



# Futsal

**Regulamento Específico**

2014 | 2015

## **LEI I – A SUPERFÍCIE DE JOGO**

### **ARTº 1º**

Os jogos de Futsal serão realizados preferencialmente nos recintos de Andebol (aproveitando as suas marcações) ou em um quarto de campo de futebol de 11 (quando possível marcar com 40 metros de comprimento por 20 de largura).

Daqui se deduz que as superfícies de jogo poderão variar de local para local.

### **ARTº 2º**

#### **ÁREA DE GRANDE PENALIDADE**

A superfície de jogo apenas possui uma área denominada, área de grande penalidade, que será marcada no topo de cada uma das metades da superfície de jogo a 6 metros de distância de cada poste da baliza. Nos casos em que os jogos se disputem em recintos de Andebol, a área de grande penalidade será a área de 6 metros desta modalidade.

### **ARTº 3º**

#### **MARCA DE GRANDE PENALIDADE**

Sobre uma linha imaginária perpendicular ao meio da linha de baliza entre os postes, será feita uma marca para as grandes penalidades a 6 metros desta linha, em cima da linha da área de grande penalidade.

### **ARTº 4º**

#### **SEGUNDA MARCA DE GRANDE PENALIDADE**

Sobre uma linha imaginária perpendicular ao meio da linha de baliza entre os postes e a 10 metros dessa linha, será feita de forma visível uma marca que se denominará Segunda Marca de Grande Penalidade.

**ARTº 5º**

**BALIZAS**

Serão utilizadas as balizas existentes nos recintos de jogo respetivos, cujas dimensões podem variar, mas terão que ser iguais no recinto, no entanto, aconselha-se balizas 3X2 metros.

As balizas deverão possuir redes, que devem prender-se aos postes, à barra e à parte inferior por suportes adequados.

**ARTº 6º**

**ZONA DE SUBSTITUIÇÕES**

a) – A zona de substituições situa-se do mesmo lado, em frente de cada banco dos técnicos e substitutos, dessa mesma equipa, ou seja, no lado do meio campo de cada equipa que atua como defensora. Situa-se logo a seguir à zona livre do cronometrista, a 5 metros da linha do meio campo e prolongando-se à mesma distância para a linha de baliza.

b) – Não é obrigatória a marcação desta zona.

**LEI II - BOLA**

**ARTº 7º**

A bola a ser utilizada é obrigatoriamente a de Futsal, só em casos excecionais pode ser utilizada a bola nº 4 de Futebol. Sempre que num jogo for apresentada bola de Futsal, essa deverá ser utilizada em detrimento de outra.

**LEI III – NÚMERO DE JOGADORES**

**ARTº 8º**

A partida será jogada por duas equipas, compreendendo cada uma o máximo de 5 jogadores, um dos quais será o guarda-redes.

a) - Nos escalões de Infantis (1 e 2) e Iniciados (Campeonatos Escolares), cada equipa pode apresentar-se com **um máximo de 12 jogadores e mínimo 8** inscritos no boletim de jogo (dois dos

quais serão guarda-redes).

b) - A equipa que se apresentar somente com 7 (sete) jogadores ou menos, realiza obrigatoriamente o jogo (se tiver no mínimo 5 jogadores), contudo os pontos correspondentes à vitória são averbados à equipa que cumpriu o presente regulamento, independentemente do resultado final do jogo.

c) - À equipa infratora ser-lhe-á averbada a derrota (1 ponto) e 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.

d) - Em caso de igualdade pontual, uma equipa que não cumpriu com o regulamento não poderá ser beneficiada com o resultado desse jogo.

e) - À terceira reincidência na alínea b) deste Artigo, será averbada falta de comparência por (5-0) com pontuação equivalente a (0) pontos.

Nos Juvenis e **Juniores/Seniores**, cada equipa pode apresentar-se com um mínimo 5 e máximo de 12 jogadores (um dos quais será o guarda - redes).

