

**REGULAMENTO
ESPECÍFICO DE
FUTSAL
XIRA 2015**

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	3
ESCALÕES ETÁRIOS, TEMPO DE JOGO E BOLA.....	4
2.1. ESCALÕES ETÁRIOS.....	4
2.2. DURAÇÃO DOS JOGOS.....	4
2.3. A BOLA.....	4
REGULAMENTO DO ESCALÃO DE PETIZES.....	4
3. CONSTITUIÇÃO/IDENTIFICAÇÃO DAS EQUIPAS/REGRAS/ARBITRAGEM/CLASSIFICAÇÃO	4
REGULAMENTO DO ESCALÃO DE TRAQUINAS E BENJAMINS.....	6
4. CONSTITUIÇÃO / IDENTIFICAÇÃO DAS EQUIPAS DO ESCALÃO	6
5. CLASSIFICAÇÃO / PONTUAÇÃO / FORMAS DE DESEMPATE.....	7
6. ARBITRAGEM / REGRAS / DISCIPLINA	10
PRÉMIOS.....	11
CASOS OMISSOS	12

INTRODUÇÃO

O Regulamento Específico de Futsal aplica-se a todas as competições realizadas no âmbito do Programa dos Encontros Desportivos Concelhios e em conformidade com o estipulado no Regulamento de Provas Oficial de Futsal da Federação Portuguesa de Futebol que se aplicam a todos os escalões, com adaptação adequada das regras às condições de realização dos jogos, ao equipamento disponível e aos recursos humanos existentes.

2. ESCALÕES ETÁRIOS, TEMPO DE JOGO E BOLA

2.1. ESCALÕES ETÁRIOS

Ano Nascimento		
Petizes	Traquinas	Benjamins
2008 / 2009	2006 / 2007	2004 / 2005

2.2. DURAÇÃO DOS JOGOS

2.2.1. No escalão de PETIZES, o jogo 4x4 tem 1 período de 10 minutos de jogo. Haverá um intervalo de 2 minutos, entre jogos para mudança de campo;

2.2.2. No escalão de TRAQUINAS E BENJAMINS, o jogo 5x5 é dividido em 4 períodos de 10 minutos de jogo. Haverá entre o 2º e 3º período, um intervalo de 5 minutos, com mudança de campo;

Escalão	Duração dos Jogos	Intervalos
PETIZES	1x10'	2'
TRAQUINAS	4x10'	5'
BENJAMINS	4x10'	5'

2.3. A BOLA

2.3.1. As bolas a utilizar nas competições do Programa Encontros Desportivos Concelhios nos escalões de Petizes, Traquinas, Benjamins e Infantis é da marca MIKASA, modelo FLL55 - WBK 'Formação', sendo as apropriadas para a prática da modalidade.

2.3.2. Caberá à equipa indicada em primeiro lugar fornecer a bola. Caso seja necessário fornecer 2ª bola, deverá ser a segunda equipa.

REGULAMENTO DO ESCALÃO DE PETIZES

3. CONSTITUIÇÃO / IDENTIFICAÇÃO DAS EQUIPAS / REGRAS / ARBITRAGEM / CLASSIFICAÇÃO

3.1. Cada equipa é constituída por:

- 4 a 8 elementos, a meio de cada jogo serão feitas substituições de modo a que os inicialmente suplentes joguem metade do jogo.

- Quem tem mais que uma equipa no mesmo dia os jogadores não podem trocar de equipa.
- 1 Responsável pela Equipa;

3.2. Em cada jogo o responsável tem de estar inscrito na Ficha de Inscrição e identificado. Sem ela, a equipa não pode jogar, e deve exercer as seguintes funções:

3.2.1 Apresentar em cada jogo a identificação dos jogadores, original do Cartão de Cidadão, BI ou Passaporte, (ou fotocópias a cores autenticadas) **sem o qual não poderão jogar;**

3.2.1.1 De forma a facilitar o trabalho dos responsáveis das equipas é possível apresentar o original e uma fotocópia a cores, que será validada com a assinatura do Técnico/Árbitro de serviço ao jogo, sendo posteriormente colocado o selo branco nas respetivas fotocópias, na Divisão de Desporto e Equipamentos e devolvido no jogo seguinte;

3.2.1.2 As fotocópias validadas com a assinatura e selo branco servem de documento de identificação nos seguintes jogos. Todos os atletas, que não tenham fotocópia validada têm que obrigatoriamente apresentar o BI, Cartão de Cidadão ou Passaporte original;

3.2.1.3 De referir, que quem não possuir os documentos necessários para o efeito não poderá jogar.

3.2.2 Na Ficha de Inscrição, os jogadores devem ser inscritos com primeiro e último nome, com letra legível;

3.2.3 Só podem atuar jogadores presentes no início do jogo e identificados.

3.3. Não há guarda-redes nem é permitido jogadores a fazer de guarda-redes. O defesa não deve permanecer em frente da sua baliza.

