



ASSOCIAÇÃO
DE FUTEBOL
DE VILA REAL

REGULAMENTO

**Atividades Futsalísticas
Juniões “E” – Benjamins
Futsal**



INDICE:

| | |
|---|----|
| Artigo 1º Nomenclatura e Disposições Gerais | 3 |
| Artigo 2º Objetivos | 3 |
| Artigo 3º Sistema de Organização da Atividade | 3 |
| Artigo 4º Duração dos Jogos | 4 |
| Artigo 5º Participação de Equipas | 5 |
| Artigo 6º Jogadores | 5 |
| Artigo 7º Datas e Horários de Jogos | 7 |
| Artigo 8º Elementos no Banco de Suplentes | 7 |
| Artigo 9º Arbitragem e Disciplina | 8 |
| Artigo 10º Ficha Técnica de Jogo | 9 |
| Artigo 11º Campos de Jogos e Material | 10 |
| Artigo 12º Regulamento Técnico-Pedagógico | 11 |
| Artigo 13º Observação de Jogos pelo Gabinete Técnico da AFVR | 14 |
| Artigo 14º Ranking Pedagógico | 14 |
| Artigo 15º Linhas Orientadoras para a divulgação de resultados..... | 18 |
| Artigo 16º Casos Omissos | 19 |



Artigo 1º (Nomenclatura e Disposições Gerais)

1. A Associação de Futebol de Vila Real – AFVR – organizará, em cada época desportiva, atividades futsalísticas para o escalão de Benjamins, com a seguinte nomenclatura:
 - 1.1. Atividades Futsalísticas de **Benjamins – nascidos em 2012 e 2013**;
2. As atividades disputam-se de acordo com as Leis oficiais de Jogo para o Futsal e o Regulamento do Campeonato Distrital de Futsal Juniores "D" – Infantis, excetuando os pontos expressos neste Regulamento.

Artigo 2º (Objetivos)

1. A organização das Atividades Futsalísticas de Benjamins visa, fundamentalmente, proporcionar às crianças uma participação e vivências desportivas de acordo com a sua faixa etária e nível maturacional;
2. Como principais objetivos, temos:
 - 2.1. Fomentar o prazer da prática desportiva num espírito de sã convivência;
 - 2.2. Jogar futebol preservando o objetivo de vitória mas permitindo ao jovem jogador demonstrar as suas capacidades e habilidades motoras, proporcionando diversas oportunidades de sucesso, para além do estrito sentido do resultado desportivo;
 - 2.3. Utilizar aprendizagens de prática de desporto, adequadas às faixas etárias;
 - 2.4. Evitar a exclusão, transformando esta modalidade, num futsal para todos;
 - 2.5. Evitar o abandono desportivo prematuro do jovem jogador;
 - 2.6. Adaptar o futebol à criança e não a criança ao futsal do adulto;
3. Espera-se que as Atividades Futsalísticas de Benjamins venham ao encontro dos objetivos pretendidos sempre aliados a um clima de festa e **FAIR-PLAY**.

Artigo 3º (Sistema de Organização da Atividade)

1. Nas Atividades Futsalísticas de Benjamins jogar-se-á **jogo 5x5 (GR+4x4+GR) no campo formal de Futsal (competição)**.
2. Em cada época desportiva, as Atividades Futsalísticas de Benjamins dividem-se em 2 Momentos:



- 2.1. Jogos Informais (de Novembro a Maio);
- 2.2. Festa Futsalística dos Benjamins (Maio ou Junho).
3. A competição será jogada através de Jogos Informais, com uma periodicidade **semanal ou bi-semanal** (a decidir pela AFVR, de acordo com número de equipas inscritas). Mediante o número de equipas inscritas, a competição poderá ter várias formas de organização, sendo que a prioridade é que a mesma seja jogada com divisão das equipas em séries com base na proximidade geográfica. Assim, no início de cada época desportiva, de acordo com o número de equipas inscritas, a AFVR definirá o respetivo quadrado competitivo, sorteando-se posteriormente o calendário de jogos. Posto isto, esta competição poderá ter um dos seguintes formatos:
 - 3.1. 2 Séries – Norte e Sul;
 - 3.2. 3 Séries – Norte, Centro e Sul;
 - 3.3. 2 Séries/2 Fases – Norte e Sul + Este e Oeste;
 - 3.4. Série única – excecionalmente e com número de equipas reduzido;
 - 3.5. Dependendo do número de equipas a AFVR decidirá no início de cada época desportiva qual das opções anteriores será utilizada, ficando aqui salvaguardada que pode optar por uma opção não definida neste Regulamento, em benefício da concretização dos objetivos da Atividade;
 - 3.6. Também mediante o número de equipas inscritas e o formato que venha a ser escolhido, pode a AFVR definir um calendário para cada série com uma ou duas voltas.
4. **Festa Futsalística dos Benjamins** – Após o término dos jogos informais anteriormente calendarizados, a AFVR organizará uma (1) Festa Futsalística dos Benjamins, que consiste na reunião de todas as equipas do escalão de Benjamins no mesmo recinto desportivo para a realização de jogos durante todo o dia, de acordo com calendário a divulgar antes da mesma.
 - 4.1. De acordo com o número de equipas, a AFVR poderá fazer a Festa dos Benjamins com reunião no mesmo dia e local ou optar pela realização em dias ou locais diferentes;
 - 4.2. Em caso de número reduzido de equipas, pode a AFVR não realizar a Festa;
5. **Todas as equipas inscritas nas Atividades Futsalísticas de Benjamins são obrigadas a participar em todos os momentos das mesmas, ou seja, nos Jogos Informais e na Festa Futebolística.**

Artigo 4º (Duração dos Jogos)

1. Os Jogos terão a duração total de **50 minutos (tempo corrido)**, divididos em **2 partes de 25 minutos cada**. O intervalo será de 10 minutos.

Artigo 5º (Participação de Equipas)

1. As Atividades serão disputadas pelas equipas inscritas na época desportiva na categoria de Benjamins, jogando **jogo informal, sem pontos nem classificação;**
***Artigo 9º do Regulamento do Estatuto, Categoria, Inscrição e Transferência de Jogadores, da FPF: "O jogador de futebol com a categoria de Petiz, Traquina e Benjamin apenas pode participar em atividades lúdicas ou em encontros que incluam jogos sem tabela classificativa."**

2. Cada clube poderá participar com mais de uma equipa, até um máximo de 3, sendo as equipas distinguidas pela colocação das letras "A", "B" e "C" após o nome do Clube:

2.1. No momento Jogos Informais, os Clubes poderão alternar, indistintamente, jogadores entre as suas várias equipas sendo que, em cada fim-de-semana, cada jogador apenas pode jogar por uma das equipas. Ou seja, por exemplo, se num determinado fim-de-semana um determinado jogador jogou pela equipa B não pode, nesse mesmo fim-de-semana, jogar pela equipa A ou C, mesmo que o intervalo entre o termo de um jogo e o início do outro seja superior a 15 horas;

2.2. Na Festa Futsalística dos Benjamins, os Clubes estão obrigados a apresentar à AFVR, com antecedência de 10 dias, a listagem dos jogadores que vão jogar em cada uma das equipas, não podendo haver troca de jogadores entre as mesmas durante os jogos da Festa.

3. Para que seja aceite a inscrição na Competição, cada equipa deverá ser constituída, **no mínimo, por 8 jogadores.**

***A definição de um nº mínimo de jogadores torna-se necessária devido à definição de um tempo mínimo de jogo constante no Regulamento Técnico-Pedagógico (artigo 12º), bem como pela importância da proatividade na angariação de praticantes nestas faixas etárias. Assim, consideramos este um número mínimo de jogadores razoável e adequado face às assimetrias de densidade demográfica existentes entre os 14 concelhos do distrito.**

Artigo 6º (Jogadores)

1. A participação de jogadores depende de prévia inscrição, a qual só será concedida desde que, cumulativamente, estejam preenchidos todos os requisitos formais e regulamentares de inscrição:

1.1. **Os jogadores só poderão participar nos jogos com a apresentação do respetivo cartão associativo;**



