



JOCOL



PREFEITURA DE



**REGULAMENTO ESPECÍFICO
FUTEBOL DE CAMPO
- JOCOL 2026 -**

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES E DAS VAGAS

Art. 1º Os jogos Futebol de Campo serão realizados de acordo com as regras oficiais da FIFA e pela Confederação Brasileira de Futebol e em conjunto com este regulamento das disposições que regem os JOCOL entre as equipes inscritas, na **1ª DIVISÃO** e **2ª DIVISÃO** com número de 20 (vinte) equipes cada uma, e na **3ª DIVISÃO** com no máximo 24(vinte e quatro) equipes. Sendo que destas, 4 (quatro) vagas estão reservadas para as equipes que foram rebaixadas da 2ª Divisão no ano de 2025, dentro do prazo das inscrições de equipes.

§ Único – O futebol de campo na 1ª Divisão tem seu início previsto para o mês de julho de 2026, e a 2ª Divisão tem seu início previsto para o mês de abril de 2026, que só deverá acontecer ao final da primeira fase da 3ª Divisão, que tem início previsto para fevereiro de 2026.

Art. 2º Somente poderão participar dos **Jogos Comunitários de Lages (JOCOL/2026)** na modalidade de Futebol de Campo das 1ª, 2ª e 3ª Divisões, as equipes que confirmarem suas inscrições no período determinado pela Gerência do JOCOL, na **FME**, e também não estejam cumprindo qualquer tipo de penalização.

DO PREENCHIMENTO DE VAGAS E INSCRIÇÕES DA 3ª DIVISÃO

Art. 3º Quanto aos procedimentos de inscrição, limites de vagas e gestão da lista de espera para a 3ª Divisão, aplicam-se as seguintes regras:

I - Das Vagas e Seleção: A 3ª Divisão disponibilizará 20 (vinte) novas vagas, que serão preenchidas rigorosamente por ordem de chegada mediante a assinatura do Termo de Compromisso na sede da Fundação Municipal de Esportes.

II - Do Quórum Mínimo de Atletas: Toda equipe deverá manter, obrigatoriamente, o número mínimo de 11 (onze) atletas devidamente inscritos e validados até a data da realização do Congresso Técnico.

III - Da Desclassificação e Vacância: A equipe que, após o processo de validação das inscrições, apresentar um contingente inferior a 11 atletas, terá sua participação invalidada e perderá o direito à vaga automaticamente.

IV - Da Lista de Espera: Em caso de vacância (por desistência ou irregularidade documental), a vaga será ofertada à equipe subsequente, respeitando a ordem da lista de espera oficial.

V - A equipe convocada via lista de espera terá o prazo improrrogável de 03 (três) dias úteis para efetivar a inscrição de seus atletas e apresentar a documentação exigida.

DO CONGRESSO TÉCNICO E SUA ORDEM DO DIA

Art. 4º O Congresso Técnico será realizado na sede da Fundação Municipal de Esportes (FME), às **19h00**, conforme convocação da Gerência do JOCOL, obedecendo ao seguinte cronograma de datas:

- I - 3ª Divisão: 11 de fevereiro de 2026;
- II - 2ª Divisão: 08 de abril de 2026;
- III - 1ª Divisão: 15 de julho de 2026.

§ 1º – A pauta do Congresso Técnico seguirá, obrigatoriamente, a seguinte ordem do dia:

- a) Confirmação de participação das equipes por meio do presidente ou dirigente credenciado;*
- b) Definição e homologação da fórmula de disputa;*
- c) Sorteio público dos grupos (chaves);*
- d) Assuntos gerais e avisos administrativos.*

§ 2º – O não comparecimento de um representante da equipe no Congresso Técnico implicará nas sanções previstas no regulamento geral.

DA DURAÇÃO DAS PARTIDAS E DO NÚMERO DE ATLETAS

Art. 5º Cada partida será disputada em 80 (oitenta) minutos, divididos em dois tempos de 40 (quarenta) minutos cada, com intervalo de 10 (dez) minutos.

Art. 6º O número mínimo de atletas para o início de uma partida de Futebol de Campo será de **07 (sete) jogadores** por equipe, sendo um deles, obrigatoriamente, o goleiro.

§ 1º – Se uma das equipes não atingir o número mínimo de 07 (sete) atletas até o término do prazo de tolerância (15 minutos), a partida não será iniciada, sendo a equipe infratora declarada perdedora por **W.O.**

§ 2º – Se, após o início da partida, uma das equipes ficar reduzida a menos de 07 (sete) atletas (devido a expulsões ou lesões após esgotadas as substituições), a partida será encerrada imediatamente pela arbitragem.

