

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FUTSAL

REGULAMENTO DA PROVA

NORMAS ORIENTADORAS DOS JOGOS DESPORTIVOS DE PENALVA DO CASTELO

CAPÍTULO I

ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

01 – GENERALIDADES

- 01.01** A elaboração do calendário, organização e administração dos jogos é da responsabilidade da Comissão Organizadora dos 16º Jogos Desportivos de Penalva do Castelo.
- 01.02** Os jogos compreendem provas distintas e destinam-se a jovens, federados ou não, masculinos ou femininos, nos Escalões "A", "B", "C", "D", "J", "S" e "Sénior" todos eles disputados na variante de "Futsal". Existe um limite máximo de 3 atletas federados em campo por escalão, e de 5 atletas federados inscritos na ficha de jogo.
- Nos escalões B, C, e D as equipas poderão ser mistas, uma vez que o quadro competitivo será comum.
- 01.03** Cada equipa poderá inscrever até o máximo de 10 (dez) jogadores, desde que essas inscrições deem entrada até à data-limite fixada no prazo para as inscrições dos jogadores. Para o caso dos escalões "S" e "Sénior", a equipa terá que ser constituída por elementos dos dois escalões, havendo obrigatoriedade de estarem inscritos na ficha de jogo pelo menos dois elementos do escalão sénior e estar em campo um elemento do escalão sénior.
- 01.04** Cada equipa terá que ser representada por pelo menos um dirigente que terá obrigatoriamente que pertencer à coletividade/Junta de Freguesia em causa. Os jogos não iniciam sem a presença dos dirigentes responsáveis pelas equipas em jogo.
- 01.05** Os jogos decorrerão nas datas previamente definidas.
- 01.06** Serão observadas as regras oficiais da modalidade (*Leis do Jogo do Futsal*)

02 – SISTEMA DA PROVA

02.01

O sistema de organização da prova será definido de acordo com as seguintes condicionantes:

- a) Quantidade de Associações / Coletividades inscritas nos Jogos;
- b) Número de dias de prova;
- c) Número de campos disponíveis;
- d) Limites de desempenho físico e tático-técnico dos jogadores.

03 - QUALIFICAÇÃO DOS JOGADORES

03.01

Serão admitidos os jogadores nascidos em:

- “Sénior” – nascidos antes de 1989
- “S” – nascidos entre 1989 e 2001 (inclusive)
- “J” – nascidos em 2002 e 2003
- “A” – nascidos em 2004, 2005 e 2006
- “B” – nascidos em 2007, 2008 e 2009
- “C” – nascidos em 2010 e 2011
- “D” – nascidos em 2012 e 2013

03.02

Os jogadores terão de se apresentar em campo devidamente equipados: camisola, calção, meias, sapatilhas e caneleiras, sendo obrigatória a numeração das camisolas.

04 – DURAÇÃO DOS JOGOS

04.01

Com um intervalo de 10 minutos, os jogos terão os seguintes tempos de duração:

- Escalão “C” e “D” 2 x 15 minutos
- Escalão “B” 2 x 15 minutos
- Escalão “A” 2 x 15 minutos
- Escalão “J” 2 x 20 minutos
- Escalão “S” e “Sénior” 2 x 20 minutos

05 – SUBSTITUIÇÕES

05.01

Em cada jogo, cada equipa poderá apresentar jogadores até ao máximo de 10 (dez).

05.02

De acordo com as leis de jogo, não há limite quanto ao número de

substituições a efetuar.

06 - CLASSIFICAÇÃO E FORMAS DE DESEMPATE

- 06.01** As classificações são estabelecidas em conformidade com as disposições contidas no Regulamento de Provas da A. F. Viseu, adotando-se a seguinte tabela de pontuação:
VITÓRIA - 3 pontos,
EMPATE - 1 ponto,
DERROTA - 0 pontos
- 06.02** Se duas ou mais equipas obtiverem o mesmo número de pontos, considera-se melhor classificada a equipa que tiver maior número de pontos nos jogos efetuados entre si.
- 06.03** Em caso de nova igualdade, considera-se melhor classificada a equipa que tiver maior diferença entre o número de golos marcados e sofridos pelas equipas empatadas, nos jogos que entre si realizaram;
- 06.04** Em caso de nova igualdade, considera-se melhor classificada a equipa que tiver maior diferença entre os golos marcados e sofridos, na respetiva fase.
- 06.05** Em caso de igual diferença de golos, considera-se melhor classificada a equipa que tiver maior número de vitórias, na respetiva fase.
- 06.06** Em caso de igualdade, considera-se melhor classificada a equipa que tiver marcado maior número de golos, na respetiva fase.
- 06.07** Em caso de igualdade, considera-se melhor classificada a equipa que tiver menor número de golos sofridos, na respetiva fase.
- 06.08** Nos jogos disputados a eliminar, caso se verifique um empate no fim do tempo regulamentar, as equipas procederão à marcação de grandes penalidades, numa série de cinco penalidades. Caso após a série de penalidades se verificar um empate, perde a primeira equipa a falhar a marcação da grande penalidade.
As grandes penalidades são realizadas na marca dos 7 metros.

07 – MATERIAL

- 07.01** Compete aos Clubes contendores fornecer as bolas para o jogo, as quais deverão ter as seguintes características:
Escalação "C" e "D": Bola de Futsal para formação;

Escalão “B”, “A”, “J” e “S”: Bola de Futsal.

