

**REGULAMENTO
ESPECÍFICO DE
FUTSAL
XIRA2027**

ÍNDICE

<i>INTRODUÇÃO</i>	3
<i>REGULAMENTO GERAL</i>	4
2. ESCALÕES ETÁRIOS, TEMPO DE JOGO E BOLA.....	4
2.1. ESCALÕES ETÁRIOS	4
2.2. DURAÇÃO DOS JOGOS	4
2.3. A BOLA.....	4
<i>REGULAMENTO DO ESCALÃO DE PETIZES</i>	4
3. CONSTITUIÇÃO / IDENTIFICAÇÃO DAS EQUIPAS / ARBITRAGEM / CLASSIFICAÇÃO	4
<i>REGULAMENTO DO ESCALÃO DE TRAQUINAS E BENJAMINS</i>	6
4. CONSTITUIÇÃO / IDENTIFICAÇÃO DAS EQUIPAS DO ESCALÃO	6
5. CLASSIFICAÇÃO / PONTUAÇÃO / FORMAS DE DESEMPATE	7
6. ARBITRAGEM / REGRAS / DISCIPLINA	10
7. PRÉMIOS.....	11
8. OUTRAS INFORMAÇÕES	12
<i>DIREITOS DE IMAGEM</i>	12
<i>PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS</i>	12
<i>CASOS OMISSOS</i>	13
<i>APOIO ÀS EQUIPAS</i>	13

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 GERAL

2. ESCALÕES ETÁRIOS, TEMPO DE JOGO E BOLA

2.1. ESCALÕES ETÁRIOS

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

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
PETIZES	1x10'	2'
TRAQUINAS	4x10'	5'
BENJAMINS	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 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;

3.2.1.2. As **fotocópias a cores** validadas com a assinatura da organização ou árbitro 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 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 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;

4.2.1.2. As **fotocópias a cores** validadas com a assinatura da organização ou árbitro 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 [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. A forma de disputa dos jogos será constituída por duas Fases, Fase Regular sendo a disputa dos jogos em Campeonato corrido dividido em 2 séries fazendo vários jogos entre si e Fase Final consiste de dois confrontos meias-finais e finais das classificações obtidas na Fase Regular.

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 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 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.....	3 PONTOS
EMPATE.....	2 PONTOS
DERROTA ou FALTA ADMINISTRATIVA.....	1 PONTO
FALTA DE COMPARÊNCIA.....	0 PONTOS

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 XIRA2027.

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 de os 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 XIRA2027.

Cartões:

2 Amarelos - 1 Jogo
3 Amarelos - 2 Jogos
4 Amarelos - Exclusão do XIRA2027
1 Vermelho - N.º de Jogos a analisar
2 Vermelho - Exclusão do XIRA2027
1 Vermelho + 1 Amarelos - 3 Jogos
1 Vermelho + 2 Amarelos - 4 Jogos
1 Vermelho + 3 Amarelos - Exclusão do XIRA2027

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

NOTA: Irregularidades e fraude na participação no XIRA2027, 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;

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 Festa de Encerramento é 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 e-mail para protecaodedados@cm-vfxira.pt.

CASOS OMISSOS

Os casos omissos neste Regulamento Específico, que possam surgir no decorrer do Programa Encontros Concelhios Desportivos - XIRA2027, 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, encontram-se todas as informações emanadas do Programa Encontros Concelhios Desportivos – XIRA2027, 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
- **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
21 de julho de 2026