

Semana Olímpica ESAG 2016

Regulamento do dia do Futsal



Índice

1. Introdução	3
2. Tempo de Jogo	4
3. Constituição das equipas	5
4. Classificação / Pontuação / Desempate	6
5. Arbitragem	8
6. Casos Omissos	9



1. Introdução

O Regulamento do dia do Futsal aplica-se somente à competição que se irá realizar no dia 15-03-2016 (terça feira) na Semana Olímpica ESAG 2016.

Este regulamento é adaptado do Regulamento Específico Futsal (2013-2017) do Desporto Escolar.



UNIÃO EUROPEIA
Fundo Social Europeu

2. Tempo de Jogo

2. Escalão da competição, tempo de jogo e variantes da Modalidade

2.1. Participantes da competição

2.1.1. Nesta competição só é permitido a participação de alunos da Escola Secundária André de Gouveia.

2.1.1.1 Com exceção de equipas de outras escolas que se tenham inscrito para o torneio de futsal de exibição. Essas irão ser anexadas às equipas que se inscreveram para o torneio futebol 7.

2.2. Tempo de jogo e variante da competição

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

<u>Duração</u>	
Aquecimento	5 Minutos
Tempo de jogo	15 Minutos

2.2.1.1. O jogo vai ter 15 minutos.

2.2.1.2. Cada equipa tem o direito de pedir um minuto de tempo técnico por jogo, o qual é concedido num momento de paragem do mesmo. Uma vez concedido o tempo morto os jogadores, podem abandonar o terreno de jogo, dirigindo-se para junto do respectivo banco de suplentes. Os jogadores substitutos têm de permanecer fora do terreno de jogo e só podem substituir no final do tempo morto.



2.2.2. Tempo de jogo é controlado pela mesa, na modalidade de “tempo corrido” sem paragens, excepto 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).

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

<u>Duração</u>	
Aquecimento	5 Minutos
Tempo de jogo	20 Minutos

2.2.3.1 O jogo vai ter 20 minutos.

Nota: Nesta fase final aplica-se de igual modo os pontos 2.2.1.2 até ao 2.2.2.

3. Constituição das equipas

3.1. Cada equipa é constituída por:

- 7 a 12 jogadores, os quais devem constar no boletim de jogo (caso contrário a equipa poderá jogar, mas perde automaticamente o jogo);
- 1 rapariga, obrigatoriamente (essa que terá de jogar 2 minutos por jogo, esse tempo vai ser controlado pela mesa);
- 1 Professor responsável pela equipa (caso seja de outra escola).

3.2. Todos os alunos de uma equipa devem apresentar-se em campo com equipamento próprio. As camisolas devem ser da mesma cor (exceto o guarda redes).



4. Classificação / Pontuação / Desempate

4.1. Classificação

A classificação das equipas nas várias fases do fase de grupos é determinada pela soma dos pontos obtidos no total dos jogos efectuados, de acordo com o seguinte:

VITÓRIA.....	3 PONTOS
EMPATE.....	1 PONTO
DERROTA.....	0 PONTOS

4.1.1. A classificação final da fase de grupos é estabelecida por ordem decrescente dos pontos obtidos, classificando-se em 1º lugar a equipa com maior número de 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 diferença entre golos marcados e sofridos no total dos jogos realizados entre todas as equipas.

4.2.1.2. A que tiver maior número de golos marcados no total dos jogos realizados entre todas as equipas.

4.2.1.3. A que tiver menor número de golos sofridos no total dos jogos realizados entre todas as equipas.

4.3. Nos casos em que, por força do regulamento específico da prova, os jogos não possam terminar empatados (fase final), o desempate faz-se pela marcação de grandes penalidades, de acordo com o seguinte procedimento:



4.3.1. O árbitro procede, com os capitães de equipa, a um sorteio para determinar a direção à qual os pontapés serão executados.

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

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

4.3.4. As duas equipas executam, cada uma, **3 pontapés**, observando as seguintes disposições:

4.3.4.1. Os pontapés são executados alternadamente por cada equipa.

4.3.4.2. O capitão de cada equipa deverá indicar ao árbitro quais os **três jogadores** que vão executar os pontapés, antes de se executar o primeiro pontapé. Estes jogadores deverão constar na ficha entregue ao árbitro antes do início do encontro.

4.3.4.3. Uma equipa que termine o jogo com um 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.

4.3.4.4. Se, antes das duas equipas realizarem os seus três pontapés, uma delas marque mais golos do que a outra poderia marcar, mesmo que completasse a série de pontapés, a execução não deve prosseguir.

4.3.4.5. Se, depois das duas equipas terem executado os seus cinco pontapés, ambas tiverem marcado o mesmo número de golos ou não



UNIÃO EUROPEIA
Fundo Social Europeu

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.

4.3.4.6. 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 efectuar um segundo pontapé.

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

4.3.4.8. Qualquer jogador pode substituir o guarda-redes durante a execução dos pontapés. O GR que inicia a defesa das grandes penalidades, tem de permanecer até ao fim das mesmas, exceptuando caso de lesão ou expulsão.

4.3.4.9. Todos os jogadores, excepto 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. O 2º árbitro controlará esta parte do recinto de jogo e os jogadores que ali se encontram.

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

5. Arbitragem

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

5.2 As funções dos elementos que compõem a mesa de jogo são:



- a. Preencher o boletim de jogo;
 - i. Registrar a identificação dos participantes;
 - ii. Registrar os resultados parciais e final;
 - iii. Registrar as eventuais ocorrências disciplinares;

- b. O jogo será regulamentado por este regulamento, que é adaptado do Regulamento Específico de Futsal do Programa do Desporto Escolar.

6. Casos Omissos

Os casos omissos neste regulamento adaptado, são analisados e resolvidos pelos membros da organização desta atividade e da sua decisão não cabe recurso.

