



- 10 BAIRROS
- 200 ATLETAS
- 50 MEMBROS DE COMISSÃO TÉCNICA
- 25 JOGOS
- INÍCIO: 27/08
- ENCERRAMENTO: 17/11
- 01 (UMA) RODADA POR SEMANA – SEMPRE COM DOIS JOGOS POR RODADA
- 04 BAIRROS EM QUADRA EM CADA NOITE
- FASE DE GRUPOS: GINÁSIO DA URBIS II
- FASE FINAL: (QUARTAS/SEMI/ FINAL): GINÁSIO DO CENTRO

REGULAMENTO

COPA INTERBAIRROS DE FUTSAL DE ITAMARAJU-BA

EDIÇÃO 2026

CAPÍTULO I

Art.1º A COPA INTERBAIRROS DE FUTSAL DE ITAMARAJU tem por objetivo principal desenvolver o intercambio esportivo entre as comunidades de Itamaraju-BA, *incentivar o desenvolvimento econômico, cultural*, exaltar a prática do futsal como instrumento imprescindível para a formação da personalidade, e proporcionar bons espetáculos desportivos para aos torcedores de seus respectivos bairros. É um evento esportivo promovido pelo INSTITUTO DESCOBRIMENTO DE DESPORTO – ITAMARAJU FUTSAL, pessoa jurídica com CNPJ nº 30.287.356/0001-19, *aqui representado pelo Diretor Geral Presidente o senhor Cosme Oliveira Santos em parceria com a PREFEITURA MUNICIPAL DE ITAMARAJU através da SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE e comissão de voluntários.*

PARÁGRAFO ÚNICO – É TERMINANTEMENTE PROIBIDO A PRÁTICA OU INCENTIVO A QUALQUER FORMA DE VIOLÊNCIA DURANTE A COMPETIÇÃO, SENDO SEUS RESPONSÁVEIS (ATLETAS, COMISSÃO TÉCNICA E DIRIGENTES) PUNIDOS COM MULTA FINANCEIRA DE ATÉ R\$ 1.000 (UM MIL REAIS), SUSPENSÃO DE JOGOS E ATÉ EXCLUSÃO DA COMPETIÇÃO DOS ENVOLVIDOS, EM CASOS EXTREMOS, EXCLUSÃO DA EQUIPE.

Art.2º Os bairros inscritos e as pessoas a ele vinculadas que participarem desta competição serão consideradas conhecedores deste regulamento, e, assim submeter-se-ão, sem reserva alguma, a todas as suas disposições e as consequências que delas possam emanar.

Art. 3º Qualquer atleta, membro de comissão técnica ou presidente que causar problemas, tumultos, agressões ou desrespeitar os árbitros ou comissão organizadora, serão submetidos a julgamento podendo ficar fora da competição e de qualquer evento desportivo organizados ou que tenha participação e contribuição na organização do Instituto Descobrimento de Desporto/Itamaraju Futsal.

O atleta ou membro de comissão técnica que estiver inscrito na competição, mas, está na torcida (fora da partida) estarão sujeitos aos mesmos critérios do Art. 3º.

Todos os casos omissos da competição, serão julgados pela pelo presidente da organização.

CAPÍTULO II

Art.4º A Competição será realizada e dirigida pelo Instituto Descobrimento de Desporto/Itamaraju Futsal.

4.1 - A organização poderá suspender a partida ou rodada, desde que avise com antecedência para as equipes, no prazo mínimo de 24 horas antes da partida.

4.2 - Exceto em casos de força maior, podendo a rodada ou partida, ser suspensa ou adiada a qualquer momento.

Art.5º Somente participarão da competição as equipes que estiverem inscritas e em dias com as obrigações financeiras perante a organização. A confirmação da equipe se dará com o pagamento de 50% do valor da inscrição.

5.1 - A Equipe que estiver em DEBITO, estará sujeito a penalidades (exclusão da Competição).

Art.6º A competição será regida pelas regras oficiais e atualizadas do Futsal, os *jogos deste campeonato serão realizados de acordo com as regras nacionais adotadas e dispostas pela Confederação Brasileira de Futsal*.

Obs.: O goleiro linha deverá utilizar uma camisa de cor diferente, dos demais atletas. Mas obrigatoriamente com o mesmo número que o atleta esta inscrito em súmula.

