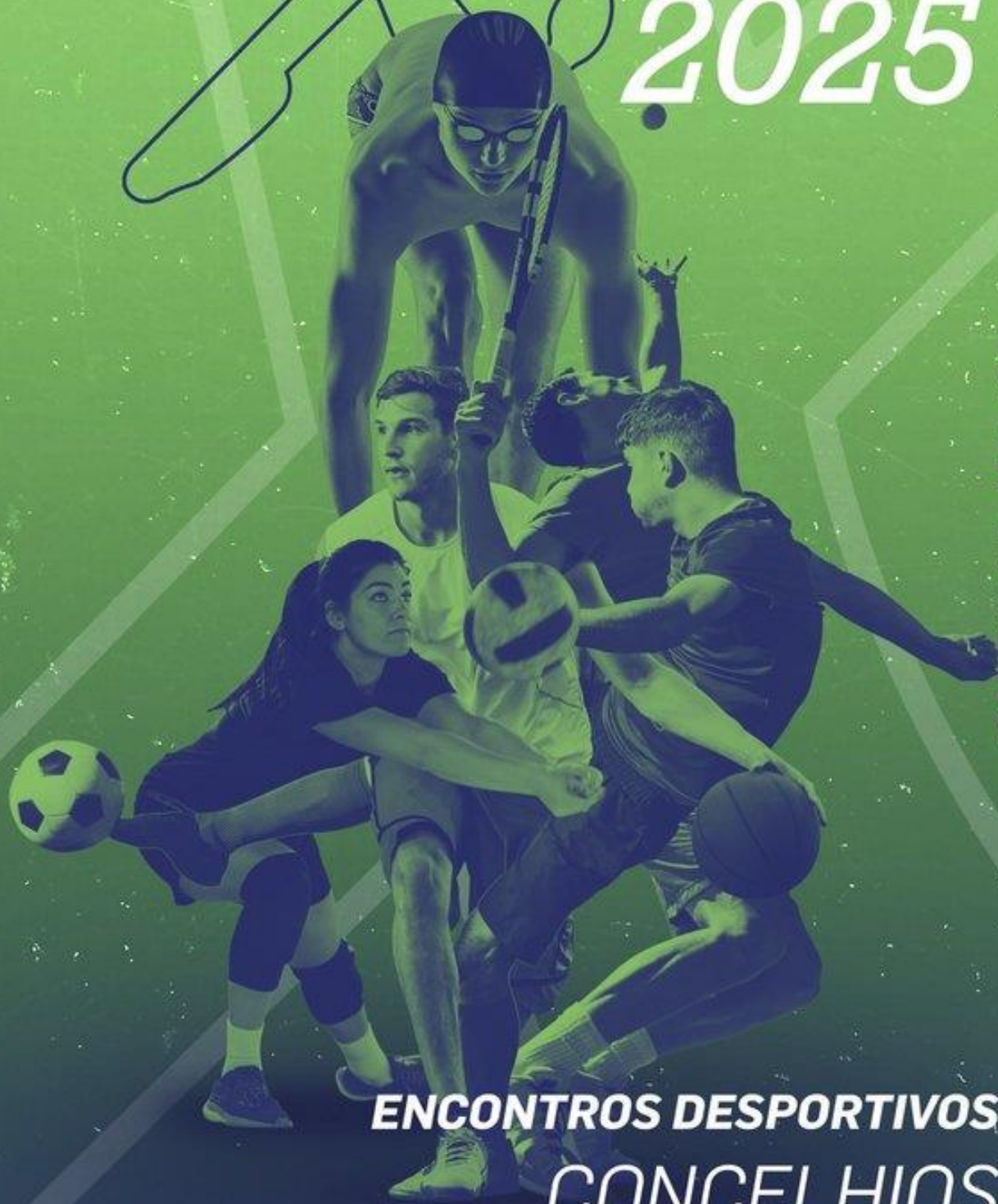


# X<sup>ira</sup> 2025



OUT'24 | JUL'25

**ENCONTROS DESPORTIVOS  
CONCELHIOS**



CÂMARA  
MUNICIPAL

Ligações Fortes  
cm-vfxira.pt



**REGULAMENTO  
ESPECÍFICO DE  
FUTSAL  
XIRA2025**

## ÍNDICE

<i>INTRODUÇÃO</i> .....	4
<i>REGULAMENTO GERAL</i> .....	5
2. ESCALÕES ETÁRIOS, TEMPO DE JOGO E BOLA.....	5
2.1. ESCALÕES ETÁRIOS .....	5
2.2. DURAÇÃO DOS JOGOS .....	5
2.3. A BOLA.....	5
<i>REGULAMENTO DO ESCALÃO DE PETIZES</i> .....	5
3. CONSTITUIÇÃO / IDENTIFICAÇÃO DAS EQUIPAS / ARBITRAGEM / CLASSIFICAÇÃO .....	5
<i>REGULAMENTO DO ESCALÃO DE TRAQUINAS E BENJAMINS</i> .....	7
4. CONSTITUIÇÃO / IDENTIFICAÇÃO DAS EQUIPAS DO ESCALÃO .....	7
5. CLASSIFICAÇÃO / PONTUAÇÃO / FORMAS DE DESEMPATE .....	8
6. ARBITRAGEM / REGRAS / DISCIPLINA .....	11
7. PRÉMIOS.....	13
8. OUTRAS INFORMAÇÕES .....	13
<i>DIREITOS DE IMAGEM</i> .....	13
<i>PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS</i> .....	13
<i>CASOS OMISSOS</i> .....	14
<i>APOIO ÀS EQUIPAS</i> .....	14

## **INTRODUÇÃO**

O Regulamento Específico de Futsal aplica-se a todas as competições realizadas no âmbito do Programa dos Encontros Desportivos Concelhios e em conformidade com o estipulado no Regulamento de Provas