



Capítulo I – Da Realização

Art. 1º - O Circuito de Esporte Escolar Phygital será realizado pela Federação do Desporto Escolar do Estado de São Paulo (FEDEESP) em parceria com a Confederação Brasileira de Esportes Phygital (Phygital Brasil).

Parágrafo Único: O Circuito de Esporte Escolar Phygital é uma competição esportiva com caráter pedagógico e em formato lúdico, que evita a hipercompetitividade e favorece valores esportivos como companheirismo, respeito ao próximo, criatividade, ética, jogo limpo e honestidade.

Capítulo II – Da Competição

Art. 2º - A competição do Circuito de Esporte Escolar na modalidade de **Futsal Phygital** obedecerá às regras oficiais Regras de Futebol Phygital e da Confederação Brasileira de Futsal (CBFs), observando-se as adaptações deste Regulamento.

Parágrafo Único: - Cada Partida inclui duas etapas:

a. Etapa Digital

A Etapa Digital será realizada de acordo com as Regras de Futebol Phygital, do game EA Sports FC 25, considerando as peculiaridades estabelecidas nestas Regras Técnicas e outros Documentos Regulamentares, no seguinte formato:

Um total de 4 (quatro) jogadores participam, sendo 2 (duas) duplas, 1 (uma) para cada tempo de jogo.

A partida consiste em um único jogo entre as equipes; em caso de empate, a partida é considerada encerrada, sem disputa de prorrogação ou cobranças de pênaltis.

b. Etapa Física

A Etapa Física é realizada de acordo com as Regras de Futebol Phygital, considerando as peculiaridades descritas nas Regras Técnicas e outros Documentos Regulamentares. Um total de 5 (cinco) atletas de cada equipe participa da etapa: 4 (quatro) jogadores de linha e 1 (um) goleiro, enquanto 3 (três) atletas de uma equipe são substitutos – 2 (dois) jogadores de linha e 1 (um) goleiro, conforme **Regras da CBFs**.



Art. 3º - A competição do Circuito de Esporte Escolar na modalidade de **Basquetebol Phygital** obedecerá às regras oficiais da Confederação Brasileira de Basquetebol (CBB) observando-se as adaptações deste Regulamento.

Parágrafo Único: - Cada Partida inclui duas etapas:

a. Parte Digital

A Etapa Digital será realizada de acordo com as Regras de Basquete Phygital, do game NB2K, considerando as peculiaridades estabelecidas nestas Regras Técnicas e outros Documentos Regulamentares. Esta etapa é disputada no formato 2x2 (dois jogadores em cada equipe).

b. Etapa Física

A Etapa Física é realizada de acordo com as Regras de Basquetebol Phygital, considerando as peculiaridades descritas nas Regras Técnicas e outros Documentos Regulamentares, para a modalidade 2x2. Um total de 2 (dois) atletas de cada equipe participa da etapa, conforme **Regras da CBB**.

Art. 4º - A competição será realizada para estudantes-atletas nascidos nos anos de 2010 e 2011, em categoria única conforme abaixo.

Categoria	Ano de Nascimento	Naípe
Futsal Sub-15	2010-2011	Masculino
Basquetebol Sub-12	2013-2014	Masculino

Parágrafo Único: O circuito se acontecerá, exclusivamente, no gênero masculino.

Art. 5º - O Circuito de Esporte Escolar de Futsal Phygital será realizado em etapa única para cada modalidade Basquetebol 2x2 Phygital e Futsal Phygital.

Parágrafo Único: As datas específicas de realização de cada modalidade serão conforme tabela abaixo

Data	Fase	Modalidade
27/09	Única	Basquetebol 2x2 Phygital
28/09	Única	Futsal Phygital

Art. 6º - O circuito será realizado com, um máximo, de 6 equipes inscritas em cada modalidade.



Art. 7º - Uma Unidade Escolar poderá inscrever até duas equipes com no mínimo 5 e no máximo 10 estudantes-atletas, em cada uma das categorias.

Art. 8º - A validação da inscrição acontecerá por ordem cronológica de inscrição, desde que atendido a todos os critérios necessário exigido no formulário.