§ 3º – Na hipótese do parágrafo anterior, o resultado será definido conforme as regras de **Interrupção e Suspensão** contidas no Art. 51º do Regulamento Geral, observando-se o placar no momento da interrupção e a responsabilidade pela redução do número de atletas.

DA COMPOSIÇÃO DO BANCO E SUBSTITUIÇÕES

Art. 7º Cada equipe poderá relacionar para o banco de reservas até 12 (doze) atletas, devidamente uniformizados e identificados, além de até 03 (três) membros da comissão técnica (técnico, auxiliar, massagista), todos devidamente credenciados junto à mesa de controle.

Art. 8º Serão permitidas até 06 (seis) substituições por equipe durante a partida.

§ 1º Para efetuar as substituições, cada equipe terá direito a, no máximo, 03 (três) paradas com o jogo interrompido.

§ 2º As substituições realizadas durante o intervalo não serão contabilizadas como uma das "paradas" permitidas no § 1º.

§ 3º Uma vez substituído, o atleta não poderá retornar à partida.

DO SISTEMA DE PONTUAÇÃO E CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Art. 9º Classificação das equipes será regida pelo sistema de pontos ganhos, observando-se o seguinte critério:

VITÓRIA	3 (três) pontos
EMPATE	1 (um) ponto
DERROTA	0 (zero)
AUSÊNCIA	- 1 (menos um ponto)

Art. 10. Ocorrendo empate na classificação, em uma fase ou grupo, empregar-se-ão os seguintes critérios para desempate:

I. Entre duas equipes:

- a) Maior número de pontos ganhos em confronto direto;*
- b) Maior número de vitórias;*
- c) Menor número de gols sofridos;*
- d) Maior número de gols marcados;*
- e) Sorteio.*

II. Entre três ou mais equipes:

- a) Maior número de vitórias;*
- b) Menor número de gols sofridos;*
- c) Maior número de gols marcados;*
- d) Maior saldo de gols;*
- e) Sorteio.*

***DO CRITÉRIO DE DESCLASSIFICAÇÃO DISCIPLINAR –
CONTAGEM DE CARTÕES***

Art. 11. O critério de Desclassificação Disciplinar será apurado exclusivamente através da contagem de cartões recebidos pela equipe (atletas e comissão técnica) durante a fase em questão, observando-se a seguinte ordem de prioridade para o desempate:

I - Menor número de cartões vermelhos: A equipe com menos expulsões acumuladas será considerada a vencedora do critério;

II - Menor número de cartões amarelos: Persistindo o empate no número de cartões vermelhos, será considerada vencedora a equipe que possuir a menor quantidade de cartões amarelos;

III - Empate total: Caso as equipes possuam exatamente o mesmo número de cartões vermelhos e amarelos, o desempate será decidido conforme o critério subsequente estabelecido neste Regulamento (Menor número de gols sofridos).

Parágrafo Único. Para fins deste artigo, serão contabilizados todos os cartões registrados em súmula, independentemente de terem sido aplicados a atletas (titulares ou reservas) ou a membros da comissão técnica.

DO SISTEMA DE DISPUTA DO REBAIXAMENTO E DA CLASSIFICAÇÃO

Art. 16. Em ambas as divisões (1ª e 2ª), que são compostas por 02 (duas) chaves cada (A e B), as 02 (duas) equipes que terminarem a 1ª fase nas últimas colocações de cada chave serão rebaixadas para a divisão imediatamente inferior no ano subsequente, totalizando 04 (quatro) equipes rebaixadas por divisão.

§ 1º Equipes excluídas da competição por qualquer motivo serão, para fins de classificação, posicionadas na última colocação de suas chaves e automaticamente rebaixadas.

§ 2º Caso ocorra a exclusão de mais de uma equipe na mesma chave, estas ocuparão as últimas posições sucessivamente (ex: último, penúltimo, e assim por diante), prevalecendo o critério de exclusão sobre o desempenho técnico para fins de rebaixamento.

Art. 17. Na hipótese de surgirem vagas excedentes em qualquer divisão — seja por exclusões (acima de duas equipes por chave), desistências ou vacância no ano seguinte — estas serão preenchidas por equipes da divisão imediatamente inferior, respeitando a ordem de classificação do 5º ao 8º lugar.

Art. 18. Encerrada a Fase de Grupos, as 04 (quatro) equipes melhores colocadas de cada chave (A e B) estarão classificadas para as Quartas de Final.