**Nos Infantis (1 e 2) e Iniciados (na Festa do Desporto Escolar), cada equipa pode apresentar-se com um mínimo 5 e máximo de 12 jogadores (um dos quais será o guarda - redes).**

#### **ARTº 9º**

##### **Nos Infantis (1 e 2) e Iniciados (Campeonatos Escolares).**

a) - Até ao final do 2º período de jogo, todos os jogadores são obrigados a jogar um período e descansar outro, exceto quando uma equipa apresente 9 ou 8 jogadores, neste caso 1 ou 2 jogadores respetivamente terão de jogar nos dois primeiros períodos, não podendo ser utilizados no 3º período.

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

c) - No 3º e 4º período as substituições processam-se como nos Juvenis e **Juniores/Seniores** exceto na situação verificada na alínea a) deste artigo.

d) - Para se iniciar um jogo são necessários pelo menos 5 jogadores em cada equipa.

e) - Durante o jogo, uma equipa não poderá ficar reduzida a menos de 3 jogadores. Neste caso é averbada Falta de Comparência de (5-0) equivalente a (0) pontos.

**ARTº 10º**

**Infantis (1 e 2), Iniciados (Festa Desporto Escolar)** Juvenis e Juniores/Seniores

a) - Cada equipa poderá efetuar um número indeterminado de substituições, de entre os substitutos indicados no início do jogo.

b) - As substituições são "volantes", incluindo a do guarda-redes, mesmo sem autorização do árbitro.

c) - Um jogador que tenha sido substituído pode voltar ao recinto de jogo para substituir outro jogador.

d) - Substituição "volante" é aquela que é efetuada em qualquer momento do jogo, quer a bola esteja em jogo ou não.

Neste caso convém observar as seguintes disposições:

- 1) - As substituições devem processar-se obrigatoriamente pela "zona de substituições".
- 2) - O jogador que entra na superfície de jogo só deve fazê-lo quando o jogador a substituir tiver abandonado completamente a superfície de jogo.

**ARTº 11º**

**CASTIGOS**

a) - Se durante uma substituição "volante", não for respeitada a "zona de substituições", o árbitro deixará seguir o jogo e advertirá o(s) faltoso(s) logo que a bola deixe de estar em jogo.

b) - Se durante uma substituição "volante", o substituto penetra no recinto de jogo antes que o jogador a substituir tenha saído completamente, o árbitro interromperá o jogo, fará sair o jogador a substituir, advertirá o jogador substituto e recomeçará o jogo com um pontapé livre indireto a favor da equipa adversária no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, salvo se, a bola se encontrava no interior da área de grande penalidade da equipa infratora. Neste caso, o livre será executado em cima da linha dos 6 metros no ponto mais próximo do local onde se encontrava

a bola no momento da interrupção.

#### **LEI IV – EQUIPAMENTO DOS JOGADORES**

##### **ARTº 12º**

Não é permitida a utilização de botas com pitons, nem qualquer objeto que ponha em causa a integridade física dos outros jogadores e do próprio.

A utilização de caneleiras é facultativa.

##### **ARTº 13º**

É obrigatório a numeração nas camisolas e cada jogador deverá usar um número diferente.

#### **LEI V – OS ÁRBITROS**

##### **ARTº 14º**

De acordo com o regulamento geral e com o espírito do desporto escolar, não há apelo sobre as decisões dos árbitros, mesmo que isso tenha reflexo no resultado do jogo.

**a) – Cada equipa terá obrigatoriamente de fazer-se acompanhar de um árbitro, que poderá realizar o jogo com o árbitro da equipa contrária, devendo o seu nome constar no boletim de jogo.**

**b) – Cada equipa que apresente um árbitro registado como tal no DSDE, terá a bonificação de (1) um ponto, a somar aos pontos obtidos no jogo.**

**c) – Não será bonificada com a pontuação referente ao árbitro, a equipa que não apresente o número mínimo de alunos exigida (8 nos Infantis e Iniciados).**

**d) – Em caso de igualdade pontual ficará melhor classificada a equipa que apresente os critérios de classificação previstos no Regulamento Geral de Provas.**

#### **LEI VII – DURAÇÃO DO JOGO**

**ARTº 15º**

A duração dos jogos poderá variar consoante o escalão dos mesmos, e ainda consoante as necessidades de organização dos quadros competitivos, mas mantendo-se a obrigatoriedade dos 4 períodos para os escalões de Infantis e Iniciados.

