



**REGULAMENTO
ESPECÍFICO DE
FUTSAL**

2007 – 2008

e

2008-2009

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	3
1. CONSTITUIÇÃO / IDENTIFICAÇÃO DAS EQUIPAS	4
2. DURAÇÃO DOS JOGOS	5
3. A BOLA	6
4. CLASSIFICAÇÃO / PONTUAÇÃO	6
5. FORMAS DE DESEMPATE	7
6. ESCALÕES	11
7. MESA DE SECRETARIADO	11
8. ARBITRAGEM / REGRAS	11
9. REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO	13
10. CASOS OMISSOS	15

INTRODUÇÃO

O Regulamento Específico de Futsal aplica-se a todas as competições realizadas no âmbito do Programa do Desporto Escolar e em conformidade com o estipulado no Regulamento Geral de Provas e Regras Oficiais em vigor.

Pode ainda ser complementado pelo Regulamento de Prova da respectiva fase (Local, Regional e Nacional), a elaborar pela entidade organizadora.

O Regulamento de Provas Oficial de Futsal da Federação Portuguesa de Futebol aplica-se a todos os escalões, com adaptação adequada das regras às condições de realização dos jogos, ao equipamento disponível e aos recursos humanos existentes. Para os escalões de Infantis e Iniciados aplica-se ainda o Regulamento Técnico Pedagógico exposto no final do documento.

1. CONSTITUIÇÃO / IDENTIFICAÇÃO DAS EQUIPAS

1.1. Cada equipa é constituída por:

- 12 jogadores no máximo e 10 no mínimo, os quais devem constar no boletim de jogo;
- 1 Professor (Responsável pelo Grupo/Equipa);
- 1 Árbitro (aluno com curso de arbitragem de acordo com o estabelecido no Regulamento de Formação de Juizes e Árbitros do Desporto Escolar 2007/2008 e 2008/2009);

1.2. A equipa que se apresentar com 9 jogadores ou menos, poderá realizar o jogo, caso apresente pelo menos 5 jogadores de início. Contudo, os pontos correspondentes à vitória serão averbados à equipa que cumprir este regulamento, independentemente do resultado verificado no jogo.

1.2.1. À equipa infractora ser-lhe-á averbada **Falta Administrativa** (1 ponto). Para efeitos de "Goal-Average" será atribuído o resultado de 0-5.

1.2.2. Caso a equipa infractora não realize o jogo, ser-lhe-á averbada **Falta de Comparência** e os correspondentes 0 (zero) pontos. Neste caso, o resultado final para efeitos de "Goal-Average" será de 5-0.

1.2.3. Nenhum jogo poderá prosseguir se uma das equipas ficar reduzida a menos de 3 jogadores.

NOTA: As alíneas 1.2., 1.2.1., 1.2.2. e 1.2.3. deverão ser escrupulosamente cumpridas, não existindo possibilidade de qualquer base de entendimento entre os professores responsáveis pelos grupos/equipas, aquando da realização dos jogos.

2. DURAÇÃO DOS JOGOS

2.1. Durante a realização da Fase Local, a duração do tempo de jogo é a que consta no quadro abaixo indicado:

2.1.1. No escalão de INFANTIS e INICIADOS, o jogo é dividido em 4 períodos de 10 minutos de jogo. Haverá um intervalo de 1 minuto entre os 1º e 2º e entre os 3º e 4º períodos. Entre os 2º e 3º períodos, o intervalo será de 10 minutos, com mudança de campo;

2.1.2. Nos escalões de JUVENIS e JUNIORES, o jogo é dividido em duas partes de 20 minutos cada, com um intervalo de 10 minutos, com mudança de campo.