§ 1º As Quartas de Final serão disputadas em sistema de eliminatória simples (jogo único), com os cruzamentos definidos pela posição na fase anterior, conforme o seguinte esquema:

- I - Jogo 1: 1º Colocado da Chave A vs 4º Colocado da Chave B;
- II - Jogo 2: 1º Colocado da Chave B vs 4º Colocado da Chave A;
- III - Jogo 3: 2º Colocado da Chave A vs 3º Colocado da Chave B;
- IV - Jogo 4: 2º Colocado da Chave B vs 3º Colocado da Chave A.

§ 2º – As Semifinais serão disputadas pelos vencedores das Quartas de Final, também em jogo único, seguindo o chaveamento olímpico até a Grande Final.

RELAÇÃO NOMINAL DOS CLUBES INTEGRANTES (1ª E 2ª DIVISÕES)

CHAVEAMENTO 1ª e 2ª DIVISÃO (QUARTAS)			
Nº JOGOS			
91	1 CHAVE A	X	4 CHAVE B
92	1 CHAVE B	X	4 CHAVE A
93	2 CHAVE A	X	3 CHAVE B
94	2 CHAVE B	X	3 CHAVE A

CHAVEAMENTO 1ª e 2ª DIVISÃO (SEMI - FINAL)			
Nº JOGOS			
95	VENCEDOR JOGO 91	X	VENCEDOR JOGO 94
96	VENCEDOR JOGO 92	X	VENCEDOR JOGO 93

CHAVEAMENTO 1ª e 2ª DIVISÃO (FINAL)			
Nº JOGOS			
97	VENCEDOR JOGO 95	X	VENCEDOR JOGO 96

SISTEMA DE DISPUTA - DA 3ª DIVISÃO

Art. 19. 1ª FASE (Classificatória): A 3ª Divisão será composta por 03 (três) chaves (A, B e C) de 08 (oito) equipes cada. As equipes jogarão entre si em turno único dentro de suas respectivas chaves.

§ 1º Classificam-se para a 2ª Fase (Oitavas de Final) os 05 (cinco) primeiros colocados de cada chave, somados ao 06º (sexto) colocado de melhor campanha no índice geral entre as três chaves, totalizando 16 equipes classificadas.

§ 2º As 04 (quatro) equipes semifinalistas da 3ª Divisão garantirão o acesso à 2ª Divisão do ano subsequente.

Art. 20. 2ª FASE (Eliminatória): As 16 (dezesesseis) equipes classificadas disputarão as Oitavas de Final em sistema de eliminatória simples (jogo único). Os vencedores avançam sucessivamente para as Quartas de Final, Semifinais e Final, todas em jogos únicos.

RELAÇÃO NOMINAL DOS CLUBES INTEGRANTES (3ª DIVISÃO)

CHAVEAMENTO 3ª DIVISÃO (1ª FASE)		
CHAVE A	CHAVE B	CHAVE C
EQUIPE 1	EQUIPE 9	EQUIPE 17
EQUIPE 2	EQUIPE 10	EQUIPE 18
EQUIPE 3	EQUIPE 11	EQUIPE 19
EQUIPE 4	EQUIPE 12	EQUIPE 20
EQUIPE 5	EQUIPE 13	EQUIPE 21
EQUIPE 6	EQUIPE 14	EQUIPE 22
EQUIPE 7	EQUIPE 15	EQUIPE 23
EQUIPE 8	EQUIPE 16	EQUIPE 24

CHAVEAMENTO 3ª DIVISÃO (2ª FASE)			
Nº JOGOS			
85	1 CHAVE A	X	MELHOR 6 COLOCADO
86	1 CHAVE B	X	5 CHAVE A
87	1 CHAVE C	X	5 CHAVE B
88	2 CHAVE A	X	5 CHAVE C
89	2 CHAVE B	X	4 CHAVE A
90	2 CHAVE C	X	4 CHAVE B
91	3 CHAVE A	X	4 CHAVE C
92	3 CHAVE B	X	3 CHAVE C

CHAVEAMENTO 3ª DIVISÃO (QUARTAS)			
Nº JOGOS			
93	VENCEDOR JOGO 85	X	VENCEDOR JOGO 92
94	VENCEDOR JOGO 86	X	VENCEDOR JOGO 91
95	VENCEDOR JOGO 87	X	VENCEDOR JOGO 89
96	VENCEDOR JOGO 88	X	VENCEDOR JOGO 90

CHAVEAMENTO 3ª DIVISÃO (SEMI - FINAL)			
Nº JOGOS			
97	VENCEDOR JOGO 93	X	VENCEDOR JOGO 94
98	VENCEDOR JOGO 95	X	VENCEDOR JOGO 96

CHAVEAMENTO 3ª DIVISÃO (FINAL)			
Nº JOGOS			
99	VENCEDOR JOGO 97	X	VENCEDOR JOGO 98

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS DAS FASES ELIMINATÓRIAS

Art. 21. Nas fases eliminatórias (Oitavas de Final, Quartas de Final, Semifinais e Finais), em caso de empate no tempo regulamentar, o vencedor será decidido através de cobranças de tiros livres diretos da marca penal, de acordo com as regras da International Football Association Board (IFAB) e da FIFA.

