



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FUTSAL 2018-2019

Índice

1.	Introdução	2
2.	Escalões Etários, tempo de jogo e variantes da modalidade	3
2.1.	Escalões Etários	3
2.2.	Tempo de Jogo e variantes da modalidade	3
2.3.	A bola	4
3.	Constituição das Equipas	5
4.	Regulamento Técnico-Pedagógico	6
4.1.	Participação no Jogo	6
5.	Classificação, Pontuação e Desempate	7
5.1.	Classificação e Pontuação	7
5.2.	Formas de desempate	7
6.	Arbitragem	10
7.	Protocolo de jogo/Saudação	13
8.	Casos Omissos	13

1. 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 respetiva 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 o Regulamento Técnico-Pedagógico, exposto no final do documento.

2. ESCALÕES ETÁRIOS, TEMPO DE JOGO E VARIANTES DA MODALIDADE

2.1. ESCALÕES ETÁRIOS

ESCALÕES	ANO de NASCIMENTO		
	2018/2019	2019/2020	2020/2021
INFANTIS A (Sub 11)	2008 a 2010	2009 a 2011	2010 a 2012
INFANTIS B (Sub 13)	2006 e 2007	2007 e 2008	2008 e 2009
INICIADOS (Sub 15)	2004 e 2005	2005 e 2006	2006 e 2007
JUVENIS (Sub 18)	2001 a 2003	2002 a 2004	2003 a 2005
JUNIORES (Sub 21)	1997 a 2000	1998 a 2001	1999 a 2002

2.2. TEMPO DE JOGO E VARIANTES DA MODALIDADE:

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

2.2.1.1. Nos escalões de INFANTIS e de INICIADOS, o jogo é dividido em 4 períodos e 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;

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

JORNADAS SIMPLES		
Escalão	Duração dos Jogos	Intervalos
INFANTIS	4x10'	1'+10'+1'
INICIADOS	4x10'	1'+10'+1'
JUVENIS	2x20'	10'
JUNIORES	2x20'	10'

2.2.2. Nos escalões de JUVENIS e de JUNIORES, cada equipa tem o direito de pedir uma pausa técnica de um minuto, em cada parte do jogo, a qual é concedida num momento de paragem do mesmo. A pausa técnica somente é dada á equipa que

possui o direito a repor a bola em jogo. Uma vez concedida a pausa técnica, os jogadores podem abandonar o terreno de jogo dirigindo-se para junto do respetivo banco de suplentes. Os jogadores substitutos têm de permanecer fora do terreno de jogo. Só podem ser efetuadas substituições após ter soado o sinal acústico ou apito indicando o final da pausa técnica;

2.2.2.1. Se uma equipa não solicitar a pausa técnica a que tem direito durante a 1ª parte, esta não poderá ser transferida para a 2ª parte;

2.2.2.2. Não há lugar a tempos mortos durante o prolongamento, se este for jogado.

2.2.3. O tempo de jogo é controlado pela mesa, na forma de “tempo corrido” sem paragens, exceto 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).

Nas fases Regional e Nacional, os dois últimos minutos da 2ª parte, para o escalão de JUVENIS e no 4º período, para o escalão de INICIADOS, são cronometrados na forma de “tempo útil”.

Nota: de acordo com as regras oficiais do jogo:

- a) "se tiver de ser executado ou repetido um pontapé da segunda marca de grande penalidade ou um pontapé-livre direto, a partir da **quinta (5) falta acumulada nos escalões de juvenis e de juniores ou quarta (4) falta acumulada no escalão de iniciados**, o período em questão é prolongado até o pontapé ser executado";
- b) "se tiver de ser executado ou repetido um pontapé da marca de grande penalidade, o período em questão é prolongado até o pontapé ser executado".

2.2.4. Durante a realização das fases Regional e Nacional, a duração do tempo de jogo é determinado pelo Regulamento da Prova.

2.3. A BOLA

2.3.1. As bolas a utilizar nas competições do Desporto Escolar devem satisfazer as exigências da Lei 2 (Regulamento de Provas Oficial de Futsal da Federação Portuguesa

de Futebol), 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.

Sempre que possível a bola oficial para as competições é a “MIKASA FLL555-WOR”.

3. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

3.1. 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 Aluno árbitro.

3.2. 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;

3.2.1. Sempre que uma equipa se apresente entre 5 a 9 jogadores, 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 10-0.

No entanto, se a equipa vencedora do jogo for a que cumpriu o regulamento e o resultado final for superior a dez (10) golos de diferença, permanecerá o mesmo como resultado do jogo.