Assim temos:

a) - Nos Infantis (1 e 2) e Iniciados (Campeonatos Escolares): 4 períodos de 10 minutos cada, que **podirão ser alterados por necessidade de organização**.

b) - Nos Juvenis e **Juniores/Seniores** (Campeonatos Escolares): 2 partes de 20 minutos cada, **no entanto, estas poderão ser alteradas por necessidade de organização**.

c) - Infantis (1 e 2) e Iniciados, Juvenis e Juniores/Seniores (Festa do Desporto Escolar): 2 partes de 20 minutos cada.

d) - O tempo de jogo é controlado pela mesa, "tempo corrido" sem paragens, exceto quando o jogo é interrompido por razões que justifique (lesão de um jogador, bola fora bastante afastada do recinto de jogo, esclarecimento à mesa e outras causas que o árbitro entenda necessárias).

**ARTº 16º**

a) - **Nos Infantis (1 e 2) e Iniciados (Campeonatos Escolares)**: há um intervalo de 1' (um minuto) entre o 1º e 2º período e entre o 3º e 4º período. Entre o 2º e 3º período o intervalo é de 5' (cinco minutos), com mudança de campo.

b) - **Infantis (1 e 2) e Iniciados (Festa do Desporto Escolar)**, Juvenis e **Juniores/Seniores**: há um intervalo de 10' (dez minutos) com mudança de campo.

c) - Na Festa do Desporto Escolar em todos os escalões e nos Juvenis e **Juniores/Seniores** nos campeonatos, cada orientador de equipa tem direito de solicitar ao árbitro um desconto de tempo em cada uma das partes.

## **LEI VIII - COMEÇO DO JOGO**

### **ARTº 17º**

Nos pontapés livres, pontapé de grande penalidade, reposições da bola pela linha lateral, pontapé de canto e lançamento de baliza, os adversários do executante, para além de respeitarem todas as determinações específicas dessas reposições, não podem aproximar-se a menos de 5 metros da bola, antes de esta entrar em jogo, na execução do pontapé de saída terão de estar a 3 metros da bola.

A exceção do pontapé de saída, pontapé de grande penalidade e pontapé livre sem barreira, todas as outras reposições, o executante tem 4 segundos para repor a bola em jogo, caso ultrapasse esse tempo a equipa é punida com um pontapé livre indireto no local dessa reposição, no lançamento de baliza o livre será marcado sobre a linha da área de grande penalidade.

**No pontapé de canto se o executante demorar mais de 4 segundos, será concedido lançamento de baliza para a equipa contrária.**

**No pontapé de linha lateral se o executante demorar mais de 4 segundos, será concedido novo pontapé de linha lateral à equipa contrária.**

***Não pode ser obtido golo diretamente do pontapé de saída.***

### **ARTº 18º**

Para recomençar a partida após uma interrupção temporária provocada por um caso não previsto em qualquer das Leis, e desde que a bola não tenha ultrapassado uma linha lateral ou de baliza imediatamente antes da interrupção, o árbitro executará “bola ao solo” no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, salvo se, a bola se encontrava no interior da área de grande penalidade, que neste caso a bola ao solo será feita em cima da linha da área, no ponto mais próximo do sítio onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido.

## **LEI X – MARCAÇÃO DE GOLOS**

### **ARTº 19º**

Será considerado golo sempre que a bola transpuser completamente a linha de baliza entre



os postes e por baixo da barra, sem que tenha sido cometida qualquer infração.

No caso de ser averbada falta de comparência a uma equipa, o resultado a considerar será de 5-0 a favor da equipa contrária.

## **LEI XII – FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO**

### **ARTº 20º**

Para além de tudo o que se encontra regulamentado nas Leis do Jogo relativamente a livres diretos e indiretos, haverá ainda lugar à marcação de um livre indireto quando:

Sendo guarda-redes:

1 – Após ter lançado a bola com as mãos ou com os pés, recebê-la de um companheiro **e voltar a jogá-la na sua metade da superfície de jogo** antes que ela tenha sido, tocada ou jogada por um adversário.