JORNADAS SIMPLES			JORNADAS CONCENTRADAS (ENCONTROS/CONVÍVIOS)
Escalão	Duração dos Jogos	Intervalos	
INFANTIS	4x10'	1'+10'+1'	<ul style="list-style-type: none"> ◆ A duração dos jogos poderá ser ajustada às necessidades de organização dos quadros, mantendo-se a obrigatoriedade dos quatro períodos para os escalões de Infantis e Iniciados nomeadamente na fase Final Local e Regional. ◆ A entidade organizadora estabelecerá, antes do início da competição, a duração dos jogos.
INICIADOS	4x10'	1'+10'+1'	
JUVENIS	2x20'	10'	
JUNIORES	2x20'	10'	

2.2. Nos escalões de JUVENIS e JUNIORES, cada equipa tem o direito de pedir um minuto de tempo morto em cada parte do jogo, o qual é concedido num momento de paragem do mesmo. Uma vez concedido o tempo morto os jogadores, podem abandonar o terreno de jogo, dirigindo-se para junto do respectivo banco de suplentes. Os jogadores

substitutos têm de permanecer fora do terreno de jogo e só podem substituir no final do tempo morto.

2.2.1. Se uma equipa não solicitar o período de desconto de tempo a que tem direito durante a 1ª parte, este não poderá ser transferido para a 2ª parte.

2.3. O tempo de jogo é controlado pela mesa, na modalidade de “tempo corrido” sem paragens, excepto quando o jogo for interrompido por razões que o justifiquem (lesão de um jogador, bola fora muito afastada do recinto de jogo, esclarecimento à mesa e outras situações que o árbitro entenda necessárias);

2.4. Durante a realização das Fases Regional e Nacional, a duração do tempo de jogo é determinada pelo Regulamento da Prova.

3. A BOLA

3.1. As bolas a utilizar nas competições do Desporto Escolar devem satisfazer as exigências da Lei 2, sendo as apropriadas para a prática da modalidade. Em casos excepcionais, será permitida a utilização de bolas n.º 5, com menos ressalto e mais peso.

4. CLASSIFICAÇÃO / PONTUAÇÃO

4.1. A classificação das equipas nas várias fases do Quadro Competitivo Escolar é determinada pela soma dos pontos obtidos no total dos jogos efectuados, de acordo com o seguinte:

VITÓRIA.....	3 PONTOS
EMPATE.....	2 PONTOS
DERROTA ou FALTA ADMINISTRATIVA.....	1 PONTO
FALTA DE COMPARÊNCIA.....	0 PONTOS

NOTA: Para efeitos de "Goal-Average", a Falta de Comparência corresponde a uma derrota por 5-0.

4.1.1. A classificação final é estabelecida por ordem decrescente dos pontos obtidos, classificando-se em 1º lugar a equipa com maior número de pontos;

5. FORMAS DE DESEMPATE

5.1. Em caso de igualdade pontual entre duas ou mais equipas, em competições a duas voltas, devem ter-se em conta os seguintes critérios de desempate:

5.1.2. A que tiver maior pontuação nos jogos disputados entre as equipas empatadas.

5.1.3. A que tiver maior diferença entre golos marcados e sofridos nos jogos entre as equipas empatadas.

5.1.4. A que tiver maior diferença entre golos marcados e sofridos no total dos jogos realizados entre todas as equipas.

5.1.5. A que tiver maior número de vitórias no total dos jogos realizados entre todas as equipas.

5.1.6. A que tiver menor número de infracções disciplinares (cartões) averbadas durante a realização da competição.

5.1.7. A que tiver maior número de golos marcados no total dos jogos realizados entre todas as equipas.

5.1.8. A que tiver menor número de golos sofridos no total dos jogos realizados entre todas as equipas.

5.1.9. A que tiver a média de idades mais baixas dos alunos inscritos nos boletins de jogo da respectiva fase do quadro competitivo.

5.1.10. No caso de ainda subsistir o empate, após esgotadas as alíneas anteriores, cabe à organização determinar a forma de desempate a efectuar.

5.2. Em caso de igualdade pontual entre duas ou mais equipas, em competições a uma volta, devem ter-se em conta os mesmos critérios de desempate, à excepção do disposto em 5.1.2. A ordem de aplicação dos critérios é a mesma.

5.3. Nos casos em que, por força do regulamento específico da prova, os jogos não possam terminar empatados, é realizado um prolongamento com duas partes de 5 minutos, sem intervalo mas com troca de campo.

5.4. No caso de ainda subsistir a igualdade, o desempate faz-se pela marcação de grandes penalidades, de acordo com o seguinte procedimento:

5.4.1. O árbitro escolhe a baliza em direcção à qual os pontapés serão executados.

5.4.2. O árbitro procede, com os capitães de equipa, a um sorteio para determinar a equipa que deve executar o primeiro pontapé.

