



COPA ES ADULTO 2025 MASCULINO E FEMININO

REGULAMENTO ESPECÍFICO

Artigo 1º - Tempo de jogo

- 40 minutos divididos em dois tempos de 20 minutos cronometrados
- Prorrogações: 2 tempos de 5 minutos

Artigo 2º - Documentação /Inscrições

As equipes deverão apresentar antes do início cada partida, documento original com foto ou APP (RG, PASSAPORTE, CNH) dos atletas e comissão técnica. Caso o atleta não portar deste documento não poderá atuar na partida. NÃO SERÁ ACEITO DOCUMENTO SEM FOTO, FOTO DE DOCUMENTO PELO CELULAR, XEROX DE QUALQUER DOCUMENTO, SEJA AUTENTICADO OU SIMPLES.

BOLETIM DE OCORRENCIA: Só será aceito o boletim de ocorrência em caso de PERDA, FURTO ou ROUBO, e apresentando o Boletim de Ocorrência original impresso. Não será aceito o protocolo do Boletim de Ocorrência.

As equipes poderão inscrever atletas e comissão técnica até a data determinada no regulamento.

Prazo de inscrições

03 de Maio de 2025 a 25 de Maio de 2025

As inscrições deverão ser realizadas no sistema da FESFS.

Nenhum atleta será inscrito na competição fora da janela de inscrições.

Nenhum atleta poderá atuar em duas equipes na competição, independente do dia dos jogos.

Não é permitido a participação de atletas do gênero feminino na competição masculina.

Não é permitido a participação de atletas do gênero masculino na competição feminina.



Artigo 3º - Solicitações

Qualquer tipo de solicitação deverá ser feito via e-mail, cumprindo o regulamento geral da FESFS.

contato@fesfs.com.br

cópia para

marcelomatos508@yahoo.com.br

NENHUM JOGO SERÁ ALTERADO OU REMARCADO, PARA ATENDER COMPETIÇÕES NÃO OFICIAIS / PARALELAS.

NENHUMA EQUIPE TEM AUTORIDADE DE MUDAR/REMARCAR JOGO SEM A CIÊNCIA E OFICIALIZAÇÃO DA COORDENAÇÃO DA COMPETIÇÃO

Artigo 4º - Uniformes.

Uniformes - As camisas deverão conter números na frente e costas. No calção deverá conter número. As equipes deverão se organizar e comum acordo em relação as cores do uniforme. Em caso de igualdade, e a arbitragem entender que possa atrapalhar o andamento da partida, a equipe mandante (lado esquerdo da tabela) que deverá realizar a troca. Podendo haver comum acordo entre as equipes para realização da troca.

Os goleiros deverão estar com uniformes padronizados.

Comissão Técnica deverá estar devidamente uniformizada e padronizada.

Integrantes da Comissão Técnica deverão obrigatoriamente estar usando camisa que identifique a equipe.

Meiões deverão ser padronizados (mesma cor e modelo)

Ex: Meião todo preto, não é igual a meião preto com listra branca.

Será aceito meião cortado, desde que a meia por baixo seja da mesma cor do meião.

A camisa de goleiro linha deverá ser igual à dos goleiros e com número do atleta registrado em súmula.

O uso de colete para os atletas suplentes é obrigatório. Todos os coletes devem ser da mesma cor.

PROIBIDO JOGAR DE COLETES



Artigo 5º Cartões/Punições

3 cartões amarelos – Suspensão de 1 jogo

1 cartão vermelho – Suspensão de 1 jogo ou mais jogos, de acordo com o relatório da comissão de arbitragem. Suspensão automática no jogo seguinte da equipe, independente da fase que a equipe se encontra.

Os cartões amarelos só serão zerados após o término da fase que antecede a fase Semi final caso o atleta tenha no máximo 2 cartões amarelos. Se o atleta receber o terceiro cartão amarelo acumulativo, no último jogo antes da fase Semi final, o mesmo deverá cumprir no jogo seguinte.

As equipes que atuarem com alunos/atletas irregulares a categoria no qual o atleta atuou será automaticamente excluída da competição, sem direito a recurso.