3.4. Forma de disputa dos jogos será por séries fazendo vários jogos entre si, conforme o número dos presentes;

3.5. Não há árbitros;

3.6. A equipa com maior número de presenças em encontros tiver maior número de atletas com mais de 50% participações individuais será a vencedora.

REGULAMENTO DO ESCALÃO DE TRAQUINAS E BENJAMINS

4. CONSTITUIÇÃO / IDENTIFICAÇÃO DAS EQUIPAS DO ESCALÃO

4.1. Cada equipa é constituída por:

- 16 Jogadores no máximo e 9 no mínimo (8 de campo e 1 guarda-redes), os quais devem constar no boletim de jogo;
- 1 Responsável pela Equipa;

4.2. Em cada jogo o responsável tem de estar inscrito no Boletim de Jogo e identificado. Sem ele, a equipa não pode jogar, e deve exercer as seguintes funções:

4.2.1 Apresentar em cada jogo a identificação dos jogadores, original do Cartão de Cidadão, BI ou Passaporte, (ou fotocópias a cores autenticadas) **sem o qual não poderão jogar**;

4.2.1.1 De forma a facilitar o trabalho dos responsáveis das equipas é possível apresentar o original e uma fotocópia a cores, que será validada com a assinatura do Técnico/Árbitro de serviço ao jogo, sendo posteriormente colocado o selo branco nas respetivas fotocópias, na Divisão de Desporto e Equipamentos e devolvido no jogo seguinte;

4.2.1.2 As fotocópias validadas com a assinatura e selo branco servem de documento de identificação nos seguintes jogos. Todos os atletas, que não tenham fotocópia validada têm que obrigatoriamente apresentar o BI, Cartão de Cidadão ou Passaporte original;

4.2.1.3 De referir, que quem não possuir os documentos necessários para o efeito não poderá jogar.

4.2.2 No boletim de jogo, os jogadores devem ser inscritos com primeiro e último nome, com letra legível;

4.2.3 Só podem atuar jogadores presentes no início do jogo e identificados.

4.3. Forma de disputa dos jogos será Campeonato (todos contra todos).

4.4. A equipa que se apresentar com menos de 9 jogadores, 8 de campo para cumprir a regra **passerelle**, 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.

4.4.1. À equipa infratora ser-lhe-á averbada **Falta Administrativa** (a equipa compareceu ao jogo mas não cumpriu o regulamento da prova), os pontos correspondentes à vitória serão atribuídos à equipa que cumpriu o regulamento, sendo o resultado a considerar de 6-0.

4.4.2. Caso a equipa infratora não realize o jogo, ser-lhe-á averbada **Falta de Comparência** e será atribuída derrota por 10-0 à equipa que não compareceu ao jogo.

4.4.3. Se uma equipa ficar reduzida a menos de 9 elementos, e não tiver jogadores de forma a cumprir a regra passerelle jogará o tempo que faltar até final do período em inferioridade numérica.

4.4.4. Só podem atuar jogadores presentes no início do jogo e identificados;

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

NOTA: Independente do estado do tempo e consequente do estado do piso, as equipas terão de comparecer no local, confirmando a sua presença e apresentar-se no mínimo com 9 jogadores e responsável.

4.5. A equipa que atingir duas **Falta de Comparência** é eliminada.

5. CLASSIFICAÇÃO / PONTUAÇÃO / FORMAS DE DESEMPATE

5.1. CLASSIFICAÇÃO

A classificação das equipas Traquinas e Benjamins nas várias fases do Quadro Competitivo é determinada pela soma dos pontos obtidos no total dos jogos efetuados, de acordo com o seguinte:

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

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

5.2. FORMAS DE DESEMPATE

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

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

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

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

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

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

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

5.2.1.7. A que tiver menor número de infrações disciplinares (cartões) averbadas durante a realização da competição:

- cartão amarelo ----- 1 ponto

- cartão vermelho (acumulação)----- 5 pontos

- cartão vermelho (direto)----- 15 pontos

NOTA: aos responsáveis das equipas, qualquer sanção é contabilizada com o dobro dos pontos acima mencionados.

5.2.1.8. A que tiver a média de idades mais baixas dos atletas inscritos nos boletins de jogo da respetiva fase do quadro competitivo.

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

NOTA: quando uma equipa, por qualquer razão, for eliminada do quadro competitivo todos os jogos por ela realizados são anulados e não contam para a classificação final.