Art. 7º *Em caso de W.O, os resultados anteriores e posteriores envolvendo a equipe faltante serão todos convertidos para o placar de 1x0 sendo considerado perdedora a equipe que deu causa ao w.o. Tempo de tolerância sera de 15 minutos após o horário da partida. Em caso de WO não serão alterados os resultados anteriores à ocorrência do mesmo. E a equipe que precisar do resultado, em caso de classificação, contabilizará à sua equipe a quantidade de gols que forem necessários.*

7.1 – Equipe, Atletas e comissões nelas inscritos que cometer o w.o estarão suspensos da competição e de todos os eventos desportivos em que o organizador esteja realizando ou contribuindo na organização, durante 02(dois) anos a contar da data do W.O.

7.2 *As equipes deverão estar presentes com pelo menos 1h de antecedência no local de jogo para participar dos protocolos da partida e comparecer no vestiário excepcionalmente e obrigatoriamente 30 minutos antes do seu jogo e/ou após o início do segundo tempo do jogo anterior à sua partida.*

7.3 *O horário dos jogos deverá ser observado rigorosamente, com tolerância de 15 (quinze minutos). O segundo jogo iniciará imediatamente após o término do jogo anterior, com a mesma contagem. No caso de haver necessidade de realizar um jogo em horário antes do marcado na tabela de jogos, e as duas equipes se encontrarem no local do jogo, estiverem de acordo, será realizada a partida. Caso isso não ocorra, será respeitado o horário estipulado na tabela de jogos, com a tolerância permitida.*

7.4 *As equipes deverão ter dois uniformes para em caso de semelhança, poder se apresentar com outro uniforme, deve o responsável pela equipe informar a cor predominante em seus uniformes, em caso de equipes com uniformes semelhantes ou cor que atrapalhe a identificação dos times em quadra no mesmo jogo, em não havendo acordo entre as equipes, 24 horas antes da partida haverá um sorteio para decidir qual equipe deverá trocar de uniforme.*

7.5 *Os atletas e dirigentes serão responsáveis por seus materiais pessoais e de sua equipe no vestiário e dentro das dependências do local de jogo definido.*

7.6 *As equipes terão 5min que serão divididos entre aquecimento e foto no backdroup do evento e logo em seguida serão encaminhadas para a cerimônia de início de cada partida.*

7.7 *O atleta capitão deverá, obrigatoriamente, usar uma braçadeira para identificação e os dirigentes deverão diferenciar-se dos atletas. A comissão técnica não poderão ser substituídos por outra pessoa sem a devida comunicação prévia à Organização.*

Art. 8º Composição das chaves:

As equipes serão divididas em 02 chaves com 5 (cinco) equipes em cada (Grupo A e Grupo B), definidas em sorteio;

Classificará para a segunda fase (quartas de final) o 2º e 3º colocados de cada grupo.

Classificará direto para a terceira fase (semifinal) o 1º colocado de cada grupo.

Nas Quartas de final: Os jogos serão definidos pelo confronto entre grupos, a saber: 2º do Grupo A X 3º do Grupo B e 2º do Grupo B X 3º do Grupo A.

Na Semifinal: as duas equipes que passarão direto enfrentarão as duas equipes que passarão nas quartas de finais e os confrontos serão definidos por sorteio.

Nas quartas, semifinal e final, se houver empate, as partidas serão decididas nos pênaltis (5 cobranças para cada equipe).

DAS INSCRIÇÕES

Art. 9º Cada equipe poderá inscrever no máximo 20 atletas, podendo relacionar em súmula 14 atletas por jogo, cada atleta precisa estar inscrito em até 24 horas que antecede o jogo. *Cada equipe deverá obrigatoriamente inscrever pelo menos 01(um) atleta sub20 nascido entre os anos 2006, 2007 ou 2008. Atletas menores de idade até a data dos jogos precisam de autorização por escrito e assinado pelos pais ou responsável legal.*

PARÁGRAFO ÚNICO: atleta só estará apto para as fases seguintes se jogar no mínimo um jogo na primeira fase.

9.1 – No primeiro jogo de cada atleta será necessário o atleta apresentar um documento oficial com foto para estar apto para a partida.