5.4.3. O árbitro regista por escrito o resultado de cada pontapé.

5.4.4. As duas equipas executam, cada uma, 5 pontapés, observando as seguintes disposições.

5.4.4.1. Os pontapés são executados alternadamente por cada equipa.

5.4.4.2. O capitão de cada equipa deverá indicar ao árbitro quais os cinco jogadores que vão executar os pontapés, antes de se executar o primeiro pontapé. Estes jogadores deverão constar na ficha entregue ao árbitro antes do início do encontro.

5.4.4.3. Uma equipa que termine o jogo com número de jogadores superior ao da equipa adversária, terá que reduzir o número de jogadores até à igualdade e comunicar ao árbitro o nome e o número de cada jogador excluído do processo, cabendo esta tarefa ao capitão de equipa.

5.4.4.4. Se, antes das duas equipas terem executado os seus cinco pontapés, uma delas marque mais golos do que a outra poderia marcar, mesmo que completasse a série de pontapés, a execução não deve prosseguir.

5.4.4.5. Se, depois das duas equipas terem executado os seus cinco pontapés, ambas tiverem marcado o mesmo número de golos ou não tiverem marcado nenhum, a execução prossegue pela mesma ordem até que uma equipa tenha marcado um golo a mais do que a outra, com o mesmo número de tentativas.

5.4.4.6. Cada pontapé é executado por um jogador diferente, e só depois de todos os jogadores habilitados terem executado um primeiro pontapé, é que um jogador da mesma equipa pode efectuar um segundo pontapé.

5.4.4.7. Todo o jogador expulso não poderá tomar parte na execução dos pontapés de grande penalidade.

5.4.4.8. Qualquer jogador pode substituir o guarda-redes durante a execução dos pontapés.

5.4.4.9. Todos os jogadores, excepto o que executa o pontapé e os dois guarda-redes, devem permanecer no meio-campo oposto àquele onde se executam as grandes penalidades, durante a execução das mesmas. O 2º árbitro controlará esta parte do recinto de jogo e os jogadores que ali se encontram.

5.4.4.10. O guarda-redes, colega do executante, tem de permanecer no meio-campo da execução dos pontapés, sem interferir na progressão dos mesmos.

6. ESCALÕES

Ano Lectivo	Escalaõ / Ano de Nascimento				
	Infantis A	Infantis B	Iniciados	Juvenis	Juniores
2007-2008	1997/98	1995/96	1993/94	1991/92	1990 e anteriores
2008-2009	1998/99	1996/97	1994/95	1992/93	1991 e anteriores

7. MESA DE SECRETARIADO

7.1. É obrigatória a constituição da Mesa de Secretariado, entendida como um meio auxiliar de organização e controlo da actividade.

8. ARBITRAGEM / REGRAS

8.1. O Jogo será regulamentado pelas regras oficiais do Futsal, da responsabilidade da Federação Portuguesa de Futebol, com as alterações previstas no presente regulamento, a saber:

8.1.1. Lei 3 - Número de Jogadores. Ver ponto 1 e o Regulamento Técnico-Pedagógico (ponto 9).

8.1.2. Lei 4 - Equipamento dos jogadores – Realça-se a importância dos alunos utilizarem caneleiras durante os jogos, fazendo as mesmas parte integrante do equipamento de base dos jogadores. Transcreve-se de seguida o texto da lei:

- as caneleiras devem ser inteiramente cobertas pelas meias;
- devem ser de matéria adequada (caoutchouc, plástico ou matérias similares);
- devem oferecer um grau de protecção apropriado.

8.1.3. Lei 8 - Duração do Jogo, de acordo com o ponto 2;

8.1.4. Lei 12 - Faltas e comportamento antidesportivo, que refere que em caso de expulsão, o jogador em causa não pode voltar a jogar no mesmo encontro nem sentar-se no banco de suplentes, podendo ser substituído imediatamente por um jogador suplente;

8.1.5. Lei 14 - Faltas acumuladas – Aplica-se apenas nos escalões de Juvenis e de Juniores.

8.2. Os jogos são dirigidos por dois alunos árbitros:

- O ÁRBITRO;
- O 2º ÁRBITRO.