Parágrafo Único. Não haverá prorrogação em nenhuma das fases eliminatórias, procedendo-se imediatamente à disputa de pênaltis para a definição da equipe classificada ou campeã.

Art. 22. DAS SANÇÕES E EXCLUSÕES: Por tratar-se da última categoria do futebol de campo, não haverá rebaixamento técnico na 3ª Divisão. Todavia, aplicam-se as seguintes punições administrativas:

§ 1º A equipe excluída da competição por **W.O. Duplo**, decisão da Comissão Disciplinar ou do TJD/Lages, estará automaticamente impedida de se inscrever na edição do ano subsequente.

§ 2º A suspensão mencionada no parágrafo anterior poderá ser prorrogada caso a equipe ou seus dirigentes não tenham quitado eventuais multas ou sanções impostas pela organização até o término do prazo de punição.

Art. 23. Casos omissos neste Regulamento serão decididos pelos organizadores, em conformidade com a legislação esportiva vigente.



JOCOL



PREFEITURA DE



LAGES



REGULAMENTO ESPECÍFICO
FUTEBOL SUIÇO
- JOCOL 2026 -

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES E DAS CATEGORIAS POR FAIXA ETÁRIA

Art. 1º Os jogos de Futebol Sete serão realizados de acordo com as normas e regras oficiais previstas pela **CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL SETE** e o que dispuser este Regulamento.

Art. 2º A modalidade será disputada nos seguintes naipes e categorias:

I - Masculino 40+ (Master): Destinado a atletas do sexo masculino que completem 40 anos ou mais até o dia 31 de dezembro do ano de realização do certame (nascidos até 1986).

II - Masculino 50+ (Sênior): Destinado a atletas do sexo masculino que completem 50 anos ou mais até o dia 31 de dezembro do ano de realização do certame (nascidos até 1976).

Art. 3º É expressamente proibida a inscrição e participação simultânea de um mesmo atleta em mais de uma categoria por faixa etária na modalidade de Futebol de Campo.

§ **Único** – O atleta que optar por integrar a categoria **50+** estará automaticamente impedido de participar da categoria **40+**, e vice-versa, devendo a escolha ser oficializada no ato da inscrição.

DO QUÓRUM MÍNIMO, DURAÇÃO DAS PARTIDAS E CRONOMETRAGEM

Art. 4º O número mínimo de atletas para o início de uma partida de Futebol Sete será de 05 (cinco) jogadores por equipe, sendo um deles, obrigatoriamente, o goleiro.

§ 1º Se uma das equipes não atingir o número mínimo de 05 (cinco) atletas até o esgotamento do prazo de tolerância (15 minutos), a equipe será declarada perdedora por W.O.

§ 2º Após o início da partida, caso uma equipe fique reduzida a menos de 05 (cinco) atletas (seja por expulsões ou contusões), o árbitro deverá encerrar a partida imediatamente.

§ 3º Em caso de encerramento por número insuficiente de atletas conforme o § 2º, a equipe que deu causa à interrupção será considerada perdedora, aplicando-se as regras de reversão de placar administrativo previstas no regulamento geral do JOCOL.

Art. 5º As partidas terão a duração de **40 (quarenta) minutos**, divididos em 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos cada, com um intervalo de 05 (cinco) minutos entre eles.

§ 1º O tempo de jogo será **corrido**, não sendo o cronômetro paralisado quando a bola sair das quatro linhas (laterais e fundos).

§ 2º Caberá ao árbitro da partida decidir pelo acréscimo de tempo ao final de cada período, visando compensar paralisações por atendimento médico, substituições ou condutas antidesportivas que retardem o reinício do jogo.

DA EXCLUSÃO TEMPORÁRIA E PENALIDADES ADMINISTRATIVAS EM JOGO

Art. 6º Da penalidade por cartão amarelo: O atleta advertido com o cartão amarelo será punido com a exclusão temporária da partida pelo período de 02 (dois) minutos cronometrados.

§ 1º Durante o período da exclusão, a equipe do atleta penalizado deverá permanecer obrigatoriamente com um jogador a menos em campo.