9.2 – É de inteira responsabilidade do responsável pela equipe a inscrição dos atletas na plataforma de gestão da competição, caso opte em terceirizar esta etapa para a organização da competição, haverá um custo de R\$ 15,00 reais por atleta inscrito. Depois de ter dado entrada em uma ficha de um atleta, a mesma não poderá ser mais resgatada e muito menos trocada. Exceto em caso de lesão devidamente comprovada com laudo médico e apenas na primeira fase.

9.3 – O atleta só pode jogar pelo bairro onde reside há no mínimo 06 meses, documentos que servirão para esclarecer dúvidas a esse respeito (caso ocorra) será o comprovante de residência com o tempo mínimo necessário e até testemunho dos vizinhos. Equipe que usar de má-fé a esse respeito perderá a ficha. O atleta, se comprovado ciência, será excluído da competição. Casos duvidosos serão resolvidos pelo organizador da competição diretamente com os responsáveis pelas equipes envolvidas e o atleta em questão.

9.4 - Se o atleta jogar de forma irregular, será excluído e a equipe perderá a partida pelo placar de 1x0, caso a equipe tenha perdido a partida, será mantido o placar do jogo e o atleta será excluído da competição.

9.5 - Conforme acordado em reunião, atletas dos bairros Itataia, Furlan, Urbis e Itage podem se inscrever tanto na equipe LIBERDADE como também na URBIS 3; Atletas do Canaã, Santo Antônio e região do Tarcizão podem ser inscritos no CRISTO REDENTOR; Atletas do São Domingos podem ser inscritos no NOVO PRADO; Atletas do Primavera e Bela Vista podem ser inscritos no VISTA BELA; Atletas do Corujão podem ser inscritos na VÁRZEA ALEGRE; Atletas da Baixa Fria podem ser inscritos na ILHA; Atletas do Bnh, Cidade Baixa e Jaqueira podem ser inscritos no CENTRO.

9.6 – O atleta de um bairro pode jogar por outro bairro apenas nas duas possibilidades abaixo:

9.6.1- Goleiros, se o bairro tiver excedentes, ou seja, já fechou os dois necessários e tem outros disponíveis residindo na mesma comunidade, devendo portanto comunicar ao organizador para averiguação antes de fazer a inscrição;

9.6.2 – Atletas de linha, caso a equipe já tenha fechado o número máximo permitido (20 atletas).

10. - Cada equipe deverá inscrever ainda: um técnico, um auxiliar e um massagista

Art. 11º O Valor de inscrição será de R\$ 700,00, sendo 50% até 24 horas antes da partida de estreia na competição, os outros 50% em até 24 horas antes das terceira partida da fase de grupos.

CAPÍTULO III

DA ORGANIZAÇÃO, PREMIAÇÃO E DIREÇÃO DOS JOGOS

Art. 12º - A premiação do CAMPEONATO MUNICIPAL DE FUTSAL DE ITAMARAJU 2026 ADULTO MASCULINO será a seguinte:

CAMPEÃO: 01(um) Troféu, 20 (vinte) medalhas + R\$ 3.000,00 Reais.

VICE CAMPEÃO: 1(um) Troféu, 20 (vinte) medalhas + R\$ 1.500,00 Reais.

ARTILHEIRO: 01(um) Troféu

MELHOR GOLEIRO: 01(um) Troféu

JOGADOR REVELAÇÃO: 01(um) Troféu

MELHOR TÉCNICO: 01(um) Troféu ou 01(uma) medalha

CRAQUE DO JOGO: 01(um) Troféu ou 01(uma) medalha

Adotar-se-á o seguinte critério para a contagem de pontos:

A) VITÓRIA = 3 PONTOS

B) EMPATE = 1 PONTO

C) DERROTA = 0 PONTOS

Art. 13º (deixar igual na plataforma)

O critério de desempate a ser adotado para definir os melhores colocados em cada uma das fases será:

A) EMPATE EM PONTOS ENTRE DUAS EQUIPES:

1 – Número de vitórias;

2 - Saldo de Gols;

3 - Maior número de Gols marcados;

4 - Menor número de Cartões Vermelhos sofridos;

5 - Menor número de cartões amarelos sofridos;

6– Sorteio.

