



REGULAMENTO ESPECÍFICO DO X2

1. A competição de X2 será realizada de acordo com este Regulamento.
2. A competição modalidade será realizada nos naipes feminino e masculino.
3. A Equipe poderá ser constituída por até 04 (quatro) estudantes atletas, sendo 01 (um) goleiro fixo, dois (dois) jogadores de linha e 01 (um) reserva.
4. Os jogos serão disputados em 20 (vinte) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos, com intervalo de 01 (um) minuto em cada tempo.
5. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

PONTUAÇÃO	
Vitória	03 pontos
Empate	01 ponto
Derrota	00 ponto

6. As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo, com a mesma numeração, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
 - 6.1. O uniforme de cada estudante atletas constará de:
 - Camisa numerada nas costas, de 1 a 99;
 - Calção;
 - Meias de cano longo;
 - Caneleiras;
 - chuteiras ou tênis apropriados para a prática da modalidade.
 - 6.2. O uniforme dos goleiros será, obrigatoriamente, diferente dos demais atletas;
 - 6.3. Nenhum estudante atleta poderá participar de jogos fora do uniforme descrito acima durante a competição;
 - 6.4. Os estudantes atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.
7. Os jogos serão sequenciais com horário fixado para a 1ª partida da manhã e 1ª partida da tarde. Apenas para estas em caso de não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada ausente, aplicando-se o W.O. em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 3x0. Caso nenhuma das duas



equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrotas a ambas as equipes.

AUSÊNCIA (WxO)	
Desafio X2	3x0

8. No banco de reservas só poderão ficar os(as) estudantes atletas e Comissão Técnica inscritos: preparador físico, oficiais, médico e fisioterapeuta, respeitando o limite de quantitativo permitido durante a partida, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.
 - 8.1. Em caso de lesão, a partida será paralisada para atendimento médico. Caso algum dos(as) estudantes atletas de uma das duplas não tenha condições de jogo, vence a outra dupla.
9. Da partida:
 - 9.1. O início e reinício de jogo será no ponto da linha central do campo. Não terá, em hipótese alguma, tiro de meta com os pés;
 - 9.2. O tiro de meta deverá ser cobrado somente pelo goleiro com as mãos, a bola entrará em jogo assim que largada das mãos do goleiro;
 - 9.3. Não é permitido recuo de bola para o goleiro e o mesmo não pode sair de sua meta;
 - 9.4. Deverá ser aplicada a punição com shoot-out/tiro livre: mais de cinco faltas (não acumula entre os tempos), dois cartões amarelos e contato do goleiro fora da área com a bola.
 - 9.5. Em caso de infração: será dado posse de bola para o adversário na linha lateral no ponto em que ocorreu;
 - 9.6. Não será válido o gol direto da cobrança de lateral.
10. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas em número de pontos, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:
 - a. Confronto direto (entre as duas equipes empatadas);
 - b. Maior número de vitórias;
 - c. Maior saldo de gols;
 - d. Maior número de gols pró;
 - e. Sorteio.
11. Nas Fases Eliminatórias os jogos não poderão terminar empatados. Ao término do tempo de jogo, em caso de empate, serão realizadas cobranças de 03 (três) *shoot out*, executados alternadamente, a serem cobrados pelos(as) atletas que terminaram o jogo.
 - 11.1. Ainda persistindo o empate, serão cobrados tantos *shoot out* quanto necessários, executados alternadamente, até que haja um vencedor.



12. Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte, na mesma modalidade/naipe, o(a) estudante atleta que for expulso ou receber **03 (três)** cartões amarelos, consecutivos ou não, e o membro da Comissão Técnica que for excluído do jogo e relatado em súmula ou relatório
 - 12.1. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, é feita separadamente e por tipologia de cartão, não havendo a possibilidade de o cartão vermelho apagar o amarelo já recebido no mesmo jogo;
 - 12.2. A contagem de cartões amarelos, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa, em todas as fase da competição;
 - 12.3. O participante que, em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular **03 (três)** cartões amarelos e mais **01 (um)** cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 02 (dois) jogos;
 - 12.4. O controle de cartões recebidos, e seu conseqüente cumprimento, independerá de comunicação por parte da Direção da Competição, sendo de responsabilidade exclusiva da IES disputantes da competição.
 - 12.5. 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;
 - 12.6. Não se aplica o disposto neste artigo se, antes do cumprimento da suspensão, o estudante atleta ou membro da Comissão Técnica for absolvido pelo órgão judicante competente, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo disciplinar o cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente;
 - 12.7. Para fins do disposto neste artigo entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.
13. A participação de estudantes 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.
 - 13.1. Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido;
 - 13.2. Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será revertido em favor da equipe adversária.
14. O atleta expulso de campo no transcorrer de um jogo não poderá permanecer no banco de reservas de sua equipe nem voltar a ele após trocar de roupa.
15. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.