2. As equipas podem ser compostas por **jogadores masculinos e femininos**;
3. Nas Atividades Futsalísticas de Benjamins, as equipas podem ser constituídas por jogadores Benjamins (nascidos em 2012 e 2013). Podem, ainda, utilizar jogadores com idade de Traquinas (nascidos em 2014 e 2015), desde que tenham exame médico a comprovar aptidão para participar na categoria superior;
4. Nas Atividades Futsalísticas de Benjamins, as equipas podem ainda integrar jogadores nascidos em 2016 e 2017, desde que apresentem comprovativo de sobreclassificação de acordo com a respetiva idade, em conformidade com o fixado no Comunicado Oficial nº 1 para cada época desportiva, até um máximo de 2 jogadores por cada Ficha Técnica de Jogo;
5. **Podem ainda jogar nesta prova, jogadoras femininas do escalão imediatamente superior (Infantis Sub-12 e Sub-13)**;
6. Em cada jogo, cada equipa deve apresentar e utilizar o limite **mínimo de 8 jogadores e máximo de 14 jogadores**, devendo preferencialmente apresentar 2 guarda-redes em todos os jogos;
 - 6.1. **Caso a equipa apresente 2 guarda-redes**, os mesmos têm obrigatoriamente de jogar um dos 2 períodos da 1ª parte;
 - 6.2. **Caso uma equipa só possua 1 guarda-redes, mas tenha 14 jogadores na ficha de jogo**, deverá colocar um jogador de campo a desempenhar a função de Guarda-Redes num dos 2 períodos da 1ª parte. Isso não impede esse jogador de, na 2ª parte, jogar como jogador de campo;
 - 6.3. **Caso uma equipa só possua 1 Guarda-Redes e não tenha 14 jogadores na ficha de jogo**, aconselha-se na mesma a que num dos períodos da 1ª parte possam colocar um jogador de campo a desempenhar a função de Guarda-Redes, contudo, sem carácter de obrigatoriedade. Neste caso, é permitido a este jogador jogar os 2 períodos da 1ª parte, um como guarda-redes e outro como jogador de campo, se for esse o entendimento do Treinador.

*Na etapa de desenvolvimento do jogador Benjamin, é aconselhado que os jogadores "vivenciem diferentes posições", o que obviamente inclui a posição de guarda-redes. Contudo, e como também é nesta etapa que se deve "iniciar a adaptação a posições sem especialização", retiramos o carácter obrigatório de apresentar 2 guarda-redes, deixando ao critério de cada Treinador a colocação de um jogador de campo nessa função num dos períodos da 1ª parte, caso só tenha 1 guarda-redes.

Artigo 7º (Datas e Horário dos Jogos)

1. Os jogos serão jogados nas datas definidas no calendário a sortear pela AFVR antes do início das Atividades;
2. Os jogos serão programados, preferencialmente, para **Sábado de Manhã**, às **10:30h**. Os horários dos jogos da Festa Futsalística serão definidos pela AFVR em calendário próprio;
3. **Eventuais alterações de datas e/ou horas de jogos estão sujeitas ao cumprimento do estipulado no Regulamento do Campeonato Distrital de Futsal Juniores "D" - Infantis**, com essas alterações a serem divulgadas pela AFVR no respetivo Mapa de Alterações de Jogos que publica semanalmente no seu site;
4. No caso de condições climatéricas adversas, que tenham influência no estado do pavilhão em que se vai realizar o jogo, os Delegados ao jogo de cada uma das equipas poderão decidir pela não realização do(s) jogo(s). Neste caso, os Delegados deverão mencionar tal facto nas Fichas Técnicas de Jogo a enviar à AFVR e, posteriormente, a AFVR procederá à marcação de nova data para realização do(s) jogo(s), de acordo com as normas estipuladas no seu Regulamento do Campeonato Distrital de Futsal Juniores "D" - Infantis.

