



REGULAMENTO
ESPECÍFICO
DE
FUTSAL

2001/2002

INDICE

INTRODUÇÃO.....	2
1. CONSTITUIÇÃO / IDENTIFICAÇÃO DAS EQUIPAS	3
2. DURAÇÃO DOS JOGOS.....	3
3. A BOLA.....	5
4. CLASSIFICAÇÃO, PONTUAÇÃO E DESEMPATE.....	5
5. MESA DE SECRETARIADO.....	7
6. ARBITRAGEM / REGRAS.....	7
7. REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO DOS ESCALÕES DE INFANTIS (A e B) e INICIADOS DE AMBOS OS SEXOS	8
8. PROTESTOS.....	10
9. CASOS OMISSOS	10

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 de cada fase (CAE, Regional e Nacional), a elaborar pela respectiva entidade organizadora, com o parecer do Gabinete Coordenador do Desporto Escolar.

1. CONSTITUIÇÃO / IDENTIFICAÇÃO DAS EQUIPAS

1.1. Cada equipa é constituída por:

- 12 jogadores no máximo e 8 no mínimo, os quais devem constar no boletim de jogo.
- 1 Professor (Responsável pelo Grupo equipa).
- 1 Arbitro (aluno, de preferência com curso de arbitragem).
- 1 Delegado (para desempenhar o serviço Oficial da Mesa).

1.2. A equipa que se apresentar com 7 jogadores ou menos, poderá realizar o jogo, caso presente pelo menos 5 Jogadores de inicio. Contudo os pontos correspondentes à vitória serão averbados à equipa que cumprir o presente regulamento, independentemente do resultado do jogo.

1.2.1. À equipa infractora ser-lhe-á averbada derrota (1 ponto). Para efeitos de "Goal-Average" (diferença entre o número de golos marcados e sofridos), o resultado final será aquele que se verificar no final do jogo.

1.2.2. Caso a equipa infractora não realize o jogo. ser-lhe á averbada FALTA DE COMPARÊNCIA e os correspondentes (0 pontos) . Neste caso o resultado final para efeitos de "Goal-Average" será de (0 – 5);

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

2. DURAÇÃO DOS JOGOS

2.1. Durante a realização da Fase CAE, 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 (dez) minutos de jogo. Haverá um intervalo de 1 (um) minuto entre o 1º e 2º e entre o 3º e 4º períodos. Entre o 2º e 3º períodos o intervalo será de 10 (dez) minutos, com mudança de campo;

2.1.2. Nos escalões de **JUVENIS** e **JUNIORES**, o jogo é dividido em duas partes de 20 (vinte) minutos cada, com um intervalo de 10 (dez) 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 Infantis e Iniciados nomeadamente na fase Final CAE 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'	

2.3. 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. Durante esta interrupção os jogadores não poderão abandonar o campo.

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

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

2.5. 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. A bola é feita de couro ou de outro material equivalente.

3.2. As bolas a utilizar deverão ser a nº 4

4. CLASSIFICAÇÃO, PONTUAÇÃO E DESEMPATE

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

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

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

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;

4.1.2.Em caso de igualdade pontual entre duas ou mais equipas, e independentemente da competição se jogar a uma ou duas voltas, deve-se ter em conta os seguintes critérios de desempate:

4.1.2.1.A que tiver maior pontuação classificativa nos jogos disputados entre as equipas empatadas;

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

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

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

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

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

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

4.1.2.8.Média das idades mais baixas dos alunos inscritos nos boletins de jogo da respectiva fase do quadro competitivo

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

4.2.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.

4.3.No caso de ainda subsistir a igualdade, o desempate faz-se pela marcação de grandes penalidades, de acordo com as seguintes disposições:

4.3.1. No caso de uma equipa terminar o jogo com um número total de jogadores superior á outra, deve a mesma reduzir esse número até à igualdade, não ultrapassando o mínimo de 8 (oito) jogadores (de acordo com o ponto1.1).

4.3.2. O árbitro escolhe a baliza em direcção à qual são executados todos os pontapés de grande penalidade.

4.3.3. Em seguida procede-se ao sorteio, para determinar qual a equipa que executa o primeiro pontapé de grande penalidade.