§ 2º O controle do tempo de suspensão será de responsabilidade do cronometrista ou do representante da mesa, e o cronômetro será paralisado sempre que a bola não estiver em jogo (tempo útil).

§ 3º O atleta penalizado deverá cumprir a suspensão na área reservada (banco de reservas/mesa) e somente poderá retornar à partida após a autorização expressa do oficial de mesa, após o cumprimento integral do tempo.

§ 4º Caso a partida termine antes do cumprimento total dos 02 (dois) minutos, a penalidade será considerada encerrada, não havendo transporte de tempo para partidas subsequentes, sem prejuízo das anotações em súmula para fins de acúmulo de cartões.

§ 5º Se o goleiro receber o cartão amarelo, ele também deverá cumprir a exclusão de 02 (dois) minutos, devendo a equipe realizar a substituição de um jogador de linha para a entrada de um goleiro reserva ou para que um jogador de linha assuma a função, mantendo-se a inferioridade numérica.

Art. 7º Os atletas que cometerem 05 (cinco) infrações individuais serão desqualificados, devendo deixar o campo pela zona de substituição, podendo ser substituído imediatamente.

DO LIMITE DE FALTAS COLETIVAS E DO TIRO LIVRE DIRETO

Art. 8º Cada equipe poderá cometer até 08 (oito) faltas coletivas por tempo de jogo.

§ 1º A partir da 9ª (nona) falta coletiva acumulada no mesmo tempo, todas as infrações subsequentes serão punidas com um **Tiro Livre Direto**, sem a formação de barreira.

§ 2º Para a execução do Tiro Livre Direto:

I - A bola será posicionada no local da infração ou, caso a falta ocorra em distância inferior, na linha limite estipulada pela regra da modalidade;

II - O batedor deverá ter a visão desimpedida até a meta (gol), não sendo permitida a presença de qualquer jogador entre a bola e o goleiro, com exceção do próprio arqueiro adversário;

III - O goleiro deverá permanecer sobre sua linha de meta até que a bola seja chutada.

§ 3º Ao final do primeiro tempo, o número de faltas acumuladas será zerado, iniciando-se uma nova contagem para o segundo período.

§ 4º O atleta executante tem o direito de tomar a distância que julgar necessária para a corrida e o chute, não havendo restrição de passos, desde que a bola esteja imóvel e o árbitro tenha autorizado a cobrança.

DOS CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO, DESEMPATE E DECISÕES TÉCNICAS

Art. 9º A contagem de pontos obedecerá à seguinte ordem:

VITÓRIA	3 (três) pontos
EMPATE	1 (um) ponto
DERROTA	0 (zero)
AUSÊNCIA	- 1 (menos um ponto)

Art. 10. Ocorrendo empate na classificação, em uma fase ou grupo, empregar-se-ão os seguintes critérios para desempate:

- I. Entre duas equipes:
 - a) *Maior número de pontos ganhos em confronto direto;*
 - b) *Maior número de vitórias;*
 - c) *Menor número de gols sofridos;*
 - d) *Maior número de gols marcados;*
 - e) *Sorteio.*
- II. Entre três ou mais equipes:
 - a) *Maior número de vitórias;*
 - b) *Menor número de gols sofridos;*
 - c) *Maior número de gols marcados;*
 - d) *Maior saldo de gols;*
 - e) *Sorteio.*

Art. 11. Nas partidas disputadas pelo sistema de eliminatória simples (mata-mata), caso ocorra empate no tempo regulamentar, a definição do vencedor dar-se-á através da cobrança de tiros penais, obedecendo aos seguintes critérios:

§ 1º Série Inicial: Cada equipe executará uma série de **03 (três) tiros penais**, de forma alternada, por atletas diferentes que não tenham sido excluídos da partida (cartão vermelho).

§ 2º Morte Súbita: Persistindo o empate após a série inicial, as cobranças prosseguirão de forma alternada (um a um), até que uma equipe obtenha vantagem sobre a outra após o mesmo número de chutes, sagrando-se vencedora.

§ 3º Rodízio de Atletas: Na fase de morte súbita, os tiros penais devem ser executados por atletas que ainda não participaram da disputa. Somente após todos os atletas da equipe (inscritos em súmula e aptos) terem realizado uma cobrança é que será permitida a repetição de batedores, respeitando-se novamente a ordem de rodízio.

§ 4º Goleiros: Os goleiros podem ser escolhidos como batedores e também podem ser substituídos durante a disputa apenas em caso de lesão devidamente comprovada e autorizada pela arbitragem.