3.2.2. Caso uma equipa se apresente com menos de 5 jogadores ou não realize o jogo, ser-lhe-á averbada **Falta de Comparência** e será atribuída derrota por 10-0 e os correspondentes **0 (zero) pontos**;

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

Nota: As alíneas 3.2., 3.2.1., 3.2.2. e 3.2.3. deverão ser escrupulosamente cumpridas, não existindo possibilidade de qualquer base de entendimento entre os professores responsáveis pelos grupos-equipas, aquando da realização dos jogos.

3.3. Todos os alunos de uma equipa devem apresentar-se em campo com equipamento próprio, identificador da sua escola. As camisolas devem estar numeradas.

4. REGULAMENTO TÉCNICO – PEDAGÓGICO

Nos escalões de **INFANTIS** e **INICIADOS** aplica-se o seguinte regulamento técnico-pedagógico:

4.1. PARTICIPAÇÃO NO JOGO

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

4.1.2. Até ao final do **3º período**, todos os jogadores inscritos no boletim de jogo, **são obrigados a jogar um período completo e descansar outro**;

(**Exemplo:** No caso de jogar o 1º e o 2º período, não poderá jogar no 3º, podendo no entanto, voltar a jogar o 4º período).

Nota: No caso de o 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.

4.1.3. 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.

4.1.4. Durante o 3º e 4º período ou no prolongamento, são permitidas todas e quaisquer substituições que o professor entenda efetuar, salvo no caso referido no ponto 4.1.2.

4.1.5. No escalão Infantil A, as CLDE poderão organizar os quadros competitivos contemplando a inclusão de grupos-equipa mistos. Todavia, caso não exista número suficiente de grupos-equipa para a constituição de um quadro competitivo local de Infantil A misto, poderão os mesmos integrar-se na competição do escalão/género Infantil A masculino.

Nota: No escalão de INFANTIS (A e B), Fase Local, é possível introduzir alterações ao presente Regulamento Técnico-Pedagógico, mediante proposta à Coordenação Nacional do Desporto Escolar (CNDE).

5. CLASSIFICAÇÃO / PONTUAÇÃO / DESEMPATE

5.1. CLASSIFICAÇÃO e PONTUAÇÃO

A classificação das equipas nas várias fases do Quadro Competitivo Escolar 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 menos faltas administrativas nos jogos disputados entre as equipas empatadas;

5.2.7.8 A que tiver menos faltas administrativas no total dos jogos realizados entre todas as equipas;

5.2.1.9. 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 alunos 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, é realizado um **prolongamento com duas partes de 5 minutos**, sem

intervalo mas com troca de campo. **Nas Fase Regional e Nacional, o último minuto da 2ª parte é cronometrado na forma de “tempo útil”.**

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 direção 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, três pontapés de grande penalidade, 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 três jogadores que vão executar as grandes penalidades, 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 três pontapés de grande penalidade, uma delas marque mais golos do que a outra poderia marcar, mesmo que completasse a série de remates, a execução não deve prosseguir;

5.4.4.5. Se, depois das duas equipas terem executado os seus três 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 efetuar 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, desde que o árbitro seja informado e que o seu equipamento seja o adequado.

5.4.4.9. Todos os jogadores habilitados, excepto o que executa o pontapé e os dois guarda-redes, devem permanecer na metade da superfície de jogo contrária. 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. ARBITRAGEM

6.1. Os jogos são dirigidos por 2 árbitros e por 2 oficiais de mesa;

6.2. De acordo com o Regulamento da Formação de Árbitros e Juízes, compete ao professor responsável pelo Grupo-Equipa a formação básica dos seus mais diretos colaboradores (árbitro, oficial de mesa e delegado/dirigente);

6.3. Em conformidade com o Regulamento de Formação de Juízes e Árbitros, os alunos árbitros deverão estar habilitados para arbitrar a Fase Competitiva em que estiverem a participar;

6.4. Os jogos devem ser prioritariamente arbitrados pelo aluno que reúna maior acreditação na formação específica;

6.5. É obrigatória a constituição da Mesa de Secretariado, entendida como um meio auxiliar de organização e controlo da atividade;

A mesa de jogo deve ser constituída por dois alunos, com as seguintes atribuições:

- a. Um aluno árbitro, que assegura o preenchimento do boletim de jogo;
- b. Um aluno árbitro (cronometrista), que é responsável pelo controlo do tempo de jogo e marcação de golos no marcador eletrónico (caso exista).