Art. 9º - O formulário de inscrição pode ser acessado através do link da respectiva modalidade:

[Inscrição Futsal;](#)

[Inscrição Basquetebol.](#)

Art. 10º - O período de inscrição se dará de 03 a 20 de setembro.

Parágrafo Único: Não haverá taxa de inscrição por equipe.

Capítulo III – Das Normas Técnicas

Art. 11 - No primeiro jogo da equipe, os estudantes-atletas deverão apresentar-se ao local de competição com no mínimo 30 minutos de antecedência do horário previsto

§ 1º: No dia de competição será obrigatória apenas a apresentação do documento oficial com foto.

§ 2º: Nenhum estudante atleta será confirmado no jogo sem que a documentação oficial tenha sido entregue. A coordenação técnica irá conferir e autorizar a participação no jogo.

Art. 12 - Na súmula de jogo deverá ser registrado o máximo de estudantes-atletas por equipe conforme Regulamento Específico da Modalidade, podendo este número ser completado somente até o início da partida, isto é, após o início nenhum estudante-atleta será relacionado mais em súmula, bem como nenhum integrante da comissão técnica.

Parágrafo Único: Um participante poderá ser inscrito na súmula mesmo não estando presente no momento inicial da partida. Para que ele possa participar do jogo, ele deverá chegar e entregar à arbitragem o documento oficial com foto.

Art. 13 - No banco de reservas só poderão ficar os estudantes-atletas, técnicos e comissão técnica, os quais estejam devidamente registrados na súmula do jogo.



Art. 14 - As partidas deverão iniciar na hora programada na tabela, com tolerância máxima de até 15 minutos, exclusivamente para o primeiro jogo do dia. A não apresentação da equipe no horário estabelecido determinará a aplicação de WO em favor da equipe presente. Para os demais jogos do dia não haverá tolerância de tempo para o início.

§ 1º: A contagem do tempo de WO encerra-se assim que toda a documentação é entregue à arbitragem, e o jogo deverá iniciar tão logo a arbitragem autorizar.

§ 2º: Em caso de aplicação do WO o placar aplicado será conforme Regulamento Específico da Modalidade. Em caso de WO duplo, quando as duas equipes não comparecerem em tempo hábil, atribui-se derrota para ambas as equipes.

Capítulo IV – Das Sanções

Art. 15 - A contagem de faltas coletivas de cada equipe, por tempo de jogo, é registrada em súmula.

Art. 16 - Em caso de expulsão de um estudante-atleta a equipe infratora poderá ser recomposta após 02 minutos cronometrados ou em caso de gol/ponto marcado antes dos 02 minutos, porém aplicam-se as seguintes disposições:

- a) Caso a equipe em superioridade numérica marque um gol/ponto a equipe com inferioridade numérica poderá ser recomposta.
- b) Se a equipe com inferioridade numérica marcar um gol/ponto, o jogo continuará sem a recomposição da equipe, tendo esta que aguardar os 02 minutos cronometrados ou sofrer um gol.

§ 1º: Em caso de expulsão nas duas equipes a recomposição de ambas só acontece decorrido os 02 minutos cronometrados.

§ 2º: Em caso de mais de uma expulsão na mesma equipe esta só será recomposta por um único estudante-atleta a cada gol/ponto sofrido, ou seja, a recomposição da equipe será de um estudante-atleta por gol/pontp sofrido, ou quando transcorrido os 02 minutos de cada punição.

Art. 17 - O estudante-atleta expulso deverá deixar a quadra de jogo e não poderá permanecer no banco de reservas, nem dentro das limitações da quadra. A recomposição

FEDERAÇÃO DO DESPORTO ESCOLAR DO ESTADO DE SÃO PAULO

11 9.9192-8629 | www.fedeesp.org.br | contato@fedeesp.org.br

CNPJ 04.159.264/0001-43



deverá ser autorizada pelo árbitro.

Art. 18 - Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte, o estudante-atleta que for expulso ou receber 03 cartões amarelos, consecutivos ou não, e o membro da comissão técnica que for expulso do jogo e relatado em súmula ou relatório.

§ 1º: A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, é feita separadamente e por tipologia de cartões, não havendo a possibilidade de o cartão vermelho anular o cartão amarelo já recebido no mesmo jogo.