2 – Tocar ou controlar a bola com as mãos vinda de um passe atirado deliberadamente por um colega de equipa.

3 – Tocar ou controlar a bola com as mãos vinda diretamente dum pontapé de linha lateral efetuado por um colega de equipa.

4 – Tocar ou controlar a bola na sua metade do recinto de jogo por mais de 4 segundos.

\* *O guarda – redes pode receber a bola com os pés vinda de um colega de equipa nestas situações:*

*Pontapé de linha Lateral;*

*Quando se encontrar na metade do recinto de jogo adversário, **não podendo jogá-la na sua metade do recinto de jogo;***

*Após ter tocado num adversário.*

\* O guarda - redes após uma defesa pode por a bola em jogo com os pés ou com as mãos para qualquer parte do recinto de jogo.

\* O guarda-redes não pode introduzir a bola com a mão na baliza adversária, se o fizer o jogo recomeça com lançamento de baliza.

**ARTº 21º**

Para além de tudo o que se encontra regulamentado nas Leis do Jogo relativamente a advertências e expulsões, um jogador será também advertido quando:

Entrar no recinto de jogo, aquando de uma substituição "volante", antes que o jogador a substituir tenha deixado completamente o recinto de jogo, ou entrar ou sair por um local indevido.

**ARTº 22º**

Um jogador expulso não poderá voltar a tomar parte no jogo em que tal acontecer, nem sentar-se no banco dos substitutos, no entanto, a sua equipa poderá ser completada de imediato por outro jogador que esteja inscrito no boletim de jogo. O jogador que entra em substituição do expulso deverá receber autorização do árbitro e só poderá entrar no recinto de jogo quando a bola não estiver em jogo.

**LEI XIII – PONTAPÉS LIVRES**

**ARTº 23º**

Regra geral os pontapés livres são marcados no lugar onde são cometidas as infrações exceto:

- a) - Qualquer pontapé livre indireto concedido à equipa atacante no interior da área de grande penalidade do adversário, deve ser executado sobre a linha da referida área, no ponto mais próximo do sítio onde a falta tiver sido cometida.
- b) - Qualquer pontapé livre concedido à equipa defensora no interior da sua área de grande penalidade, pode ser executado em qualquer ponto da área.

**FALTAS ACUMULADAS**

**ARTº 24º**

***Faltas acumuladas são aplicáveis só nos Juvenis e Juniores/Seniores nos campeonatos escolares e em todos os escalões na Festa do Desporto Escolar.***

- São todas as sancionadas com pontapé livre direto ou grande penalidade mencionadas na Lei

12.

☐ As cinco primeiras faltas acumuladas por cada equipa em cada parte, deverão ficar registadas no boletim de jogo.

### **ARTº 25º**

#### **Posição dos pontapés livres**

Nos pontapés livres concedidos para as primeiras cinco faltas cometidas:

- ☐ É permitido a formação de barreiras pela equipa adversária;
- ☐ Os jogadores adversários deverão permanecer à distância de pelo menos 5 metros da bola;
- ☐ Poderá ser obtido golo diretamente de um desses pontapés livres.

### **ARTº 26º**

Procedimento a partir da sexta falta acumulada registada para cada equipa:

- ☐ A partir da sexta falta acumulada 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;
- ☐ Todos os jogadores deverão estar atrás da linha imaginária da bola, fora da área de grande penalidade e a uma distância mínima de 5 metros. O executante não pode ser obstruído, Nenhum jogador pode ultrapassar a linha imaginária da bola sem que esta tenha sido, tocada ou jogada pelo executante;
- ☐ O jogador que marca o pontapé livre, deverá executá-lo com a intenção de obter golo e não poderá passar a bola a outro colega de equipa;
- ☐ Se a falta foi cometida para além da linha imaginária que passa pela Segunda marca de grande penalidade, a bola será colocada sobre a segunda marca de grande penalidade;
- ☐ Se a falta foi cometida entre a linha imaginária que passa pela segunda marca de grande penalidade e a linha da área de grande penalidade, o executante tem o direito de optar, pelo local da infração ou pela segunda marca de grande penalidade.

