

2021/2022

Jogos Desportivos Escolares

ENSINO SECUNDÁRIO

Futsal



DESPORTO ESCOLAR AÇORES
DESPORTO ESCOLAR AÇORES

1.	INTRODUÇÃO	1
2.	CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS	1
3.	TEMPO DE JOGO E EQUIPAMENTO	2
4.	PONTUAÇÃO / CLASSIFICAÇÃO / FORMAS DE DESEMPATE	3
5.	ARBITRAGEM	4
6.	CASOS OMISSOS	5

1. INTRODUÇÃO

No âmbito dos Jogos Desportivos Escolares do Ensino Secundário, a modalidade de Futsal disputa-se de acordo com as regras oficiais da Federação Portuguesa de Futebol, com as adaptações constantes do presente regulamento específico.

O presente regulamento pode ainda ser complementado pelo regulamento de prova da respetiva fase, a elaborar pela entidade organizadora da mesma, no qual poderá estar prevista uma adaptação das regras e do formato da competição às condições de realização dos jogos, ao equipamento disponível e aos recursos humanos existentes.

2. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

2.1. Cada equipa é constituída por:

- 10 alunos jogadores;
- 2 professores (1 treinador e 1 dirigente);
- 1 aluno árbitro (apenas na Fase de Ilha e integrado na comitiva);

2.2. Se uma equipa se apresentar com menos de 10 jogadores, realizará obrigatoriamente o jogo, desde que apresente um mínimo de 5.

2.3. No decurso do jogo, uma equipa não pode ficar reduzida a menos de 3 jogadores.

Nota: A violação do previsto nos pontos 2.2. e 2.3. implica a atribuição de uma **Falta de Comparência** à equipa infratora, à qual corresponde uma derrota, e o resultado a considerar será de 10-0.

3. TEMPO DE JOGO E EQUIPAMENTO

3.1. TEMPO DE JOGO

3.1.1. O jogo é dividido em 2 partes de 20 minutos cada, com um intervalo de 10 minutos, com mudança de campo;

3.1.2. A duração dos jogos poderá ser ajustada às necessidades de organização da prova. A entidade organizadora estabelecerá, antes do início da competição, a duração dos jogos;

3.1.3. O tempo de jogo é controlado pela Mesa de Jogo, na modalidade de “tempo corrido” sem paragens, exceto quando o jogo for interrompido por razões que o justifiquem (lesão de um jogador, bola fora muito afastada do terreno de jogo, esclarecimento à mesa e outras situações que o árbitro entenda necessárias). Nos 2 minutos finais de cada parte do jogo, o cronómetro para sempre que a bola não se encontrar em jogo.

3.2 EQUIPAMENTO

3.2.1. Cada equipa deverá apresentar-se devidamente equipada, com camisolas que serão facultadas pela organização. Cada escola deve providenciar a colocação de numeração nas camisolas de modo a permitir a identificação de cada aluno e assegurar que os guarda-redes estão sempre diferenciados dos restantes jogadores;

3.2.2. O uso de caneleiras é facultativo.

4. PONTUAÇÃO / CLASSIFICAÇÃO / FORMAS DE DESEMPATE

4.1. PONTUAÇÃO / CLASSIFICAÇÃO

4.1.1. As fases são disputadas por pontos e a classificação das equipas é determinada pela soma dos pontos obtidos no total dos jogos efetuados, de acordo com a seguinte correspondência:

- 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 1.º lugar a equipa com o maior número de pontos.

4.2. FORMAS DE DESEMPATE

Em caso de igualdade pontual entre duas ou mais equipas, a classificação final deve ter em conta os seguintes critérios de desempate (apresentados por ordem de prioridade):

- 4.2.1. Maior pontuação nos jogos disputados entre as equipas empatadas;
- 4.2.2. Maior diferença entre golos marcados e golos sofridos nos jogos disputados entre as equipas empatadas;
- 4.2.3. Maior diferença entre golos marcados e golos sofridos em toda a fase;
- 4.2.4. Maior número de vitórias em toda a fase;
- 4.2.5. Maior número de golos marcados em toda a fase;
- 4.2.6. Menor número de golos sofridos em toda a fase;
- 4.2.7. Menor pontuação relativa a sanções disciplinares averbadas durante a realização da competição, de acordo com a seguinte correspondência:
 - Advertência (cartão amarelo) - 1 ponto
 - Expulsão (cartão vermelho por acumulação de cartões amarelos) - 5 pontos

- Expulsão (cartão vermelho direto) - 15 pontos

Nota: aos responsáveis das equipas, qualquer sanção é contabilizada com o dobro dos pontos acima mencionados.

4.2.8. Média de idades mais baixa dos alunos inscritos nos boletins de jogo da respetiva fase.

4.3. Quando, numa determinada fase, não for permitido que os jogos terminem empatados, compete à entidade organizadora estipular, no Regulamento de Prova da referida fase, o método para determinar o vencedor do jogo (de entre os métodos previstos nas regras oficiais).

5. ARBITRAGEM

5.1. Os jogos disputam-se sob o controlo de 2 árbitros (o árbitro e o segundo árbitro, que na Fase de Ilha são determinados por sorteio).

5.1.1. O jogo é dirigido pelo árbitro, que deve aplicar as leis do jogo e tomar as medidas disciplinares mais apropriadas às infrações cometidas;

5.1.2. O segundo árbitro tem as funções designadas na Lei 5 das Leis do Jogo, assumindo as mesmas funções do árbitro e deslocando-se no lado oposto a este. Sempre que houver desacordo entre os dois árbitros, deve prevalecer a decisão do árbitro.

5.2. As arbitragens da Fase Interilhas são da responsabilidade dos serviços de desporto de ilha e terão preferencialmente a colaboração de árbitros associativos.

5.3. A constituição da Mesa de Jogo, da responsabilidade dos serviços de desporto de ilha, é obrigatória e entendida como um meio auxiliar de organização e controlo da atividade. As funções dos elementos que compõem a Mesa de Jogo são:

5.3.1. Preencher o boletim de jogo, em colaboração com a equipa de arbitragem;

5.3.2. Cronometrar o tempo de jogo (incluindo os 2 minutos finais de cada parte, os tempos mortos e os 2 minutos de tempo efetivo de castigo, no caso de expulsão de um jogador);

5.3.3. Auxiliar e colaborar com a equipa de arbitragem.

6. CASOS OMISSOS

Os casos omissos neste regulamento específico serão analisados e resolvidos pela Direção Regional da Educação e da sua decisão não cabe recurso.