5.3. Nos casos em que, por força do regulamento específico da prova, os jogos não possam terminar empatados o desempate faz-se pela marcação de grandes penalidades, de acordo com o seguinte procedimento:

5.3.1. O árbitro escolhe a baliza em direção à qual os pontapés serão executados.

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

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

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

5.3.4.1. Os pontapés são executados alternadamente por cada equipa.

5.3.4.2. 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.

5.3.4.3. 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.

5.3.4.4. 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.

5.3.4.5. 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.

5.3.4.6. 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 efetuar um segundo pontapé.

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

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

5.3.4.9. Todos os jogadores, exceto 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.

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

6. ARBITRAGEM / REGRAS / DISCIPLINA

6.1. Os jogos dos TRAQUINAS E BENJAMINS são dirigidos por 1 árbitro.

6.1.1. Se acontecer faltar o árbitro nomeado pela organização, deverão as equipas realizar o jogo com um árbitro encontrado entre os presentes.

6.2. Cada núcleo deve apresentar um mínimo de 9 jogadores (8 de campo e 1 guarda-redes) máximo 16 jogadores e 1 responsável;

6.3. Aplica-se a regra “passerelle” que implica a rotatividade, e a utilização de todos os jogadores inscritos no boletim de jogo, serão 4 no primeiro período e 4 no segundo, quem tiver mais que 8 jogadores de campo esses jogarão no terceiro período;

6.4. Não há tolerância de tempos, 20 minutos antes do início do jogo terão de entregar as identificações para o jogo começar a horas.

6.4.1. Não entanto, poder-se-á efetuar o jogo subtraindo ao tempo de jogo o atraso registado, até ao limite de 10 minutos, jogando-se na segunda parte só os 10 minutos do terceiro período.

6.5. Sempre que jogo é interrompido por qualquer motivo, deve realizar-se novo jogo em data a marcar pela organização. O novo jogo realizar-se-á com o tempo que faltava jogar, e o resultado que permanência quando foi interrompido, e será disputado com os mesmos jogadores.

6.6. Não é possível jogarem, atletas federados em outros clubes, quem o fizer, perderá os jogos e poderá ser eliminado do XIRA2015.

6.7. 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:

6.7.1. Lei 3 - Número de Jogadores. Ver ponto 4.1

6.7.2. Lei 4 - Equipamento dos jogadores - Realça-se a importância dos atletas utilizarem caneleiras durante os jogos, fazendo as mesmas parte integrante do equipamento de base dos jogadores.

6.7.3. Lei 7 - Duração do Jogo, de acordo com o ponto 2.2;

6.7.4. Lei 12 - Faltas e Comportamento Antidesportivo. Número de faltas acumuladas por equipa, não é aplicada.

6.7.4.1. Todos os casos disciplinares serão analisados pela organização, não havendo recurso das suas decisões;

6.7.4.2. Atleta expulso fica desde logo impedido de atuar, e aguardar a saída em comunicado do castigo aplicado;

6.7.4.3. Segunda expulsão implica a exclusão do XIRA2015.

Cartões:

2 Amarelos - 1 Jogo	2 Vermelho - Exclusão do XIRA2015
3 Amarelos - 2 Jogos	1 Vermelho + 1 Amarelos - 3 Jogos
4 Amarelos - Exclusão do XIRA2015	1 Vermelho + 2 Amarelos - 4 Jogos
1 Vermelho - N.º de Jogos a analisar	1 Vermelho + 3 Amarelos - Exclusão do XIRA2015

6.7.4.4. As infrações disciplinares devem constar do relatório de Árbitro;

NOTA: Irregularidades e fraude na participação no XIRA2015 implicam a exclusão

7. PRÉMIOS

7.1 Haverá troféus para as equipa vencedoras e medalhas aos jogadores do 1º, 2º e 3º lugar, no final do XIRA2015 desde que tenham participado em mais de 50% dos jogos;

7.2 No final do XIRA2015, lembranças a todos os jogadores;

NOTA: Os Clubes deverão fazer um esforço no sentido de tirarem partido das novas tecnologias, nomeadamente da comunicação através de sistema de correio eletrónico (e-mail), que é um sistema mais económico que o recurso ao suporte em papel.

- **Internet** – No site www.cm-vfxira.pt, encontram-se todas as informações emanadas do Programa Encontros Concelhios Desportivos – XIRA2015, nomeadamente; calendário de jogos, comunicados e todas as informações de interesse para os Clubes.

- **Correio eletrónico** – Todos os e-mails deverão ser endereçados para: desporto@cm-vfxira.pt

8. CASOS OMISSOS

Os casos omissos neste Regulamento Específico, que possam surgir no decorrer dos Encontros, serão analisados e resolvidos pela organização (Divisão de Desporto e Equipamentos da Câmara Municipal de Vila Franca de Xira).