08 - ARBITRAGEM E DISCIPLINA

- 08.01** Tudo quanto se relaciona com a arbitragem será regulado pelo que se encontra estabelecido para as competições oficiais.
- 08.02** Os jogos serão dirigidos, preferencialmente, por árbitros da A. F. Viseu.
- 08.03** Em matéria de castigos observar-se-á o fixado pelo Regulamento Disciplinar, sendo os castigos cumpridos apenas nestes Jogos.
- 08.04** O jogador a quem, no mesmo jogo, for exibido o cartão amarelo e cometer depois outra falta a que corresponda também cartão amarelo, ser-lhe-á exibido novo cartão amarelo, imediatamente seguido de cartão vermelho, com expulsão do terreno de jogo, sendo punido automaticamente com um (1) jogo de suspensão, não contando os cartões amarelos exibidos para efeito de acumulação.
Sendo a equipa em inferioridade numérica a marcar o golo, o jogo prosseguirá sem alteração do número de jogadores.
- 08.05** Os jogadores expulsos ou como tal considerados pelo árbitro, serão automaticamente suspensos por um (1) jogo e têm que abandonar o jogo. Passados dois minutos ou após sofrerem um golo entretanto, pode entrar outro elemento da equipa para o jogo.
- 08.06** Se a infração que motivou a expulsão for muito grave ou reveladora de indignidade, poderá ser aplicada uma sanção diferente da referida no ponto anterior.
- 08.07** Não se torna necessário a instauração de processo para aplicação de derrota.
- 08.08** Todos os casos ocorridos nos jogos serão imediatamente resolvidos pela comissão organizadora, não sendo as decisões passíveis de recurso.
- 08.09** PAUSA TÉCNICA - As equipas têm direito a um minuto de pausa técnica em cada uma das partes do jogo.
Serão respeitadas as seguintes condições:
A cada equipa estão autorizados a pedir uma pausa técnica de um minuto ao assistente de mesa ou ao cronometrista;
O árbitro concederá a pausa técnica quando a equipa que a solicitou estiver na posse da bola e a bola não esteja em jogo, através de apito;
- 08.10** FALTAS - As faltas são sancionadas com pontapé-livre direto, pontapé

08.11

de grande-penalidade ou pontapé-livre indireto.

FALTAS PUNIDAS COM PONTAPÉ-LIVRE DIRETO - Um pontapé-livre direto é concedido à equipa adversária do jogador que comete uma das sete faltas seguintes de forma considerada pelos árbitros como negligente, por imprudente ou com recurso a força excessiva:

- Dar ou tentar dar um pontapé num adversário;
- Passar uma rasteira a um adversário;
- Saltar sobre um adversário;
- Carregar um adversário;
- Atingir ou tentar attingir um adversário;
- Empurrar um adversário;
- Efetuar uma entrada contra um adversário.

Um pontapé-livre direto é igualmente concedido à equipa adversária do jogador que comete uma das três faltas seguintes:

- Agarrar um adversário;
- Cuspir sobre um adversário;
- Tocar deliberadamente a bola com as mãos (exceto o guarda-redes dentro da sua própria área de grande-penalidade).

08.12

O pontapé-livre direto é executado no local onde a falta foi cometida. As faltas acima referidas são faltas acumuladas.

FALTAS PUNIDAS COM PONTAPÉ DE GRANDE-PENALIDADE - É concedida uma grande-penalidade à equipa adversária do jogador que cometer uma das dez faltas acima referidas dentro da respetiva área de grande-penalidade, independentemente da posição da bola, bastando que a mesma esteja em jogo.

08.13

FALTAS PUNIDAS COM UM PONTAPÉ-LIVRE INDIRETO - É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária do guarda-redes que cometa uma das quatro faltas seguintes:

- Depois de jogar a bola, em qualquer parte da superfície de jogo, voltar a fazê-lo após lhe ter sido cedida por um colega de equipa, na sua metade da superfície de jogo e antes que um adversário lhe tenha tocado;
- Tocar a bola com as mãos dentro da sua área de grande-penalidade após lhe ter sido cedida por um colega de equipa com o pé;

08.14

- Tocar a bola com as mãos dentro da sua área de grande-penalidade após lhe ter sido cedida por um colega de equipa com o pé diretamente de um pontapé de linha lateral.

O pontapé-livre indireto é executado no local onde a falta foi cometida.

FALTAS ACUMULADAS:

- São aquelas sancionadas com pontapé-livre direto;
- Num documento próprio, são registadas as 5 primeiras faltas acumuladas por cada equipa, em cada período do jogo;

A partir da sexta falta acumulada:

- Será marcado um livre-direto de 10 metros;
- Não é permitida a formação de barreiras;
- O jogador que executa o pontapé-livre deverá ser devidamente identificado;
- O guarda-redes deverá permanecer na sua área de grande penalidade, a uma distância mínima de 5 metros da bola;
- Os jogadores terão de estar atrás de uma linha imaginária passando pelo ponto onde estará a bola em paralelo com a linha de baliza. Deverão permanecer a uma distância de 5 metros da bola e não poderão obstruir o jogador que executa o pontapé livre.
- Nenhum jogador poderá ultrapassar a dita linha imaginária antes que a bola tenha sido tocada ou jogada.

08.15

PROCEDIMENTO DE MARCAÇÕES DE LINHA LATERAL:

- Executado obrigatoriamente com o pé;
- Os jogadores adversários deverão estar a uma distância mínima de 5 m do local na linha lateral onde o pontapé de linha lateral é executado;
- A bola está em jogo assim que entra na superfície de jogo;
- Pontapear a bola, que deve estar imóvel, a partir do ponto onde saiu da superfície de jogo ou fora desta a uma distância não superior a 25 cm desse ponto.