## **LEI XIV – PONTAPÉ DE GRANDE PENALIDADE**

### **ARTº 27º**

Um pontapé de grande penalidade deve ser assinalado contra uma equipa que cometa dentro da sua área de grande penalidade, uma das faltas punidas com livre direto.

### **ARTº 28º**

- ❑ O jogador que executa o pontapé de grande penalidade deverá ser devidamente identificado;
- ❑ O guarda-redes deverá permanecer sobre a linha de baliza e entre os postes;
- ❑ Todos os jogadores deverão estar atrás da linha imaginária da bola, fora da área de grande penalidade e a uma distância mínima de 5 metros. O executante não pode ser obstruído, Nenhum jogador pode ultrapassar a linha imaginária da bola sem que esta tenha sido, tocada ou jogada pelo executante;

## **LEI XV – PONTAPÉ DE LINHA LATERAL**

### **ARTº 29º**

- a) - A reposição da bola em jogo é feita com o pé.
- b) - A bola deverá permanecer imóvel sobre a linha lateral, **ou para trás desta até à distância máxima de 25 cm.**
- c) - No momento do contato com a bola, o pé de apoio deverá estar em cima da linha ou fora no recinto de jogo.
- d) - A bola está em jogo logo que seja tocada e penetre no recinto de jogo.
- e) - Não pode ser obtido golo diretamente de um lançamento de baliza.

## **LEI XVI – LANÇAMENTO DE BALIZA**

### **ARTº 30º**

A bola deverá ser reposta em jogo unicamente pelo guarda-redes e utilizando apenas as mãos, sendo este lançamento executado de dentro da área de grande penalidade para o exterior desta e para a superfície de jogo.

A bola não pode ser tocada por nenhum jogador dentro da área, nem pelo guarda-redes fora desta sem que alguém tenha tocado primeiro, na execução deste lançamento os adversários deverão estar fora da área de grande penalidade.

**O guarda-redes depois de soltar a bola só poderá jogá-la no meio campo adversário ou depois de tocar num seu adversário.**

Não pode ser obtido golo diretamente de um lançamento de baliza.

## **LEI XVII – PONTAPÉ DE CANTO**

### **ARTº 31º**

A bola deverá ser colocada na interseção da linha lateral com a linha de baliza, no lado mais próximo de onde a bola saiu.

Se um jogador demorar mais de 4 segundos a repor a bola em jogo, será concedido um lançamento de baliza a favor da equipa contrária.

Pode ser obtido golo diretamente de um pontapé de canto na baliza adversária.

## **ESCALÕES ETÁRIOS**

### **ARTº 32º**

Para o ano letivo 2014 – 2015 os escalões etários são: Infantis, iniciados, juvenis e juniores/seniores, sendo que nos infantis é feita uma subdivisão.

**Infantis 1 – nascidos em 2004 e seguintes;**

**Infantis 2 – nascidos em 2002 e 2003;**

Iniciados – nascidos em 2000 e 2001;

Juvenis – nascidos em 1998 e 1999;

Juniores/Seniores – nascidos em 1997 e anteriores.

## **NÚMERO DE EQUIPAS**

### **ARTº 33º**

O nº de equipas por Escalão/Sexo é de duas nas competições externas do Desporto Escolar, sendo que no caso dos infantis 1 e 2, também não pode ultrapassar no conjunto as duas equipas, no entanto na FDE só será aceite a segunda equipa se a logística o permitir.

**Se não existir o número de alunos que permita a formação de uma equipa de infantis1, este deverão ser integrados nos infantis 2, mas nunca ao contrário.**

## **INSCRIÇÃO DOS ALUNOS**

### **ARTº 34º**

A inscrição dos alunos deve ser feita até 48 horas antes da competição no Place em conformidade com o Artigo 8 do Regulamento Geral de Provas.

## **ARTIGO ÚNICO**

Todas as situações que não se encontrem contempladas no presente regulamento, serão decididas de acordo com as Leis Oficiais do Futsal e o Regulamento de Provas da Federação Portuguesa de Futebol, e/ou ainda, pelas Regras de Futsal do Desporto Escolar.

Casos omissos serão resolvidos pela Direção de Serviços do Desporto Escolar.