Xira 2027

ENCONTROS DESPORTIVOS

CONCELHIOS

OUTUBRO'26 | JULHO'27

CÂMARA MUNICIPAL

Ligações Fortes

cm-vfxira.pt

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FUTSAL XIRA2027

ÍNDICE

INTRODUÇÃO 4
REGULAMENTO GERAL 5
2. ESCALÕES ETÁRIOS / IDENTIFICAÇÃO / TEMPO DE JOGO / BOLA ... 5
REGULAMENTO DO ESCALÃO DE PETIZES 6
3. CONSTITUIÇÃO / ARBITRAGEM / CLASSIFICAÇÃO 6
REGULAMENTO DO ESCALÃO DE TRAQUINAS E BENJAMINS 7
4. CONSTITUIÇÃO / REGRAS DE JOGO / DISCIPLINA 7
5. CLASSIFICAÇÃO / PONTUAÇÃO / FORMAS DE DESEMPATE 8
6. ARBITRAGEM / REGRAS / DISCIPLINA 9
7. PRÉMIOS 11
8. OUTRAS INFORMAÇÕES 11
DIREITOS DE IMAGEM 11
PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS 11
CASOS OMISSOS 12
APOIO ÀS EQUIPAS 12

INTRODUÇÃO

O presente Regulamento Específico aplica-se a todas as competições e encontros de Futsal realizados no âmbito do **Programa dos Encontros Desportivos Concelhios – XIRA2027**.

A competição rege-se subsidiariamente pelas Leis do Jogo da FIFA e pelo Regulamento de Provas Oficial da Federação Portuguesa de Futebol (FPF), com as adaptações constantes no presente documento, ajustadas às condições de realização, ao equipamento disponível e aos recursos humanos existentes.

REGULAMENTO GERAL

2. ESCALÕES ETÁRIOS / IDENTIFICAÇÃO / TEMPO DE JOGO / BOLA

2.1. ESCALÕES ETÁRIOS

As competições compreendem os seguintes escalões, definidos pelos anos de nascimento:

Ano Nascimento		
Petizes	Traquinas	Benjamins
2020 / 2021	2018 / 2019	2016 / 2017

2.2. IDENTIFICAÇÃO

2.2.1. Trinta minutos antes do início de cada encontro e/ou jogo, devem ser apresentados os documentos de identificação originais de todos os atletas:

- Cartão de Cidadão, Passaporte ou Cartão de Jogador da AFL;
- Aplicação móvel oficial de identificação do Estado português (id.gov.pt).

2.2.1.1. É aceite a apresentação do original e uma fotocópia a cores do documento de identificação, que será validada com a assinatura do árbitro/técnico de serviço ao jogo, sendo válida para os encontros subsequentes. Os atletas que não possuam a fotocópia validada devem apresentar obrigatoriamente o documento original.

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

2.2.2. Os jogadores devem ser inscritos no boletim de jogo com o primeiro e o último nome, de forma legível. Apenas podem participar nos encontros de Petizes os atletas devidamente identificados e inscritos antes do seu início, ou que se encontrem presentes até ao começo do segundo período nos jogos de Traquinas e Benjamins.

2.3. DURAÇÃO DOS JOGOS

2.3.1. Petizes: O jogo é disputado no sistema 4x4, com a duração de 1 período de 10 minutos (1x10'). Haverá um intervalo de 2 minutos entre jogos para mudança de campo.

2.3.2. Traquinas e Benjamins: O jogo é disputado no sistema 5x5, dividido em 4 períodos de 10 minutos (4x10'). Haverá um intervalo de 5 minutos entre o 2.º e o 3.º período, com respetiva mudança de campo.

Escalão	Duração dos Jogos	Intervalos
PETIZES	1x10'	2'
TRAQUINAS	4x10'	5'
BENJAMINS	4x10'	5'

2.4. A BOLA

2.4.1. A bola a utilizar em todos os escalões oficiais do Programa Encontros Desportivos Concelhios é da marca **SPORTACE** modelo **LUSA PRO "Formação"**.

2.4.2. Compete à equipa indicada em primeiro lugar no calendário fornecer a bola de jogo oficial. Caso seja necessária uma segunda bola, esta será fornecida pela segunda equipa.

REGULAMENTO DO ESCALÃO DE PETIZES

3. CONSTITUIÇÃO / ARBITRAGEM / CLASSIFICAÇÃO

3.1. Cada equipa é constituída por um mínimo de 4 jogadores (3 de campo e 1 guarda-redes) e um máximo de 8 devidamente inscritos no boletim de jogo, e por 1 Responsável pela Equipa. Os atletas inscritos por uma equipa num determinado dia não podem trocar de equipa no mesmo dia.