Artigo 8º (Elementos no Banco de Suplentes)

1. No banco de suplentes apenas poderão estar os elementos devidamente inscritos na Ficha Técnica de Jogo;
 - 1.1. Poderão estar no banco de suplentes **até um máximo de 9 jogadores e 4 outros elementos** de acordo estipulado no Regulamento do Campeonato Distrital de Futsal Juniores "D" – Infantis;
 - 1.2. Só podem constar da Ficha Técnica de Jogo e, assim, estar no banco de suplentes, elementos com a inscrição devidamente formalizada e validada pela AFVR. Por esse motivo, **na ficha técnica de jogo só serão aceites números de licenças e não número de cartão de cidadão**;
 - 1.3. As equipas participantes na Competição devem, **obrigatoriamente, apresentar em cada ficha técnica de jogo um Treinador Principal, o qual deve possuir as habilitações mínimas** que são requeridas no Regulamento do Campeonato Distrital de Futsal Juniores "D" – Infantis.

Artigo 9º (Arbitragem e Disciplina)

1. Cada jogo deverá ser dirigido por **2 "Jovens Amigos"**, que deverão ser **disponibilizados pelo Clube que joga na condição de Visitado**, de acordo com os critérios definidos no ponto 2 no presente artigo;
 - 1.1. Exceionalmente, e caso, pelos mais diversos motivos, não se reúnam condições para se ter 2 "Jovens Amigos" disponíveis, o jogo poderá ser dirigido por 1 só "Jovem Amigo";
2. **Os jogos apenas poderão ser dirigidos por "Jovens Amigos" jogadores dos escalões de Iniciados, Juvenis ou Juniores dos Clubes** *(em casos de candidatura conjunta ao Processo de Certificação de Entidades Formadoras, são consideradas também as equipas do Clube parceiro)*, salvo nas exceções referidas neste Regulamento:
 - 2.1. Os Clubes que não possuam equipas nos escalões supra-referidos, poderão recrutar jovens que não joguem no Clube, dentro das faixas etárias dos escalões referidos em 1, para serem os "Jovens Amigos" dos jogos de Benjamins;
 - 2.2. Exceionalmente, e somente em caso de falta de comparência dos "Jovens Amigos", **são os Treinadores das duas equipas que dirigem o jogo a partir dos respetivos bancos de suplentes**. Assim, caso os "Jovens Amigos" que deveriam dirigir o jogo não compareçam, é terminantemente PROIBÍDO que o mesmo seja dirigido por um Adulto;
 - 2.3. Qualquer Árbitro habilitado que, pelos mais diversos motivos, se encontre no recinto de jogo, não está autorizado a dirigir o jogo;
 - 2.4. O Gabinete Técnico da AFVR irá disponibilizar a cada Clube participante, em formato digital, um documento-resumo com as regras de arbitragem a ter em conta pelos "Jovens Amigos". Os Clubes devem fazê-lo chegar aos "Jovens Amigos" e Agentes Desportivos das suas equipas de Benjamins, bem como o deverão ter disponível no dia do jogo para os casos em que seja necessário recrutar alguém da bancada para arbitrar o jogo;
 - 2.4.1. **É fundamental que todos os Agentes Desportivos se centrem no mais importante, a formação dos jovens jogadores e o jogo de Futebol, e auxiliem o trabalho daqueles que se dispuserem a "arbitrar" jogos.**

*Os objetivos desta regra, são: (1) retirar totalmente a formalidade ao jogo, na perspetiva também de que retirando a figura formal do árbitro e substituindo-o por jovens, diminuiremos a tendência para atitudes menos corretas por partes dos Pais/Encarregados de Educação, para com quem está a assumir a função de árbitro; (2) proporcionar a jovens atletas dos escalões de Iniciados, Juvenis e Juniores a experiência de arbitrar um jogo, procurando com isso que melhorem o seu

comportamento junto dos árbitros, quando estão a desempenhar a função de atletas;
(3) Criar o gosto pela arbitragem a jovens que, no futuro, poderão querer seguir a carreira da arbitragem.

