



ESTORIL'24
XXVIII JOGOS NACIONAIS
SALESIANOS

REGULAMENTO ESPECÍFICO

- Futsal -



1. INTRODUÇÃO

O Regulamento Específico de Futsal aplica-se a todas as competições de Futsal realizadas no âmbito dos XXVIII Jogos Nacionais Salesianos, em conformidade com o estipulado no Regulamento Geral dos mesmos e Regras Oficiais em vigor.

As regras em vigor no Regulamento de Provas Oficial de Futsal da Federação Portuguesa de Futebol aplicam-se a todos os escalões, com adaptação adequada das mesmas 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

Sub-9	Sub-11	Sub-13	Sub-15	Sub-18
2015/2016	2013/2014	2011/2012	2009/2010	2008/2007/2006

2.2. Tempo de Jogo

Escalão	Tempo de jogo	Pausa técnica	Intervalo
Sub-9	2 x 20'	--	5'
Sub-11	2 x 20'	--	5'
Sub-13	2 x 20'	--	5'
Sub-15	2 x 20'	1'	5'
Sub-17	2 x 20'	1'	5'
Sub-18	2 x 20'	1'	5'

Nos escalões de sub-15 e sub-18, 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 de Futsal dos XXVIII Jogos Nacionais Salesianos devem satisfazer as exigências da Lei 2 (RPO – Futsal da FPF).

3. CONSTITUIÇÃO / IDENTIFICAÇÃO DAS EQUIPAS

- 3.1. Cada casa Salesiana poderá participar, no máximo com 3 (três) equipas por cada escalão e género.
- 3.2. Uma equipa é constituída por:
 - 3.2.1. Máximo de 12 (doze) jogadores e mínimo de 6 (seis). Nos escalões de sub-9, sub-11 e sub-13, as equipas podem ser mistas;
 - 3.2.1. 1(um) animador ou técnico responsável pela equipa;
- 3.3. A equipa que se apresentar com menos de 5 jogadores, não poderá realizar o jogo e ser-lhe-á averbada Falta de Administrativa (a equipa compareceu ao jogo, mas não cumpriu o regulamento da prova), sendo automaticamente eliminada da classificação final e todos os jogos, eventualmente já realizados, serão anulados. Esta equipa poderá, no entanto, realizar os jogos seguintes, que não serão, no entanto, considerados para a classificação final.
- 3.4. À equipa que não compareça no local de jogo, ser-lhe-á averbada Falta de Comparência, sendo automaticamente eliminada da classificação final, e todos os jogos, eventualmente já realizados, serão anulados. Esta equipa se comparecer nos jogos seguintes, poderá realizá-los, mas não serão, no entanto, considerados para a classificação final.
- 3.5. Nenhum jogo poderá prosseguir se uma das equipas ficar reduzida a menos de 3 jogadores. À equipa que ficar sem o número mínimo de jogadores será averbada derrota e zero pontos, e à outra será atribuída vitória, com resultado de 3-0.
- 3.6. Equipamento de jogo: todos os alunos de uma equipa devem apresentar-se em campo com equipamento próprio, identificador da sua casa salesiana. As camisolas devem estar numeradas. (ver capítulo referente às regras – “equipamento de jogo”).



4. CLASSIFICAÇÃO / PONTUAÇÃO / FORMAS DE DESEMPATE

4.1. Classificação

4.1.1. A classificação das equipas 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.....1 PONTO
- Derrota.....0 PONTOS

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

4.1.3. O Quadro Competitivo dos escalões de sub-11, sub-13, sub-15 e sub-18 prevê uma 1ª fase de grupos e uma fase final, com “meias-finais” e, posteriormente, 3º/4º lugares e final. Relativamente ao escalão de sub-9, está previsto um grupo único, no qual jogam todos contra todos, sem fase a eliminar. Esta norma poderá ser alterada caso não se verifique a inscrição de um número mínimo de equipas para a formação de, pelo menos, dois grupos;

4.1.4. Nos casos em que o Quadro Competitivo do escalão é constituído por três grupos na 1ª fase, é apurado para a fase final o primeiro classificado de cada grupo e o melhor segundo de entre os três grupos. Os critérios para decidir o melhor segundo classificado são os seguintes:

4.1.4.1. Uma vez que os grupos não têm todos o mesmo número de equipas, e por uma questão de igualdade, são considerados apenas os jogos entre os 4 (quatro) primeiros classificados de cada grupo.

4.1.4.2. A equipa que obtiver maior número de pontos na fase de grupos.

4.1.4.3. A equipa que tiver maior diferença entre golos marcados e sofridos no total de jogos realizados na fase de grupos.