Oficial de Futsal da Federação Portuguesa de Futebol que se aplicam a todos os escalões, com adaptação adequada das regras às condições de realização dos jogos, ao equipamento disponível e aos recursos humanos existentes.

## REGULAMENTO DE FUTSAL

### 2. ESCALÕES ETÁRIOS, TEMPO DE JOGO E BOLA

#### 2.1. ESCALÕES ETÁRIOS

Ano Nascimento		
Petizes	Traquinas	Benjamins
2018 / 2019	2016 / 2017	2014 / 2015

#### 2.2. DURAÇÃO DOS JOGOS

**2.2.1.** No escalão de PETIZES, o jogo 4x4 tem 1 período de 10 minutos de jogo. Haverá um intervalo de 2 minutos, entre jogos para mudança de campo;

**2.2.2.** No escalão de TRAQUINAS E BENJAMINS, o jogo 5x5 é dividido em 4 períodos de 10 minutos de jogo. Haverá entre o 2.º e 3.º período, um intervalo de 5 minutos, com mudança de campo;

Escalão	Duração dos Jogos	Intervalos
<b>PETIZES</b>	1x10'	2'
<b>TRAQUINAS</b>	4x10'	5'
<b>BENJAMINS</b>	4x10'	5'

#### 2.3. A BOLA

**2.3.1.** As bolas a utilizar nas competições do Programa Encontros Desportivos Concelhios nos escalões de Petizes, Traquinas e Benjamins é da marca SPORTACE modelo LUSA PRO, "Formação".

**2.3.2.** Caberá à equipa indicada em primeiro lugar fornecer a bola. Caso seja necessário fornecer 2.ª bola, deverá ser a segunda equipa.