3. **Não serão utilizados, pelos "Jovens Amigos", cartões para o sancionamento disciplinar.** Qualquer situação prevista na Lei XII que implique a expulsão de um jogador deverá ser comunicada pelo "Jovem Amigo" ao responsável da equipa, que procederá, de imediato, à substituição do jogador em causa. Caso contrário o jogador será mesmo expulso, podendo ser substituído, mas sempre sem amostragem do cartão vermelho;

- 3.1. Se o treinador acatar o pedido de substituição de um jogador por parte do "Jovem Amigo", o jogador em causa poderá regressar ao jogo passados 5 minutos do momento da substituição. Na eventualidade de o treinador não acatar a ordem de substituição, o "Jovem Amigo" terá que proceder à expulsão do jogador, sendo que o mesmo fica impedido de voltar a jogar nesse mesmo jogo podendo, contudo, participar no jogo seguinte;

***Com esta regra, pretendemos privilegiar a Pedagogia em detrimento do castigo. Caso os Treinadores não colaborem, a responsabilidade de um eventual castigo aos seus jogadores será apenas sua.**

4. Os **Delegados ao Jogo** de cada uma das equipas são responsáveis por **conferir a presença e identidade de todos os jogadores** e demais elementos inscritos nas Fichas Técnicas de Jogo **de ambas as equipas**:
- 4.1. Este procedimento será feito a cada equipa antes do início do jogo, devendo os Delegados ter em sua posse as Fichas Técnicas de Jogo e os cartões dos jogadores de ambas as equipas;
- 4.2. Qualquer questão sobre a identidade de jogadores, deve ser sempre exposta, pelo Delegado ao Jogo que o pretenda fazer, nas Fichas Técnicas de Jogo a enviar à AFVR.
5. Os **casos disciplinares** nas Atividades de Benjamins serão resolvidos de acordo com o Regulamento Disciplinar da AFVR, excetuando os pontos expressos neste regulamento.

Artigo 10º (Fichas Técnicas de Jogo)

1. A Ficha Técnica de Jogo a utilizar nos jogos de Benjamins é a ficha especialmente definida pela AFVR para esta atividade de Benjamins e que pode ser acedida no sítio da internet da AFVR (www.afvr.pt);



2. **Até 20 minutos antes da hora marcada** para o início do jogo, os Delegados ao jogo de cada equipa deverão reunir para conferir as Fichas Técnicas de Jogo:
 - 2.1. Cada equipa é responsável por apresentar duas (2) Fichas Técnicas de Jogo. Em cada Ficha Técnica apenas entram os dados da respetiva equipa;
 - 2.2. Após as quatro (4) Fichas Técnicas de Jogo estarem devidamente conferidas, cada Delegado ao Jogo deve ficar com 1 Ficha Técnica de cada equipa. É função dos Delegados ao Jogo conferir a presença e identidade de todos os presentes em cada Ficha Técnica de Jogo. Tem ainda como função registar nas Fichas Técnicas todos os acontecimentos do jogo que necessitam de registo nas mesmas.
 - 2.3. Após o jogo terminar, os 2 Delegados devem assinar as 4 Fichas Técnicas de Jogo, ficando cada um com duas (2) Fichas Técnicas em sua posse, uma (1) de cada equipa;
3. Só podem constar da Ficha Técnica de Jogo elementos com a inscrição devidamente formalizada e validada pela AFVR, sejam eles jogadores ou elementos com outras funções. Por esse motivo, **na ficha técnica de jogo só serão aceites números de licenças, não sendo permitido registo de elementos na ficha técnica de jogo com número de cartão de cidadão**;
4. **Os 2 Clubes (visitado e visitante) são responsáveis por fazer chegar as 2 Fichas Técnicas de Jogo** (com que ficaram em sua posse, conforme definido no ponto 2.3.), **ao Gabinete Técnico da AFVR até ao 3º dia útil seguinte à data de realização do jogo**:
 - 4.1. Para o efeito, o Clube pode entregar a mesma na Secretaria da AFVR OU enviá-la via e-mail para gabtecnico@afvr.pt. Apenas é necessário entregar as Fichas num dos formatos (papel ou digital).

Artigo 11º (Campo de Jogos e Material)

1. As dimensões dos campos e balizas são as estipuladas nos regulamentos oficiais da FPF e AFVR para o Futsal (de competição);
2. Aos clubes responsáveis pelos campos, compete-lhes a colocação das balizas, com as respetivas redes. São igualmente responsáveis pela fixação das mesmas de modo a garantir a integridade física dos praticantes;
3. Ao Clube Visitado competirá sempre fornecer as bolas necessárias para o jogo, mas permite-se que cada um dos Clubes apresente uma bola para cada metade do encontro.