CAPÍTULO IV

DA APLICAÇÃO E PUNIÇÃO POR CARTÕES

Art. 14º As punições por cartões amarelos e vermelhos serão as seguintes:

14.1 - 3 CARTÕES AMARELOS = Suspensão Automática de um jogo.

14.2 - 1 CARTÃO VERMELHO = Suspensão Automática de um jogo, dependendo da gravidade, cabe julgamento. Os Cartões Amarelos zeram no final das fases.

Art. 15º Visando a disciplina e integridade física dos atletas da competição, cada cartão representará um custo à equipe, a saber, o cartão amarelo terá um custo de R\$ 15,00(quinze reais) e o vermelho R\$ 25,00 (vinte e cinco reais) que deverão estar pagos antes da partida seguinte da equipe.

Art. 16º Somente permanecerão no banco de reservas, o técnico e auxiliar técnico usando calça/bermuda e calçado fechado, todos devidamente identificados a mesa, os atletas suplentes deverão estar aos fundos das traves no lado dos bancos de reservas usando coletes. É proibido a todos os integrantes das equipes fumarem, ingerirem com bebidas alcoólicas durante o desenrolar da partida e usar qualquer tipo de caixa de som no ginásio em qualquer ambiente antes ou durante a partida.

Se houver Atleta ou membro da comissão técnica descumprindo o artigo 16, será expulso e convidado a ser retirado da partida, pelo arbitro ou pelo responsável pela mesa com auxílio da Guarda Municipal ou Polícia Militar, se necessário, cabendo punição se houver recusa em atender a solicitação

Parágrafo Único: Qualquer atleta, uma vez relacionado em sumula, poderá a qualquer tempo ser incorporado ao banco de reservas, desde que apresente documento oficial com foto na mesa organizadora.

Art.17º As partidas terão duração de 40 minutos, sendo 2 tempos de 20 minutos corridos *com intervalo de 10 (dez) minutos entre os tempos* na fase de grupo, quartas de final e semifinal, com cronometro parando apenas na grande final.

Parágrafo Único: O cronometro só será pausado, nos casos em que a arbitragem ou mesários julgarem necessário. Atendimento a jogador, inclusive goleiro deverá ocorrer fora de quadra, exceto em caso de expulsão ou lesão de um dos goleiros durante a partida.

CAPÍTULO IV

Art.18° A competição terá início no mês de agosto com previsão de encerramento no mês de novembro. As rodadas ocorrerão em terças e/ou quintas feiras a noite na Quadra da Urbis e finais programadas para Ginásio de Esportes do Centro (Complexo Esportivo CIEB) tendo sua final prevista para ser realizada no mês. **Tabela de jogos, confrontos, notícias, suspensões, súmulas, artilharia e demais informações da competição ocorrerão pela plataforma ITAMARAJUFUTSAL.COM.**

Todos os Atletas e comissão técnicas deverão apresentar-se para o seu PRIMEIRO JOGO munidos de documento de identificação. Nas demais partidas só será necessário apresentar documento o atleta que ainda não participou de nenhum jogo. Caso o atleta esqueça o documento físico poderá apresentar uma foto digital do documento para poder está apto a participar da partida.

Art.19° Os uniformes precisam estar completos (camisas, calções e meióes).

Parágrafo Único: Não será permitido o atleta jogar com chuteira Society, o uso correto permitido será CHUTEIRA FUTSAL de preferência lisa e sem ondulações ou birro. Deverá está obrigatoriamente usando caneleira e os meióes vestidos corretamente cobrindo toda a extensão da perna.

Art 21° Qualquer equipe que se sentir prejudicada, poderá entrar com recursos, através de ofício e apresentando provas contundentes no prazo de até 24 HORAS após a partida, devendo ser encaminhado para o e-mail: futsalitamaraçu@gmail.com

Parágrafo Único: Para entrar com recurso, a equipe deverá pagar uma taxa de R\$ 200,00.

Em seguida a Organização irá apurar os fatos, convocar reunião com os envolvidos se necessário e emitir a decisão através de ofício aos envolvidos. Em obtendo êxito na reclamação o valor será devolvido a equipe reclamante, em não obtendo êxito o valor não será evolido.

Art 21° Os casos omissos, serão decididos pelo organizador da competição.



Secretaria de Esporte