## REGULAMENTO DO ESCALÃO DE PETIZES

### 3. CONSTITUIÇÃO / IDENTIFICAÇÃO DAS EQUIPAS / ARBITRAGEM / CLASSIFICAÇÃO

**3.1.** Cada equipa é constituída por:

- 4 jogadores no mínimo e 8 no máximo (3 de campo e 1 guarda-redes), os quais devem constar no boletim de jogo;

- Quem tem mais que uma equipa no mesmo dia os jogadores não podem trocar de equipa;
- 1 Responsável pela Equipa;

**3.2.** Em cada encontro o responsável tem de estar inscrito e identificado no boletim de inscrição. Sem ele, a equipa não pode jogar, e deve exercer as seguintes funções:

**3.2.1** Antes do início do encontro, (30 minutos) apresentar a identificação dos jogadores, original do Cartão de Cidadão, Passaporte, Cartão de Jogador da AFL (ou **fotocópias a cores autenticadas**) ou APP iD.GOV.PT, **sem o qual não poderão jogar**;

**3.2.1.1.** De forma a facilitar o trabalho dos responsáveis das equipas é possível apresentar o original e **uma fotocópia a cores**, que será validada com a assinatura do Técnico/Árbitro de serviço ao jogo, sendo posteriormente colocado o selo branco nas respetivas fotocópias, na Divisão de Desporto e devolvido no jogo seguinte;

**3.2.1.2.** As **fotocópias a cores** validadas com a assinatura e selo branco servem de documento de identificação nos seguintes jogos. Todos os atletas, que não tenham fotocópia a cores validada têm que obrigatoriamente apresentar o original do Cartão de Cidadão, Passaporte, Cartão de Jogador da AFL ou APP iD.GOV.PT;

**3.2.1.3.** De referir, que quem não possuir os documentos necessários para o efeito não poderá jogar.

**3.2.2.** No boletim de inscrição, os jogadores devem ser inscritos com **primeiro e último nome, com letra legível**;

**3.2.3.** Só podem atuar jogadores inscritos e identificados no início do encontro.

**3.3.** Forma de disputa dos jogos será por séries fazendo vários jogos entre si, conforme o número dos presentes, sendo que estão apenas disponíveis a inscrição de 18 equipas por encontro.

**3.3.1** A elaboração dos calendários de jogos é realizada pela ordem de chegada das equipas, sendo garantida a inscrição mínima de uma equipa e máxima de duas, caso não se preencham as inscrições das 18 equipas disponíveis, os clubes poderão inscrever mais de 2 equipas.

**3.4.** Não há árbitros;

**3.5.** A equipa com maior número de presenças em encontros tiver maior número de atletas com mais de 50% participações individuais será a vencedora.

## **REGULAMENTO DO ESCALÃO DE TRAQUINAS E BENJAMINS**

### **4. CONSTITUIÇÃO / IDENTIFICAÇÃO DAS EQUIPAS DO ESCALÃO**

**4.1.** Cada equipa é constituída por:

- 16 Jogadores no máximo e 9 no mínimo (8 de campo e 1 guarda-redes), os quais devem constar no boletim de jogo;
- 1 Responsável pela Equipa;

**4.2.** Em cada jogo o responsável tem que estar inscrito e identificado no boletim de jogo. Sem ele, a equipa não pode jogar, e deve exercer as seguintes funções:

**4.2.1.** Antes do início de cada jogo, (30 minutos) apresentar a identificação dos jogadores, original do Cartão de Cidadão, Passaporte, Cartão de Jogador da AFL (ou **fotocópias a cores autenticadas**) ou APP iD.GOV.PT sem o qual não poderão jogar;

**4.2.1.1.** De forma a facilitar o trabalho dos responsáveis das equipas é possível apresentar o original e uma fotocópia a cores, que será validada com a assinatura do Técnico/Árbitro de serviço ao jogo, sendo posteriormente colocado o selo branco nas respetivas fotocópias, na Divisão de Desporto e devolvido no jogo seguinte;