4.1.4.4. A equipa que tiver o maior número de golos marcados no total dos jogos realizados na fase de grupos.

4.1.4.5. A equipa que tiver o menor número de golos sofridos no total dos jogos realizados na fase de grupos.



4.1.4.6. A equipa que tiver menor número de infrações disciplinares (cartões) averbadas na fase de grupos.

- Cartão amarelo.....1 ponto
- Cartão vermelho (acumulação).....5 pontos
- Cartão vermelho (direto).....15 pontos

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 direcção 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.

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

4.2.4.1. Os pontapés são executados alternadamente por cada equipa.

4.2.4.2. 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.

4.2.4.3. 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.

4.2.4.4. 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.

4.2.4.5. 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.

4.2.4.6. 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.

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

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



4.2.4.9. 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.

4.2.4.10. 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. Arbitragem

5.1.1. Os jogos são dirigidos por pelo menos 1 árbitro.

5.1.2. A organização providenciará para ser preenchido o boletim de jogo, em colaboração com a equipa de arbitragem onde deve ser:

5.1.2.1. registada a identificação dos participantes;

5.1.2.2. registados os resultados parciais e final;

5.1.2.3. registadas as eventuais ocorrências disciplinares.

5.1.2. A organização providenciará em colaboração com a equipa de arbitragem a cronometragem do tempo de jogo.

5.2. Regras

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

5.2.2. *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. Transcreve-se de seguida o texto da lei: *as caneleiras devem ser inteiramente cobertas pelas meias, devem ser de matéria adequada (caoutchouc, plástico ou matérias similares); devem oferecer um grau de proteção apropriado.* Calçado: os jogadores só podem utilizar ténis de Futsal. Não é permitida a utilização de chuteiras com pitons, mesmo que os jogos se realizem em relva sintética

5.2.3. *Lei 12 - Faltas e comportamento antidesportivo* – Refere-se que, em caso de expulsão, o jogador em causa não pode voltar a jogar no mesmo encontro



ESTORIL'24
XXVIII JOGOS NACIONAIS
SALESIANOS

nem sentar-se no banco de suplentes, podendo ser substituído imediatamente por um jogador suplente – escalões de Sub-9, Sub-11 e Sub-13.

5.2.4. *Lei 14 - Faltas acumuladas* – Aplicam-se apenas nos escalões de Sub-15, sub-17 e Sub-18.

5.2.5. Nos escalões de Sub-9, Sub-11 e Sub-13, a regra de atraso ao seu guarda-redes segue a norma do jogo de Futebol de 11.

6. CASOS OMISSOS

Os casos omissos neste Regulamento Específico, são analisados e resolvidos pela organização e da sua decisão não cabe recurso.



7. INTRODUÇÃO

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

8. ESCALÕES ETÁRIOS e MODELO COMPETITIVO

2.1. Escalões etários

Sub-10	Sub-12	Sub-14	Sub-16	Sub-18
2014/2015/2016	2012/2013	2010/2011	2008/2009	2006/2007

2.2. Modelo competitivo

Escalão	Bola	Nº jogadores	Tempo de jogo	Descontos de tempo	Observações
Sub-10	Nº 5	4x4	4 x 8' Intervalos: 1'-5'-1'	1 desconto de tempo por <i>jogo</i>	Tempo de jogo CORRIDO*
Sub-12	Nº 5	4x4	4 x 8' Intervalos: 1'-5'-1'		
Sub-14	Nº 6	5x5	4 x 10' Intervalos: 1'-5'-1'	1 desconto de tempo por <i>parte</i>	Substituições ao critério do treinador
Sub-16	Nº 6 (F) Nº 7 (M)	5x5	4 x 10' Intervalos: 1'-5'-1'		
Sub-18	Nº 6 (F) Nº 7 (M)	5x5	4 x 10' Intervalos: 1'-5'-1'		

*** NOTA:** durante o tempo de jogo "CORRIDO" o cronómetro para nas seguintes situações:

- Se for pedido desconto de tempo;
- Se existir lugar a lances livres;
- Outras situações: acidente, lesões, ou no caso de o árbitro achar necessário.

9. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS E EQUIPAMENTO



ESTORIL'24
XXVIII JOGOS NACIONAIS
SALESIANOS

9.1 Cada casa salesiana poderá participar, no máximo, com 3 (três) equipas por cada escalão e por género.

9.2 Uma equipa é constituída por:

9.2.1 Todos os escalões: mínimo de 6 (seis) e máximo de 12 (doze) jogadores. Nos escalões de Sub-10 e Sub-12 as equipas podem ser mistas.

9.2.2 1 (um) Professor responsável pelo grupo/equipa.