8.3. Cabe à equipa visitada apresentar o 1º árbitro, sendo o 2º árbitro um aluno da escola visitante;

8.4. O 2º Árbitro tem as funções designadas na Lei VI das Leis de Jogo, assumindo as mesmas funções do árbitro principal, deslocando-se no lado oposto a este e interrompendo o jogo por qualquer infracção às Leis de Jogo. Deve, igualmente, assegurar que as substituições sejam efectuadas de forma correcta. No entanto, sempre que houver desacordo entre os dois árbitros deve prevalecer a decisão do árbitro principal.

9. REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO DOS ESCALÕES DE INFANTIS (A e B) e INICIADOS

9.1. CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA

Cada equipa será constituída por:

- 12 jogadores no máximo e 10 no mínimo, os quais devem constar no boletim de cada jogo (jornadas simples ou concentradas);
- 1 Professor (Responsável pelo Grupo/Equipa);
- 1 Árbitro (alunos com curso de arbitragem de acordo com o estabelecido no Regulamento de Formação de Juizes e Árbitros do Desporto Escolar 2007/08 e 2008/09);

9.2. DURAÇÃO DO JOGO

Nos escalões de INFANTIS e INICIADOS o jogo é dividido em 4 períodos de 10 minutos de jogo. Haverá um intervalo de 1 minuto entre os 1º e 2º e entre os 3º e 4º períodos. Entre os 2º e 3º períodos o intervalo será de 10 minutos, com mudança de campo;

9.3. PARTICIPAÇÃO NO JOGO

9.3.1. Durante o jogo cada jogador pode participar num máximo em 3 períodos, devendo descansar obrigatoriamente pelo menos um.

9.3.2. Até ao final do 3º período de jogo, todos os jogadores são obrigados a jogar um período e descansar outro;
(Exemplo: No caso de jogar o 1º e 2ª períodos não poderá jogar o 3º podendo, no entanto, voltar a jogar o 4º período).

Nota: No caso do jogador ter sido utilizado nos dois primeiros períodos, não poderá alinhar ou reentrar durante o 3º período mesmo que o motivo seja lesão ou expulsão de um seu colega, devendo a substituição ser feita por outro jogador que não esteja nestas condições.

9.3.3. Durante a realização dos dois primeiros períodos não são permitidas substituições, salvo nos casos de expulsão ou lesão;

Nota: A impossibilidade de se fazer substituições é considerada durante o desenrolar do 1º ou 2º período de jogo e não entre cada um deles, o que significa que poderão ser feitas alterações do 1º para o 2º período.

9.3.4. Durante o 3º e 4º períodos ou prolongamentos, são permitidas todas e quaisquer substituições que o professor entenda efectuar, salvo no caso referido no ponto 9.3.2.

9.4. RESULTADOS E CLASSIFICAÇÃO

9.4.1. A equipa que se apresentar com 9 jogadores ou menos, realizará obrigatoriamente o jogo (caso tenha pelo menos 5 jogadores). Contudo, os pontos correspondentes à vitória serão averbados à equipa que cumpriu o presente regulamento, independentemente do resultado do jogo;

9.4.1.1. À equipa infractora ser-lhe-á averbada Falta Administrativa (1 ponto). Para efeitos de "Goal-Average" será atribuído o resultado de 0-5;

9.4.1.2. Se a equipa infractora não realizar o jogo, é-lhe averbada FALTA DE COMPARÊNCIA e os correspondentes 0 (zero) pontos, sendo o resultado final de 5-0.

9.4.1.3. Nenhum jogo poderá prosseguir se uma das equipas ficar reduzida a menos de 3 jogadores.

Nota: No escalão de INFANTIS (A e B), Fase Local, é possível introduzir alterações ao presente Regulamento Técnico-Pedagógico, mediante proposta à Direcção-Geral de Inovação e Desenvolvimento Curricular - Desporto Escolar.

10. CASOS OMISSOS

Os casos omissos neste Regulamento Específico, são analisados e resolvidos pelos Coordenadores do Desporto Escolar da EAE, DRE e, em última instância, pela Direcção Geral de Inovação e Desenvolvimento Curricular – Gabinete Coordenador do Desporto Escolar e da sua decisão não cabe recurso.