**4.2.1.2.** As fotocópias validadas com a assinatura e selo branco servem de documento de identificação nos seguintes jogos. Todos os atletas, que não tenham fotocópia validada têm que obrigatoriamente apresentar o original do Cartão de Cidadão, Passaporte, Cartão de Jogador da AFL ou APP iD.GOV.PT;

**4.2.1.3.** De referir, que quem não possuir os documentos necessários para o efeito não poderá jogar.

**4.2.2.** No boletim de jogo, os jogadores devem ser inscritos com **primeiro e último nome, com letra legível;**

**4.2.3.** Só podem atuar jogadores inscritos e identificados no boletim de jogo e presentes até ao início do 2.º período.

**4.3.** Forma de disputa dos jogos será Campeonato (todos contra todos).

**4.4.** A equipa que se apresentar com menos de 9 jogadores, 8 de campo para cumprir a regra “*passerelle*”, poderá realizar o jogo, caso apresente pelo menos 5 jogadores de início. Contudo, os pontos correspondentes à vitória serão averbados à equipa que cumprir este regulamento, independentemente do resultado verificado no jogo.

**4.4.1.** À equipa infratora ser-lhe-á averbada **Falta Administrativa** (a equipa compareceu ao jogo, mas não cumpriu o regulamento da prova), os pontos correspondentes à vitória serão atribuídos à equipa que cumpriu o regulamento, sendo o resultado a considerar de 6-0.

**4.4.2.** Caso a equipa infratora não realize o jogo, ser-lhe-á averbada **Falta de Comparência** e será atribuída derrota por 10-0 à equipa que não compareceu ao jogo.

**4.4.3.** Se uma equipa ficar reduzida a menos de 9 elementos, e não tiver jogadores de forma a cumprir a regra *passerelle* jogará o tempo que faltar até final do período em inferioridade numérica.

**4.4.4.** Nenhum jogo poderá prosseguir se uma das equipas ficar reduzida a menos de 3 jogadores.

**NOTA:** Independente do estado do tempo e conseqüente do estado do piso, as equipas terão de comparecer no local, confirmando a sua presença e apresentar-se no mínimo com 9 jogadores e responsável.

**4.5.** A equipa que atingir duas **Falta de Comparência** é eliminada.

**4.6.** A equipa que desistir de participar nos Encontros Desportivos Concelhios, durante a realização deste, fica automaticamente impedida de efetuar inscrição no ano seguinte.

## **5. CLASSIFICAÇÃO / PONTUAÇÃO / FORMAS DE DESEMPATE**

### **5.1. CLASSIFICAÇÃO**

A classificação das equipas Traquinas e Benjamins nas várias fases do Quadro Competitivo é determinada pela soma dos pontos obtidos no total dos jogos efetuados, de acordo com o seguinte:

VITÓRIA.....	<b>3 PONTOS</b>
EMPATE.....	<b>2 PONTOS</b>
DERROTA ou FALTA ADMINISTRATIVA.....	<b>1 PONTO</b>
FALTA DE COMPARÊNCIA.....	<b>0 PONTOS</b>



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

**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.

## **5.2. FORMAS DE DESEMPATE**

**5.2.1.** Em caso de igualdade pontual entre duas ou mais equipas, devem ter-se em conta os seguintes critérios de desempate:

**5.2.1.1.** O maior número de pontos alcançados pelos clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si.

**5.2.1.2.** A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si.

**5.2.1.3.** O maior número de golos marcados pelos clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si.

**5.2.1.4.** O maior número de vitórias.

**5.2.1.5.** A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos clubes empatados.

**5.2.1.6.** O maior número de golos marcados.

**5.2.1.7.** O menor número de golos sofridos.

**5.2.1.8.** Menor média de idades de todos os jogadores de cada equipa empatada inscritos nos boletins de jogo da respetiva fase do quadro competitivo.