- 6.6. As funções dos elementos que compõem a mesa de jogo são:
- a. Preencher o boletim de jogo, em colaboração com a equipa de arbitragem;
 - i. Registar a identificação dos participantes;
 - ii. Registar os resultados parciais e final;
 - iii. Registar as eventuais ocorrências disciplinares;
 - b. Cronometrar o tempo de jogo;
 - c. Auxiliar e colaborar com a equipa de arbitragem.

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

6.7.1. **Lei 3 (FPF) - Número de Jogadores.** Ver ponto 3.1. deste regulamento;

6.7.2. **Lei 4 (FPF) - 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 (borracha – “*caoutchouc*” -, plástico ou matérias similares);
- Devem oferecer um grau de proteção apropriado.

Nota: É obrigatória a utilização de caneleiras nas Fases Regional e Nacional e aconselhável o seu uso, em todos os jogos de todas as fases.

6.7.3. **Lei 8 (FPF) - Duração do Jogo**, de acordo com o ponto 2.2;

6.7.4. **Lei 12 (FPF) - Faltas e comportamento antidesportivo** 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.

No caso do quadro competitivo da fase Local ser realizado no formato de jornadas concentradas, se o jogador for expulso por motivo de agressão física ou verbal, não pode participar no segundo jogo dessa jornada. Se esta ocorrência disciplinar suceder

nas fases Regional ou Nacional, o jogador fica impedido de realizar, no mínimo, o jogo seguinte.

6.7.5. **Lei 14 (FPF) - Faltas acumuladas** – Aplicam-se nos escalões de **INICIADOS, JUVENIS e JUNIORES**, mediante a seguinte indicação;

- Escalão de Iniciados: **3 faltas por período de jogo;**
- Escalão de Juvenis/Juniores: **4 faltas por parte de jogo.**

Após estas, será marcado um pontapé livre direto.

Nota: Se um jogador cometer a quinta falta da sua equipa (escalões de JUVENIS e JUNIORES) ou quarta falta no período (escalão de INICIADOS) na sua própria metade da superfície de jogo entre a linha imaginária dos dez metros e a linha de baliza, mas fora da área de grande penalidade, a equipa à qual é concedido o pontapé-livre direto pode optar entre a segunda marca de grande penalidade (10 metros) ou no local da infração.

Nos casos em que, por força do regulamento específico da prova, os jogos não possam terminar empatados e ser necessário a realização de um prolongamento, as faltas acumuladas de cada equipa, no final do 2º período no caso dos escalões de JUVENIS e JUNIORES e no final do 4º período no caso do escalão de INICIADOS, transitam para o prolongamento.

6.8. Os jogos são dirigidos por dois alunos juízes-árbitro:

- O ÁRBITRO;
- O 2º ÁRBITRO.

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

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

7. PROTOCOLO DE JOGO/ SAUDAÇÃO (FAIR PLAY)

Em todas os jogos é obrigatório a realização do protocolo de início de jogo e saudação.

7.1. Protocolo de início de jogo:

- 15 minutos para o início do jogo: entrega na mesa de jogo da Ficha Nominal do Desporto Escolar, BI/CC ou fotocópias autenticadas dos alunos e professor.
- 7 minutos para o início do jogo: Termina o aquecimento das equipas. Verificação por parte dos árbitros das redes das balizas e se o boletim de jogo já se encontram corretamente preenchido.
- 3 minutos para o início do jogo: Entrada das três equipas para a saudação (Fair Play).

7.2. Saudação (FAIR PLAY):

- Antes do apito inicial para início do jogo, avançam e perfilam no centro do terreno, todos os alunos inscritos no boletim de jogo e os dois árbitros.
- As equipas perfilarão sobre uma linha imaginária, perpendicular à linha de meio-campo e a uma distância entre 5 e 7m da linha lateral.
- Os dois árbitros ficam no meio das equipas e à sua esquerda, fica a equipa visitada e à direita a equipa visitante.
- Concluída a saudação, a equipa visitante cumprimentará os árbitros e a equipa visitada, concluindo-se esta cerimónia com a passagem da equipa visitada em cumprimento à equipa de arbitragem.
- Sorteio para início de jogo por parte dos capitães de equipa
- Recolhem ao banco de suplentes os jogadores que não participam nos cinco iniciais, vestindo todos eles, coletes de cor diferente do seu equipamento
- Os árbitros aguardam a sinalética do cronometrista, confirmando que tudo está pronto para o início do jogo
- Início do jogo

8. CASOS OMISSOS

Os casos omissos e as dúvidas resultantes da aplicação do presente Regulamento, de acordo com a fase organizacional (fase local, regional ou nacional), serão analisados e decididos, respetivamente, pela CLDE, pela CRDE e pela Direção-Geral da Educação – Divisão do Desporto Escolar.