DO CRITÉRIO DE DESCLASSIFICAÇÃO DISCIPLINAR – CONTAGEM DE CARTÕES

Art. 12. O critério de Desclassificação Disciplinar será apurado exclusivamente através da contagem de cartões recebidos pela equipe (atletas e comissão técnica) durante a fase em questão, observando-se a seguinte ordem de prioridade para o desempate:

I - Menor número de cartões vermelhos: A equipe com menos expulsões acumuladas será considerada a vencedora do critério;

II - Menor número de cartões amarelos: Persistindo o empate no número de cartões vermelhos, será considerada vencedora a equipe que possuir a menor quantidade de cartões amarelos;

III - Empate total: Caso as equipes possuam exatamente o mesmo número de cartões vermelhos e amarelos, o desempate será decidido conforme o critério subsequente estabelecido neste Regulamento (Menor número de gols sofridos).

Parágrafo Único. Para fins deste artigo, serão contabilizados todos os cartões registrados em súmula, independentemente de terem sido aplicados a atletas (titulares ou reservas) ou a membros da comissão técnica.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 13. A reposição da bola, no lateral, será com as mãos.

Art. 14. Das sanções e impedimentos: Por tratar-se de categoria única e sem sistema de rebaixamento técnico, a permanência das equipes para as edições futuras está condicionada ao cumprimento integral deste regulamento e das normas disciplinares.

§ 1º A equipe que for excluída da competição em virtude de W.O. Duplo, por decisão da Comissão Disciplinar ou pelo Tribunal de Justiça Desportiva (TJD/Lages), perderá o direito de participação e estará automaticamente impedida de se inscrever na modalidade de Futebol Sete na edição do ano subsequente.

§ 2º Em observância à cláusula de barreira prevista no Art. 46 do Regulamento Geral do JOCOL, as equipes penalizadas com exclusão ou suspensão não poderão registrar-se sob a mesma denominação ou através de seus dirigentes responsáveis, visando garantir a idoneidade do certame.

§ 3º O impedimento mencionado nos parágrafos anteriores será prorrogado por tempo indeterminado enquanto a equipe, seus dirigentes ou atletas não realizarem a quitação de eventuais multas pecuniárias ou sanções administrativas impostas pela coordenação do JOCOL.

Art. 15. Casos omissos neste Regulamento serão decididos pelos organizadores, em conformidade com a legislação esportiva vigente.



REGULAMENTO ESPECÍFICO
FUTSAL
- JOCOL 2026 -

Art. 1º – A modalidade de Futsal será disputada de acordo com as REGRAS OFICIAIS DA MODALIDADE, ressalvadas as adaptações contidas neste regulamento e no Regulamento Geral dos Jogos Comunitários de Lages.

Art. 2º – DA EXCLUSIVIDADE E IDADE MÍNIMA: Cada atleta poderá representar apenas uma única equipe e participar de apenas uma categoria dentro da modalidade Futsal (Livre Masculino, Feminino ou 40+ Masculino).

§1º: O atleta que atuar em uma categoria fica impedido de participar em outra, independentemente da idade.

§2º: Na categoria Livre Masculino, a idade mínima é de 16 anos (nascidos até o ano de 2010).

§3º: Na categoria Feminino, a idade mínima é de 14 anos (nascidas até o ano de 2012).

§4º: Na categoria 40+ Masculino, a idade mínima é de 40 anos completos ou a completar em 2026 (nascidos em 1986 ou anos anteriores).

Art. 3º – DA IDENTIFICAÇÃO E RELAÇÃO DE JOGO: As equipes deverão entregar ao apontador de mesa, obrigatoriamente **15 (quinze) minutos antes** do horário previsto para o início da partida, a lista contendo nomes, números de camisa e os documentos de identificação originais com foto.

Art. 4º – DA COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES EM QUADRA: Para cada partida, as equipes poderão relacionar em súmula e manter na área de jogo (quadra e banco de reservas) o limite máximo de:

I - 15 (quinze) atletas devidamente uniformizados;

II - 03 (três) membros da comissão técnica, sendo obrigatoriamente: 01 Técnico, 01 Assistente Técnico e 01 Massagista/Preparador Físico.

Art. 5º – DA VALIDADE E APRESENTAÇÃO DE DOCUMENTOS

Somente poderá participar da partida o atleta que estiver devidamente inscrito em súmula e apresentar documento de identificação original com foto. A identificação dar-se-á pelas seguintes formas:

I - DOCUMENTOS FÍSICOS ORIGINAIS:

1. Carteira de Identidade (RG) emitida pelas Secretarias de Segurança Pública Estaduais;
2. Carteira Nacional de Habilitação (CNH) com foto, dentro do prazo de validade;
3. Passaporte Brasileiro original e vigente;
4. Carteira de Identidade Profissional emitida por Conselhos de Classe (Ex: OAB, CREA, CRM, etc.);
5. Carteira de Identidade Militar (Exército, Marinha, Aeronáutica ou Polícias Militares).