Qualquer membro da comissão técnica que for expulso de quadra cumprirá automaticamente a suspensão aplicada a ele.

Caso a equipe não compareça em quadra com os uniformes padronizados e/ou sem coletes e/ou não apresentação de uma **bola marca JOMA** da categoria em condições de jogo, será multada no valor de **R\$ 100,00 (cem reais) por categoria/por jogo, que ocasionar tal situação. A equipe só poderá atuar na próxima partida da categoria mediante o pagamento da multa.**

A equipe que atrasar o início do jogo por não entregar os documentos dos atletas e comissão técnica aos oficiais de arbitragem ou representante da FESFS, será punida com o valor de R\$ 30,00 (Trinta Reais), por jogo que ocasionar tal situação. A equipe só poderá atuar na próxima partida da categoria mediante o pagamento da multa.

Artigo 6º - Bolas

CADA EQUIPE DEVERÁ APRESENTAR NO MINIMO **1 BOLA DA MARCA JOMA**, EM CONDIÇÕES DE JOGO. (Obrigatório)

Tamanho 500 ou 1000

Artigo 7º - Goleiro

Equipe que não tiver goleiro reserva ou goleiro linha – Caso o goleiro se machuque e se utilize do atendimento ou seja expulso do jogo, o jogo será encerrado.

- Caso o infrator estiver ganhando ou empatando o jogo, o placar final será o revés de 1x0.

- Caso o infrator estiver perdendo, se mantém o placar do jogo.



Artigo 8º - Arbitragem/Torcida

Os oficiais de arbitragem escalados, tem total autonomia e poder, para encerrar a partida a qualquer momento caso não haja segurança para continuidade do jogo. Caso isso aconteça a equipe da torcida infratora será declarada perdedora do confronto.

- Caso o infrator estiver ganhando ou empatando o jogo, o placar final será o revés de 1x0.
- Caso o infrator estiver perdendo, se mantem o placar do jogo.
- **Integrante da torcida que for retirado do Ginásio, a equipe responsável pelo infrator será denunciada através de relatório dos oficiais de arbitragem ao TJDU.**

Qualquer reclamação deverá ser direcionada através de e-mail para o Sr Joel Ribeiro – Diretor de Arbitragem da FESFS.

Artigo 9º - Sistema de Pontuação

Vitória - 3 pontos
Empate – 1 ponto
Derrota – 0 ponto

Artigo 10º - WxO

A equipe que sofrer WxO – **Multa no valor de R\$ 400,00 (Quatrocentos Reais) e o pagamento da taxa de arbitragem (obrigatório)**, podendo só jogar a próxima partida da categoria mediante pagamento. Caso a equipe sofra dois WxO será automaticamente eliminada da competição.

A equipe que estiver presente em quadra receberá o placar do maior resultado do grupo.

Artigo 11º - Placar Eletrônico

A equipe mandante que quiser utilizar deverá instalar (antecipadamente) e desmontar e retirar do ginásio o placar eletrônico. Os oficiais de arbitragem não serão responsáveis por estes procedimentos e os jogos não terão seus horários ajustados para instalação. Caso a equipe visitante apresente o placar eletrônico, a equipe mandante tem o direito de não aceitar a utilização.

Defeito/Danificar – Será de responsabilidade exclusiva do mandante da partida ou do responsável pelo placar.

Não será permitido a instalação após o início da partida.



FEDERAÇÃO ESPIRITOSANTENSE DE FUTEBOL DE SALÃO FUTSAL
Fundada em 20/07/1984 – CNPJ 28.539.849/0001-57
Filiada a CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE SALÃO - FUTSAL

A FESFS não se responsabilizará por nenhum dano, instalação, desmontagem, retirada ou outras situações relacionadas ao placar eletrônico.

Artigo 12º - Equipe Mandante

A Equipe mandante será a responsável pela organização da quadra de jogo, tal como cadeiras para os suplentes, cadeiras e mesa para os oficiais de arbitragem, pano de chão, redes em condições.

Demais informações no Regulamento Geral da FESFS