

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FUTSAL DOS XXIII JNS

ÍNDICE

1.	INTRODUÇÃO	2
2.	ESCALÕES ETÁRIOS, TEMPO DE JOGO E BOLA	2
3.	CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS	2
4.	CLASSIFICAÇÃO, PONTUAÇÃO, DESEMPATE	3
5.	ARBITRAGEM, REGRAS	4
6.	CASOS OMISSOS	5

1. INTRODUÇÃO

Este Regulamento aplica-se a todas as competições de Futsal realizadas no âmbito dos XXIII Jogos Nacionais Salesianos, em conformidade com o estipulado no Regulamento Geral dos mesmos e tendo por base as Regras Oficiais desta modalidade, as quais sofreram algumas adaptações que estão enunciadas nos pontos seguintes.

2. ESCALÕES ETÁRIOS, TEMPO DE JOGO E BOLA

2.1 Escalões etários

Infantis A	Infantis B	Iniciados	Juvenis
2005/2006	2003/2004	2001/2002	1999/2000

2.2 Tempo de Jogo

Escalão	Tempo de jogo	Pausa técnica	Intervalo
Infantis A	2 x 15'	--	5'
Infantis B	2 x 15'	--	5'
Iniciados	2 x 15'/20'	1'	5'
Juvenis	2 x 15'/20'	1'	5'

Nos escalões de INICIADOS e JUVENIS cada equipa tem o direito de pedir um minuto de “tempo morto” por jogo, o qual é concedido num momento de paragem do mesmo e com a posse de bola a pertencer à equipa que o solicitou. Uma vez concedido o “tempo morto”, 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 e só podem substituir no final do “tempo morto”.

2.3 Bola de jogo

A bola a utilizar nas competições deve satisfazer as exigências e ser apropriada para a prática da modalidade.

3. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

3.1 Cada equipa é constituída por:

- 12 Jogadores no máximo e 5 no mínimo, os quais devem constar no boletim de jogo;
- Nos escalões de Infantis A e B, as equipas podem ser mistas.
- 1 Professor responsável pelo Grupo/Equipa;

3.2 A equipa que se apresentar com menos de 5 jogadores não poderá realizar o jogo.

3.2.1 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 5-0.

3.2.2 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.

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.

4. CLASSIFICAÇÃO, PONTUAÇÃO, DESEMPATE

4.1. Classificação

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

Infantis/Iniciados/Juvenis (Masculinos e Femininos)

- **Vitória**..... 3 Pontos
- **Empate**..... 1 Ponto
- **Derrota ou Falta Administrativa** 0 Pontos
- **Falta de Comparência**..... 0 Pontos

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

4.1.3. O formato de competição de cada escalão será facultado oportunamente.

4.2. Formas de Desempate

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

- 4.2.1.1. A que tiver maior pontuação nos jogos disputados entre as equipas empatadas.
- 4.2.1.2. A que tiver maior diferença entre golos marcados e sofridos nos jogos entre as equipas empatadas.
- 4.2.1.3. A que tiver maior diferença entre golos marcados e sofridos no total dos jogos realizados entre todas as equipas.
- 4.2.1.4. A que tiver maior número de vitórias no total dos jogos realizados entre todas as equipas.
- 4.2.1.5. A que tiver maior número de golos marcados no total dos jogos realizados entre todas as equipas.
- 4.2.1.6. A que tiver menor número de golos sofridos no total dos jogos realizados entre todas as equipas.
- 4.2.1.7. 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: as sanções aos responsáveis das equipas são contabilizadas com o dobro dos pontos acima mencionados.

4.2.1.8. 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.

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

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

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

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

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

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

4.2.3.4.1 Os pontapés são executados alternadamente por cada equipa.

4.2.3.4.2 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.

4.2.3.4.3 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.

4.2.3.4.4 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.

4.2.3.4.5 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.

4.2.3.4.6 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.

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

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

4.2.3.4.9 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.

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

5. ARBITRAGEM, REGRAS

5.1. Os jogos são dirigidos por, pelo menos, 1 árbitro.

- 5.2.** A organização providenciará, para ser preenchido, o boletim de jogo, em colaboração com a equipa de arbitragem, onde deve ser:
- 5.2.1.** Registada a identificação dos participantes.
 - 5.2.2.** Registados os resultados parciais e final.
 - 5.2.3.** Registadas as eventuais ocorrências disciplinares;
- 5.3.** A organização providenciará em colaboração com a equipa de arbitragem para ser cronometrado o tempo de jogo.
- 5.4.** O jogo será regulamentado pelas regras oficiais do Futsal, da responsabilidade da Federação Portuguesa de Futebol, com as alterações previstas no presente regulamento.
- 5.4.1.** 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.
 - 5.4.1.1.** *Calçado:* os jogadores só podem utilizar ténis de Futsal. Não é permitida a utilização de chuteiras..
 - 5.4.2.** 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 – escalões de infantis.
 - 5.4.3.** Lei 14 - Faltas acumuladas – Aplicam-se apenas no escalão de Juvenis.

6. CASOS OMISSOS

Os casos omissos a este Regulamento serão analisados e resolvidos pela organização e da sua decisão não cabe recurso.