II - DOCUMENTOS DIGITAIS OFICIAIS:

1. **CNH Digital:** Apresentada exclusivamente através do aplicativo oficial "Carteira Digital de Trânsito" do Governo Federal;
2. **E-Título:** Apresentada através do aplicativo oficial da Justiça Eleitoral, desde que o eleitor tenha realizado o recadastramento biométrico e o aplicativo exiba a foto do portador;
3. **RG Digital:** Apresentado através de aplicativos oficiais de Identidade Digital emitidos pelos Governos Estaduais (ex: RG Digital SC).

§1º: Fica terminantemente proibida a utilização da Carteira de Trabalho Digital para fins de identificação, bem como fotos, capturas de tela (*print screen*) ou cópias de documentos, ainda que autenticadas.

§2º: No caso de documentos digitais, o celular deverá ser apresentado para conferência e validação dos dados (ou leitura de QR Code, se necessário), não sendo obrigatória a permanência do aparelho na mesa de controle após a verificação.

§3º: Os documentos físicos originais deverão permanecer junto à mesa de controle até o encerramento da partida, sendo devolvidos aos responsáveis ao término do jogo.

Art. 6º – DA PONTUAÇÃO: A classificação na fase de grupos será por pontos ganhos, adotando-se o seguinte critério:

- **Vitória:** 3 (três) pontos;
- **Empate:** 1 (um) ponto;
- **Derrota:** 0 (zero) ponto;
- **Ausência (WO):** -1 (menos um) ponto.

Art. 7º – CRITÉRIOS DE DESEMPATE ENTRE DUAS EQUIPES: Ocorrendo empate na classificação entre duas equipes dentro do grupo, serão aplicados os seguintes critérios, nesta ordem:

1. Confronto direto;
2. Maior número de vitórias;
3. Menor número de gols sofridos;
4. Maior número de gols marcados;
5. Critério Disciplinar (conforme Art. 10º);
6. Sorteio.

Art. 8º – CRITÉRIOS DE DESEMPATE ENTRE TRÊS OU MAIS EQUIPES: Ocorrendo empate na classificação entre três ou mais equipes dentro do grupo, serão aplicados os seguintes critérios, nesta ordem:

1. Maior número de vitórias;
2. Menor número de gols sofridos nas partidas realizadas entre si (confronto direto entre as empatadas);
3. Maior número de gols marcados nas partidas realizadas entre si (confronto direto entre as empatadas);
4. Menor número de gols sofridos em todos os jogos da fase;
5. Maior saldo de gols em todos os jogos da fase;
6. Critério Disciplinar (conforme Art. 10º);
7. Sorteio.

Art. 9º – CRITÉRIOS DE DESEMPATE ENTRE GRUPOS: Para fins de classificação por índice técnico (melhores segundos ou terceiros colocados), serão adotados os seguintes critérios:

1. Maior percentual de aproveitamento de pontos (Pontos Ganhos / Pontos Disputados);
2. Maior média de saldo de gols (Gols de Saldo / Número de Jogos);
3. Menor média de gols sofridos (Gols Sofridos / Número de Jogos);
4. Critério Disciplinar (conforme Art. 10º);
5. Sorteio.

Art. 10º – DO CRITÉRIO DE DISCIPLINA: O índice disciplinar será contabilizado pelo número acumulado de cartões, vencendo a equipe que apresentar a melhor conduta, seguindo esta ordem de prioridade:

1. Menor número de Cartões Vermelhos;
2. Menor número de Cartões Amarelos.

Art. 11º – DO DESEMPATE EM JOGOS ELIMINATÓRIOS (MATA-MATA): Ocorrendo empate em jogo que necessite de um vencedor, **não haverá prorrogação**, sendo a decisão proferida através da execução de penalidades máximas:

I - Execução alternada de **05 (cinco) penalidades máximas** para cada equipe, por atletas diferentes indicados ao árbitro pelo capitão;

II - Persistindo o empate após a série inicial, a execução continuará em sistema de "morte súbita" (alternadamente, um a um) até que uma equipe obtenha vantagem;

III - Atletas que já cobraram na primeira série só poderão cobrar novamente após todos os atletas relacionados em súmula terem efetuado uma cobrança.

Art. 12º – DO HORÁRIO E TOLERÂNCIA (WO):

I - Haverá uma **tolerância de 15 (quinze) minutos apenas para a primeira partida da rodada/dia**.

