGORIA SUB 16:

8.6 – Para a categoria sub 16, 3 grupos, sendo 2 grupos com 5 equipes e 1 grupo com 4 equipes, jogando dentro do grupo, classificando as duas primeiras colocadas de cada grupo e as duas melhores terceiras colocada (índice técnico) geral para as quartas de finais;

8.7 - Ao final da fase de grupo as quartas de finais serão disputadas da seguinte forma;

1ª do grupo A x 2º do índice técnico (jogo 1)

1ª do grupo C x 2ª. Do grupo A (jogo 2)

2ª do grupo B x 2ª. Do grupo C (jogo 3)

1ª do grupo B x 1º do índice técnico (jogo 4)

8.8 - Ao final das quartas de finais, as semifinais serão disputadas da seguinte forma;

Vencedor do jogo 1 x vencedor do jogo 3

Vencedor do jogo 2 x vencedor do jogo 4

8.9 - Critérios de desempate para classificação dentro do grupo;

1º - Confronto direto;

2º - Saldo de gols geral;

3º - menor número de cartões vermelhos;

4º - menor número de cartões amarelos;

5º - melhor ataque;

6º - melhor defesa;

7º - sorteio.

9.0 - Critérios para o índice técnico (melhores segundos colocados geral);

1º - Gols average – (número de gols marcados divididos pelo número de gols sofridos), considerando todos os resultados obtidos na Fase, ficando classificada a equipe que obtiver o maior quociente;

2º - menor número de cartões vermelhos;

3º - menor número de cartões amarelos;

4º - saldo de gols;

5º - sorteio.

**** para categoria sub 16 – não teremos disputa de terceiro lugar

10.0 – ADEQUAÇÕES FINAIS.

10.1 - Os casos omissos ou conflitantes a esse regulamento serão discutidos e resolvidos pela comissão organizadora ou TRIBUNAL ARBITRAL, respeitando sempre os princípios inerentes à justiça desportiva.