**5.2.1.9.** A menor pontuação no critério disciplinar, aplicado a todos os jogos disputados, obtida de acordo com os seguintes critérios:

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

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

**5.2.1.10.** No caso de ainda subsistir o empate, após esgotadas as alíneas anteriores, cabe à organização determinar a forma de desempate a efetuar.

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

**5.3.1.** O árbitro escolhe a baliza em direção à qual os pontapés serão executados.

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

**5.3.3.** O árbitro regista por escrito o resultado de cada pontapé.

**5.3.4.** As duas equipas executam, cada uma, 5 pontapés, observando as seguintes disposições.

**5.3.4.1.** Os pontapés são executados alternadamente por cada equipa.

**5.3.4.2.** 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. Estes jogadores deverão constar na ficha entregue ao árbitro antes do início do encontro.

**5.3.4.3.** 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.

**5.3.4.4.** 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.

**5.3.4.5.** 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.

**5.3.4.6.** 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 efetuar um segundo pontapé.

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

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

**5.3.4.9.** 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. O 2.º árbitro controlará esta parte do recinto de jogo e os jogadores que ali se encontram.

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

## **6. ARBITRAGEM / REGRAS / DISCIPLINA**

**6.1.** Os jogos dos TRAQUINAS E BENJAMINS são dirigidos por 1 árbitro.

**6.1.1.** Se acontecer faltar o árbitro nomeado pela organização, deverão as equipas realizar o jogo com 1 árbitro encontrado entre os presentes.

**6.2.** Cada equipa deve apresentar um mínimo de 9 jogadores (8 de campo e 1 guarda-redes) máximo 16 jogadores e 1 responsável;

**6.3.** Nos jogos aplica-se a regra “*passerelle*” que implica a rotatividade e a utilização de todos os jogadores inscritos no boletim de jogo pelo tempo mínimo de 10 minutos, equivalente a um dos quatro períodos de jogo, sendo 4 jogadores no primeiro período e 4 jogadores no segundo, quem tiver mais que 8 jogadores de campo esses jogarão a partir do terceiro período;

**6.4.** Não há tolerância de tempos, 20 minutos antes do início do jogo terão de entregar as identificações para o jogo começar a horas.

**6.4.1.** Não entanto, poder-se-á efetuar o jogo subtraindo ao tempo de jogo o atraso registado, até ao limite de 10 minutos, jogando-se na segunda parte só os 10 minutos do terceiro período.

**6.5.** Sempre que jogo é interrompido por qualquer motivo, deve realizar-se novo jogo em data a marcar pela organização. O novo jogo realizar-se-á com o tempo que faltava jogar, e o resultado que permanência quando foi interrompido, e será disputado com os mesmos jogadores.

**6.6.** Não é permitido jogarem, atletas federados em outros clubes, quem o fizer, perderá os jogos e poderá ser eliminado do XIRA2025.

**6.7.** O Jogo será regulamentado pelas Leis do Jogo do Futsal da FIFA, e pelas Regulamento De Provas Oficiais – Futsal da Federação Portuguesa de Futebol, com as alterações previstas no presente regulamento, a saber:

**6.7.1. O número de jogadores.** Ver ponto 4.1

**6.7.2. O equipamento dos jogadores** - Realça-se a importância dos atletas utilizarem caneleiras durante os jogos, fazendo as mesmas parte integrante do equipamento de base dos jogadores.

**6.7.3. A duração do Jogo,** de acordo com o ponto 2.2;

**6.7.4. As faltas e incorreções.** Número de faltas acumuladas por equipa, não é aplicada.

**6.7.4.1.** Todos os casos disciplinares serão analisados pela organização, não havendo recurso das suas decisões.

**6.7.4.2.** Atleta expulso fica desde logo impedido de atuar, e a aguardar a saída em comunicado do castigo aplicado.

**6.7.4.3.** Segunda expulsão implica a exclusão do XIRA2025.

Cartões:

2 Amarelos - 1 Jogo
3 Amarelos - 2 Jogos
4 Amarelos - Exclusão do XIRA2025
1 Vermelho - N.º de Jogos a analisar
2 Vermelho - Exclusão do XIRA2025
1 Vermelho + 1 Amarelos - 3 Jogos
1 Vermelho + 2 Amarelos - 4 Jogos
1 Vermelho + 3 Amarelos - Exclusão do XIRA2025

**6.7.4.4.** As infrações disciplinares devem constar do relatório de Árbitro;

**NOTA:** Irregularidades e fraude na participação no XIRA2025, implicam a exclusão imediata da equipa infratora.

## **7. PRÉMIOS**

**7.1** Troféus para as equipas vencedoras dos diversos escalões;

**7.2** Medalhas aos jogadores do 1.º, 2.º e 3.º lugar, desde que tenham participado em mais de 50% dos jogos;

**7.3** Lembranças para todos os jogadores;

**7.4** A cerimónia de entrega dos troféus referidos é realizada na Festa de Encerramento;

**7.5** A presença na cerimónia de entrega de prémios é obrigatória.

## **8. OUTRAS INFORMAÇÕES**

**8.1.** Não é permitido jogar com óculos, salvo se forem óculos especiais adaptados à prática desportiva.

**8.2.** Cada entidade deve junto dos seus atletas exigir, atestado médico que considere o atleta apto para a prática desportiva.

**8.3.** Todos os Encontros programados estão cobertos por um seguro desportivo.

## **DIREITOS DE IMAGEM**

Informa-se que a Câmara Municipal, pode proceder à recolha de imagens, sob a forma de fotografias, de vídeos e/ou áudio, ficando as mesmas disponíveis no seu arquivo digital.

Informa-se ainda que no decorrer do Programa Encontros Concelhios Desportivos - XIRA2025, pode existir por parte de terceiros captação e divulgação de imagem, através de fotografia e/ou vídeo, podendo a mesma ser divulgada através das redes sociais.

## **PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS**

Informa-se que a recolha e o tratamento dos dados pessoais por parte da Câmara Municipal, cumpre o disposto no Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados, aprovado pelo Regulamento (UE) 2016/679, do Parlamento Europeu e do Conselho, de 27 de abril de 2016, relativo à proteção das pessoas singulares no que diz respeito ao tratamento de dados

personais e à livre circulação desses dados, tendo como finalidade a inscrição no Programa Encontros Desportivos Concelhios XIRA2025.

Para mais informações sobre as práticas de privacidade do Município de Vila Franca de Xira, consulte a nossa página em [www.cm-vfxira.pt/politicadeprivacidade](http://www.cm-vfxira.pt/politicadeprivacidade) ou envie um e-mail para [protecaodedados@cm-vfxira.pt](mailto:protecaodedados@cm-vfxira.pt).

## **CASOS OMISSOS**

Os casos omissos neste Regulamento Específico, que possam surgir no decorrer do Programa Encontros Concelhios Desportivos - XIRA2025, serão analisados e resolvidos pela organização (Divisão de Desporto da Câmara Municipal de Vila Franca de Xira).

## **APOIO ÀS EQUIPAS**

A organização técnica dispõe de plataformas para dar suporte às equipas:

- **Internet** – No site [www.cm-vfxira.pt](http://www.cm-vfxira.pt), encontram-se todas as informações emanadas do Programa Encontros Concelhios Desportivos – XIRA2025, nomeadamente; calendário de jogos, comunicados e todas as informações de interesse para os Clubes.
- **Correio eletrónico** – Todos os emails deverão ser endereçados para: [desporto@cm-vfxira.pt](mailto:desporto@cm-vfxira.pt)
- **Telefone** – 263 285 600

Estes contatos estão disponíveis em dias úteis, entre as 9h e as 12h30 e as 14h e as 17h30. A resposta a questões via email poderá demorar até 48h.

Vila Franca de Xira  
16 de setembro de 2024