II - Para as demais partidas da programação, os horários estabelecidos pela Gerência do JOCOL deverão ser seguidos rigorosamente, sem qualquer tolerância.

III - Decorrido o prazo legal, a equipe ausente será declarada perdedora por WO (placar de 1 x 0 em favor da equipe presente).

Art. 13º – DA EXCLUSÃO E PENALIDADES: A equipe que, por decisão da Comissão Disciplinar do JOCOL ou do Tribunal de Justiça Desportiva (TJD) de Lages, for excluída da competição, ou for declarada perdedora por WO, será considerada a última colocada de seu grupo.

Parágrafo Único: Todos os seus resultados (anteriores e futuros na fase) passarão para o placar de 1 x 0 em favor dos adversários, desconsiderando-se os resultados obtidos em quadra para fins de classificação.

Art. 14º – DA INSCRIÇÃO E CONTROLE DE ATLETAS FEDERADOS:

I - Cada equipe poderá inscrever, no máximo, **3 (três) atletas federados** (vínculo em 2026 junto à CBFS, Federações Estaduais ou Ligas Profissionais/Sub-20). Não haverá exceções.

II - A condição de atleta federado deve ser obrigatoriamente informada ao setor do JOCOL no ato da inscrição.

III - Caso um atleta venha a se federar após o início da competição:

a. Sendo ele o **4º (quarto) atleta** do elenco nesta condição, fica **sumariamente impedido** de atuar até o término do campeonato.

b. Caso a equipe não tenha atingido o limite de 3 federados, ele poderá atuar, desde que a equipe protocole aviso formal no setor do JOCOL.

Art. 15º – DOS PROTESTOS, DENÚNCIAS E RECURSOS: Qualquer equipe que desejar formalizar denúncia de irregularidade (especialmente no que tange à condição de atletas federados) ou protestos sobre o andamento e fatos da competição, deverá observar rigorosamente os seguintes requisitos:

I - A denúncia ou protesto deverá ser entregue por escrito à CCO, obrigatoriamente acompanhada de todas as provas materiais (documentos, registros em federações, fotos, vídeos ou evidências digitais) que comprovem o alegado;

II - O documento deverá conter a devida fundamentação legal, citando especificamente os artigos deste Regulamento Técnico ou do Regulamento Geral que foram supostamente infringidos;

III - Esta exigência de entrega de provas e fundamentação legal é condição essencial para a admissibilidade do recurso e aplica-se a qualquer outro caso de denúncia ou protesto administrativo no âmbito da modalidade.

Parágrafo Único: Denúncias vazias, infundadas ou sem a devida comprovação material sujeitarão a equipe denunciante e seus responsáveis às penas previstas para denúncia caluniosa, sendo o caso encaminhado para julgamento e aplicação de sanções pela Comissão Disciplinar.

Art. 16º – DOS SISTEMAS DE DISPUTA:

I - O sistema de disputa do **Futsal Masculino Livre** será decidido pela Gerência do JOCOL conforme o número de inscritos, respeitando o limite máximo de 52 equipes.

II - O sistema de disputa do **Futsal Feminino** e do **Futsal 40+ Masculino** será decidido no respectivo Congresso Técnico, conforme o número de equipes inscritas.

Art. 17º – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS: As partidas de Futsal obedecerão às seguintes normas operacionais e gerais:

I - A duração das partidas será de dois tempos de 20 (vinte) minutos corridos, sendo que o cronômetro só será parado por solicitação da arbitragem e o último minuto de cada período será obrigatoriamente cronometrado.

II - O aquecimento dos atletas não poderá, de forma alguma, contribuir para o atraso do início ou reinício do jogo.

III - É facultativo ao goleiro o uso de calça de agasalho (abrigo) na sua parte inferior, desde que esta não possua bolsos, zíperes, botões ou qualquer objeto contundente que coloque em risco a integridade física dos demais atletas.

IV - As relações de identificação de atletas e dirigentes, juntamente com os documentos originais, deverão permanecer sob custódia da mesa de controle até o encerramento da partida, sendo devolvidas somente após o término do jogo.

V - As inscrições de novos atletas poderão ser realizadas apenas até o final da 1ª (primeira) fase da competição, respeitando o limite máximo de 20 (vinte) atletas por equipe.

VI - Questões relativas a uniformes, cartões, suspensões automáticas e julgamentos disciplinares seguirão estritamente o disposto no Regulamento Geral do JOCOL 2026.

Art. 18º – DOS CASOS OMISSOS: Os casos omissos ou situações não previstas neste regulamento técnico, bem como as interpretações de conflitos regulamentares, serão analisados e decididos soberanamente pela Gerência do JOCOL 2026.