9.3 Equipamento de jogo

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

10. REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO

10.1 Fica ao critério do treinador a utilização dos jogadores durante o jogo, fazendo substituições livremente, devendo, no entanto, ter em consideração que **todos os jogadores da equipa deverão jogar**.

10.2 As regras dos “3”, “5”, “8” e “24” segundos **não se aplicam** nos escalões de Sub-10, Sub-12 e Sub-14. No entanto, verificando-se situações de abuso na retenção de bola, com o nítido favorecimento para a equipa infratora, o árbitro deverá marcar violação, perdendo a equipa em causa a posse de bola.

10.3 As regras dos “3”, “5” e “8” segundos **aplicam-se** no escalão de Sub-16.

10.4 A regra dos “24” segundos **não se aplica linearmente**. Verificando-se situações de abuso na retenção de bola, com o nítido favorecimento para a equipa infratora, o árbitro deverá marcar violação, perdendo a equipa em causa a posse de bola.

11. CLASSIFICAÇÃO, PONTUAÇÃO, DESEMPATE

11.1A classificação das equipas nas várias fases do Quadro Competitivo é determinada pela somada pontuação obtida no total dos jogos efetuados, de



ESTORIL'24
XXVIII JOGOS NACIONAIS
SALESIANOS

acordo com o seguinte critério:

- ✓ Vitória: 2 pontos;
- ✓ Derrota ou Falta Administrativa: 1 ponto;
- ✓ Falta de Comparência: 0 (zero) pontos.

11.2 Em caso de empate, em qualquer escalão, terá lugar um prolongamento de cinco minutos (tempo corrido), efetuando-se a escolha do campo e dando-se seguimento à posse alternada. No caso de persistir o empate no final dos cinco minutos, serão realizados sucessivos prolongamentos de três minutos até ser encontrado um vencedor, sendo necessário apenas trocar de campo.

11.3 Para efeitos de contagem de “*Cesto-Average*”, a uma falta de comparência corresponde uma derrota por “0 – 20”.

11.4 Nos escalões de sub-10, sub-12, sub-14, sub-16 e sub-18 a classificação final é estabelecida por ordem decrescente dos pontos obtidos, classificando-se em 1º lugar a equipa com o maior número de pontos.



11.5 No caso de igualdade pontual entre duas ou mais equipas, a classificação final obedece aos seguintes critérios:

5.5.1. Quando a competição se joga no sistema de poule a duas voltas:

5.5.1.1. A equipa que obtiver mais pontos (vitórias/derrotas) nos jogos disputados entre as equipas empatadas.

5.5.1.2. A equipa que tiver maior diferença entre o número total pontos marcados e sofridos nos jogos disputados entre as equipas empatadas.

5.5.1.3. A equipa que tiver maior diferença entre pontos marcados e sofridos considerando todos os jogos realizados.

5.5.1.4. A equipa que tiver o maior número de pontos marcados, no total dos jogos realizados entre todas as equipas.

5.5.1.5. A equipa que tiver menor número de infrações disciplinares averbadas durante a realização da competição:

- ✓ Falta Desqualificante
- ✓ Falta Técnica
- ✓ Falta Antidesportiva
- ✓ Falta Pessoal

5.5.1.6. Se o empate ainda subsistir, será feita uma prova com jogos a eliminar, cuja ordem será determinada por sorteio, entre as equipas que ainda se mantenham nessa situação.

5.5.2. Quando a competição se disputa no sistema de poule a uma volta:

5.5.2.1. Entre duas equipas: aplica-se o definido nos pontos 5.5.1.3; 5.5.1.4 e 5.5.1.5. O resultado do jogo entre si deve ser o último critério a aplicar.

5.5.2.2. Entre três ou mais equipas: aplica-se o definido nos pontos 5.5.1.1; 5.5.1.2; 5.5.1.3; 5.5.1.4.; 5.5.1.5 e 5.5.1.6.

5.6. No escalão de sub-12 a classificação da 1ª fase é estabelecida de acordo com o descrito nos pontos 5.4 e 5.5, apurando-se para a final os dois primeiros



ESTORIL'24
XXVIII JOGOS NACIONAIS
SALESIANOS

classificados.

5.7. No escalão de sub-12 a classificação final fica ordenada da seguinte forma:

5.7.1. 1º lugar: vencedor do jogo da final

5.7.2. 2º lugar: derrotado do jogo da final

5.7.3. 3º lugar: classificação igual à obtida na 1ª fase

5.7.4. 4º lugar: classificação igual à obtida na 1ª fase

12. CASOS OMISSOS

Os casos omissos neste Regulamento Específico, são analisados e resolvidos pelos Coordenadores dos XXVIII Jogos Nacionais Salesianos e da sua decisão não caberá recurso.