3.2. O Responsável pela Equipa deve obrigatoriamente estar inscrito e presente no banco, sob pena de a equipa ser impedida de iniciar o encontro.

3.3. A competição será disputada em formato de séries, realizando-se várias partidas entre as equipas, de acordo com o número de participantes. O limite máximo é de **18 equipas por encontro**.

3.3.1 A elaboração do calendário de jogos obedece à ordem de chegada das inscrições:

- Cada clube tem garantida a inscrição de, no mínimo, **uma equipa** e, no máximo, **duas**.
- Caso o limite de 18 equipas não seja preenchido, os clubes poderão inscrever **mais do que duas equipas**, por ordem de prioridade de inscrição.

3.4. Não há árbitros;

3.5. A equipa com maior número de presenças em encontros, tiver o maior número de atletas com uma taxa de participação individual superior a 50% será a vencedora.

REGULAMENTO DO ESCALÃO DE TRAQUINAS E BENJAMINS

4. CONSTITUIÇÃO / REGRAS DE JOGO / DISCIPLINA

4.1. Cada equipa deve ser constituída por um mínimo de 9 jogadores (8 de campo e 1 guarda-redes) sendo o máximo de 16, e por 1 Responsável pela Equipa.

4.1.1. O Responsável pela Equipa deve obrigatoriamente estar inscrito e presente no banco, sob pena de a equipa ser impedida de iniciar o jogo.

4.2. O quadro competitivo compreende duas fases, **Fase Regular** disputa dos jogos em campeonato corrido (dividido em 2 séries) com jogos cruzados entre os participantes e **Fase Final** composta por eliminatórias (meias-finais e finais), apuradas em função das classificações obtidas na Fase Regular.

4.3. Nos escalões de Traquinas e Benjamins, aplica-se obrigatoriamente a Regra **"Passerelle"**, que visa garantir a rotatividade e a utilização de todos os jogadores inscritos. Cada atleta inscrito deve jogar, no mínimo, o equivalente a **um período completo de 10 minutos**. A distribuição recomendada assegura que 4 jogadores atuam no 1.º período e 4 no 2.º período, quem tiver mais que 8 jogadores de campo esses jogarão a partir do 3º período.

4.4. Caso uma equipa compareça com menos de 9 jogadores (mas com o mínimo regulamentar de início de 5), poderá realizar o jogo, aplicando-se o regime de falta administrativa.

4.4.1. À equipa infratora ser-lhe-á averbada **Falta Administrativa**, a equipa comparece, mas não cumpre as normas regulamentares (incumprimento da regra *passerelle* ou número inferior a 9 jogadores de campo). O jogo realiza-se amigavelmente, mas os pontos da vitória são atribuídos à equipa cumpridora, 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 consequente 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 acumulação de **duas Faltas de Comparência** efetivas resulta na exclusão imediata da equipa.

4.6. A desistência voluntária de uma equipa impede a respetiva entidade de efetuar inscrições no mesmo programa na época desportiva seguinte.

5. CLASSIFICAÇÃO / PONTUAÇÃO / FORMAS DE DESEMPATE

5.1. CLASSIFICAÇÃO

A atribuição de pontos rege-se pelos seguintes critérios:

- Vitória: **3 Pontos**
- Empate: **2 Pontos**
- Derrota ou Falta Administrativa: **1 Ponto**
- Falta de Comparência: **0 Pontos**

NOTA: Se uma equipa for eliminada ou desistir da prova, todos os jogos por si realizados serão anulados para efeitos de tabela classificativa.

5.2. FORMAS DE DESEMPATE

5.2.1. Em caso de igualdade pontual entre duas ou mais equipas na tabela classificativa, aplicam-se sucessivamente os seguintes critérios:

5.2.1.1. Maior número de pontos alcançados nos jogos realizados entre si (confronto direto);

5.2.1.2. Maior diferença entre golos marcados e sofridos nos jogos entre si;

5.2.1.3. Maior número de golos marcados nos jogos entre si;

5.2.1.4. Maior número de vitórias em toda a fase;

5.2.1.5. Maior diferença entre golos marcados e sofridos em todos os jogos da fase;

5.2.1.6. Maior número de golos marcados em todos os jogos da fase;

5.2.1.7. Menor número de golos sofridos em todos os jogos da fase;

5.2.1.8. Menor média de idades dos jogadores inscritos nos boletins de jogo da respetiva fase;

5.2.1.9. Menor pontuação no **Critério Disciplinar** acumulado:

- Cartão Amarelo: 1 ponto
- Cartão Vermelho por acumulação: 5 pontos
- Cartão Vermelho direto: 15 pontos

NOTA: As sanções aplicadas a responsáveis técnicos contam em dobro.