§ 2º: A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa, em todas as fases da competição, inclusive na etapa digital, ou seja, não será zerado em nenhuma fase.

§ 3º: O estudante-atleta que, em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular 03 cartões amarelos e mais 01 cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 02 jogos.

§ 4º: O controle de cartões recebidos, e seu conseqüente cumprimento, independerá de comunicação por parte da Comissão Organizadora, sendo de responsabilidade exclusiva da Unidade Escolar.

§ 5º: 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.

§ 6º: A participação de estudante-atleta ou integrante da comissão técnica suspenso automaticamente, implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de ter relatório encaminhado para a Comissão Disciplinar para as providências cabíveis.

- a) Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido.
- b) Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será revertido em favor da equipe adversária.

Capítulo V – Do Sistema de Disputa e Classificação

Art. 19 - A competição será disputada por **6 (seis) equipes**, divididas em **2 (dois) grupos de 3 (três) equipes cada**, em ambas modalidades.



- 1- Na fase classificatória, as equipas jogarão entre si dentro de cada grupo, realizando 3 (três) jogos por grupo e **6 (seis) jogos**.
- 2- Ao término da fase de grupos, será realizada a fase final, obedecendo aos seguintes critérios:
 - 1º colocado de cada grupo** disputará a **Final** (1º e 2º lugar);
 - 2º colocado de cada grupo** disputará a **Decisão de 3º e 4º lugar**;
 - 3º colocado de cada grupo** disputará a **Decisão de 5º e 6º lugar**.
- 3- Em caso de empate na fase de grupos, os critérios de desempate serão definidos de acordo com o Regulamento Específico da Modalidade.

Capítulo VI – Dos Uniformes

Art. 20 - Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade e ao Regulamento Específico da Modalidade, sendo cada Unidade Escolar responsável pela confecção e manutenção de seus uniformes.

Parágrafo Único: As camisas e calções deverão ser da mesma cor predominante. É obrigatório que as camisas sejam numeradas nas costas, sem repetição de números na mesma equipe. A numeração no calção é opcional.

Art. 21 - Em caso de coincidência de cor predominante nos uniformes das equipas, a equipe mandante, ou seja, a equipe inscrita na primeira posição da tabela, terá preferência para permanecer com o uniforme. A equipe visitante deverá realizar a troca do uniforme, utilizando um com cor predominante diferente

Parágrafo Único: Exclusivamente no caso de coincidência de cor predominante do primeiro uniforme e da equipe a direita da tabela não possuir uniforme para troca, será disponibilizado um jogo de coletes para a realização do jogo.

Art. 22 - As equipas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos neste Regulamento não serão impedidos de competir no seu primeiro dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.

Art. 23 - Não será permitido o uso de anel, pulseira, piercing, brinco, colar, presilha ou

FEDERAÇÃO DO DESPORTO ESCOLAR DO ESTADO DE SÃO PAULO

11 9.9192-8629 | www.fedeesp.org.br | contato@fedeesp.org.br

CNPJ 04.159.264/0001-43



qualquer outro objeto que coloque em risco a integridade física dos estudantes-atleta.

Capítulo VII – Das Bolas

Art. 24 - Em todas as categorias serão utilizadas bolas nas dimensões exigidas pela modalidade e categoria e estas serão fornecidas pelo Comitê Organizador do Circuito de Esporte Escolar.

Capítulo VIII – Das Premiações

Art. 25 - Todos estudantes/atletas receberão medalhas, de acordo com a faixa de classificação da equipe, sendo: 1º lugar, medalha dourada; 2º lugar, medalha prateada; e à partir da 3ª colocação será medalha bronzada ou cobreada.

Capítulo IX – Das Considerações Finais

Art. 26 - Toda partida suspensa ou adiada por motivo de força maior (chuva, falta de energia elétrica e etc.) terá seu prosseguimento respeitando a contagem e posição em que foi interrompida.

Art. 27 - Os casos omissos serão resolvidos pelo Comitê Organizador, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento.

Art. 28 - Em caso de dúvidas estas poderão ser encaminhadas para o Comitê Organizador através do WhatsApp (11) 95719-5645.