4.3.4. São executados, alternadamente, 5 pontapés de grande penalidade por jogadores diferentes que constem no boletim de jogo e que não tenham sido expulsos.

4.3.5. Se após a marcação dos 5 pontapés de grande penalidade pelas duas equipas, ambas obtiverem o mesmo número de golos, a execução das grandes penalidades continua até ao momento em que, com um número igual de pontapés, uma delas tenha marcado um golo a mais que a outra.

5. MESA DE SECRETARIADO

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

6. ARBITRAGEM / REGRAS

6.1. Os jogos são dirigidos por dois alunos árbitros:

- O 1º ÁRBITRO (PRINCIPAL).
- O 2º ÁRBITRO.

6.2. Cabe à equipa visitada apresentar o 1º árbitro (principal), sendo o 2º árbitro, por princípio, aluno da escola visitante;

6.3. O 2º **Árbitro** pode ter as funções designadas na lei VI das Leis de Jogo, assumir 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 1º árbitro (principal).

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

A Lei 3 – Número de Jogadores. Ver pontos 1. e 7. Regulamento Técnico Pedagógico

A Lei 8- Duração do Jogo de acordo com o ponto 2.

A Lei 12- Faltas e comportamento antidesportivo.

Em caso de expulsão, o jogador em causa não pode voltar a jogar no mesmo encontro nem sentar-se no banco de suplentes, mas pode ser substituído imediatamente por um jogador suplente;

A Lei 14 – Faltas acumuladas: aplica-se apenas nos escalões de Juvenis e de Juniores.

7. REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO DOS ESCALÕES DE INFANTIS (A e B) e INICIADOS DE AMBOS OS SEXOS

7.1. Constituição da Equipa

Cada equipa será constituída por:

- 12 jogadores no máximo e 8 no mínimo, os quais devem constar no boletim de cada jogo. (jornadas simples ou concentradas)
- 1 Professor (Responsável pelo Grupo equipa).
- 1 Arbitro (aluno, de preferência com curso de arbitragem).
- 1 Delegado (para desempenhar o serviço Oficial da Mesa).

7.2. Duração do Jogo

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

7.3. Participação no Jogo

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

7.3.2. Até ao final do 3º período de jogo, todos os jogadores são obrigados a jogar um período e descansar outro; (Alterado por circular GCDE nº 7 de 29-02-2002)
(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 reentrar durante o 3º período mesmo que o motivo seja lesão ou expulsão de um seu colega.

7.3.3. Durante os dois primeiros períodos não são permitidas substituições, salvo nos casos previstos nas Regras ou por motivo de lesão;

Nota: Deverá se entender substituição durante o desenrolar do 1º ou 2º período de jogo e não entre cada um deles, isto é, poder-se á efectuar alterações do 1º para o 2º período.

7.3.4. 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 7.3.2.

7.4. Resultados e Classificação

7.4.1. A equipa que se apresentar com 7 jogadores ou menos, realizará obrigatoriamente o jogo (caso tenha pelo menos 5 (cinco) jogadores); contudo os pontos correspondentes à vitória serão averbados à equipa que cumpriu o presente regulamento, independentemente do resultado do jogo.

7.4.1.1.É averbada a derrota à equipa infractora (1 ponto) para efeitos de "Goal-Average" (diferença entre o número de golos marcados e sofridos), o resultado final é aquele que se verificar no final do jogo.

7.4.1.2. 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 0 – 5.

Nota: No escalão de INFANTIS (A e B), em cada CAE, é possível introduzir alterações ao presente regulamento técnico - pedagógico, mediante proposta ao Gabinete Coordenador do Desporto Escolar

8. PROTESTOS

8.1 A declaração de protesto, só será aceite se for apresentada, por escrito, até 5 (cinco) dias úteis, após o termo do jogo ou da prova a que se refere, acompanhada dos elementos que comprovem essas situações.

9. CASOS OMISSOS

Os casos omissos e as dúvidas resultantes da aplicação deste regulamento específico serão analisados pelo Gabinete Coordenador do Desporto Escolar.