5.2.1.10. Decisão a cargo da organização, caso subsista o empate.

5.3. Nos jogos da Fase Final em que o regulamento não permite empates, o vencedor apura-se através da marcação de grandes penalidades, de acordo com as regras oficiais da modalidade (série inicial de 5 pontapés alternados, seguida de morte súbita, com equivalência numérica de executantes).

6. ARBITRAGEM / REGRAS / DISCIPLINA

6.1. Os jogos são dirigidos por 1 árbitro oficial ou, na sua ausência, por um elemento designado de acordo entre as equipas presentes.

6.2. Não há tolerância de tempos, 30 minutos antes do início do jogo terão de entregar as identificações para o jogo começar a horas.

6.2.1. 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.

6.3. 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.

6.4. 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:

6.4.1. Jogadores

- A utilização irregular de atletas (atletas federados em outros clubes ou fraude de identidade) implica a perda dos jogos respetivos e a exclusão imediata da equipa do XIRA2027.

6.4.2. Equipamento de Proteção

- É obrigatório o uso de caneleiras por parte de todos os atletas, sendo parte integrante e inegociável do equipamento base.

- É estritamente proibido o uso de qualquer tipo de joias, relógios, anéis, brincos, colares ou fitas rígidas em plástico/couro. A cobertura destes elementos com fita adesiva não é permitida; devem ser totalmente removidos antes do início do aquecimento/jogo.

- O uso de óculos desportivos é autorizado, desde que fabricados com materiais flexíveis, adaptados à prática desportiva e seguros para a integridade física de todos os intervenientes.

6.5.3. A duração do Jogo, de acordo com o ponto 2.3;

6.5.4. Disciplina e Sanções.

- Número de faltas acumuladas por equipa, não é aplicada

Quadro Disciplinar de Cartões:

2 Cartões Amarelos: Suspensão por 1 Jogo
3 Cartões Amarelos: Suspensão por 2 Jogos
4 Cartões Amarelos: Exclusão do XIRA2027
1 Cartão Vermelho Direto: Suspensão a definir em relatório disciplinar
2 Cartões Vermelhos: Exclusão do XIRA2027
1 Cartão Vermelho + 1 Amarelos: Suspensão por 3 Jogos
1 Cartão Vermelho + 2 Amarelos: Suspensão por 4 Jogos
1 Cartão Vermelho + 3 Amarelos: Exclusão do XIRA2027

- As infrações disciplinares devem constar do relatório do Árbitro.

- Os casos omissos de natureza disciplinar serão julgados de forma soberana pela organização, não havendo recurso das decisões tomadas.

NOTA: Irregularidades e fraude na participação no XIRA2027, implicam a exclusão imediata da equipa infratora.

7. PRÉMIOS

7.1. Serão atribuídos troféus de participação/mérito a todas as equipas vencedoras dos diferentes escalões.

7.2. Serão entregues medalhas aos jogadores classificados nos 1.º, 2.º e 3.º lugares, bem como lembranças comemorativas a todos os participantes inscritos.

7.3. A cerimónia oficial de entrega de prémios decorrerá na Festa de Encerramento, sendo a presença das equipas obrigatória.

8. OUTRAS INFORMAÇÕES

8.1. É proibido o uso de qualquer tipo de joias (colares, anéis, pulseiras, brincos, fitas em couro ou plástico, etc.), devendo ser retiradas antes do início do jogo. Não é permitido o uso de fita adesiva para as cobrir.

8.2. É permitido o uso de óculos, desde que sejam adequados para a prática desportiva, produzidos de materiais flexíveis e resistentes a impactos, garantindo a segurança do jogador e dos demais atletas.

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

8.4. 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 - XIRA2027, 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 pessoais e à livre circulação desses dados, tendo como finalidade a inscrição no Programa Encontros Desportivos Concelhios XIRA2027.

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 ou envie um email para protecaodedados@cm-vfxira.pt.

CASOS OMISSOS

Os casos omissos neste regulamento ou dúvidas de interpretação serão analisados e resolvidos pela entidade organizadora (**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:

- **Portal Institucional:** www.cm-vfxira.pt (regulamentos, calendários e comunicados).
- **Correio eletrónico:** desporto@cm-vfxira.pt (resposta até 48h úteis).
- **Telefone:** 263 285 600 (dias úteis: 9h00 - 12h30 / 14h00 - 17h30).

Vila Franca de Xira
24 de setembro de 2026