- 3.1. As bolas a utilizar nos jogos de Benjamins são as **bolas oficiais das competições distritais definidas pela AFVR** para o Futsal de Formação;
4. Relativamente aos equipamentos a utilizar, as normas a seguir são as estipuladas no Regulamento Campeonato Distrital de Futebol Juniores "D" – Infantis:
- 4.1. Quando duas equipas usarem equipamentos semelhantes ou de difícil distinção, mudará de equipamento a equipa visitada.

Artigo 12º (Regulamento Técnico-Pedagógico)

*A aplicação de um Regulamento Técnico-Pedagógico nesta competição justifica-se pelo facto de ser consensual por parte de todas as Entidades que têm como principal objeto promover, regulamentar e dirigir, a vários níveis, o ensino e a prática do futsal, que *"as competições deverão ser modificadas em função dos objetivos formativos criando uma relação mais estreita entre os seus próprios objetivos e os conteúdos de treino, ou seja, os pressupostos da prestação em competição deverão ser comuns aos abordados nas sessões de ensino/treino"* (Rost, 1995 cit. por Marques, 1997).

1. **Todos os jogadores que constem na Ficha Técnica de Jogo, têm obrigatoriamente de jogar a totalidade de 1 período de 10 minutos,** podendo fazê-lo num dos 2 períodos da 1ª parte (**obrigatório caso a equipa apresente até 10 jogadores**) ou num 3º período que contempla os últimos 5 minutos da 1ª parte e os primeiros 5 minutos da 2ª parte (obrigatório caso a equipa apresente 11 a 14 jogadores), só podendo ser substituídos em caso de lesão comprovada.
- 1.1. Nos **Jogos Informais**, os 50 minutos são divididos em 2 partes de 25 minutos cada. A 1ª parte será dividida em 2 períodos de 10 minutos cada, sendo considerado para um 3º período os últimos 5 minutos da 1ª parte e os primeiros 5 minutos da 2ª parte;
- 1.2. **Entre os dois períodos que constituem a 1ª parte e entre o 2º período e o início do 3º período (aos 20 minutos da 1ª parte),** o tempo de intervalo para efetuar as substituições previstas no presente Regulamento é de **1 minuto**, a seguir ao qual se deve recomeçar o jogo no ponto em que este havia sido parado pelos "Jovens Amigos". No 2º período da 1ª parte, as substituições dos jogadores que já jogaram o 1º período (em equipas que não apresentem o limite máximo de 9 jogadores), fazem-se sem a interrupção do jogo, mas o jogador substituído terá de sair do campo antes da entrada do substituto. Na 2ª parte, as substituições fazem-se sem interrupção do jogo, mas o jogador substituído terá de sair do campo antes da entrada do substituto. Não há limite de substituições no decurso dos jogos;



1.3. Nos **períodos de paragem de 1 minuto para a realização das substituições obrigatórias**, os Delegados ao Jogo registam na Ficha Técnica de Jogo todas as substituições realizadas por cada equipa, através do apontamento dos jogadores que iniciam cada período:

1.4. Na **Festa Futsalística**, a AFVR informará atempadamente os Clubes participantes da duração dos jogos e do tempo mínimo que cada jogador tem que jogar em cada jogo;

*Nestas idades, o futsal deve ser inclusivo e não exclusivo. Neste sentido, é defendido pela AFVR, em consonância com o definido pela FPF, UEFA e FIFA que o regulamento da competição deve prever um tempo mínimo de jogo a jogar por cada jogador que conste da Ficha Técnica de Jogo.

2. **Não será considerado golo se marcado diretamente no início ou reinício de jogo.** A introdução da bola na baliza adversária na sequência destas ações será sancionada dando a posse de bola ao guarda-redes da equipa adversária;

*Nestas idades, a diferente velocidade maturacional dos jogadores aporta condições de rendimento diferentes entre eles. Com esta regra, pretende-se impedir que a maior capacidade física de um jogador com uma maturação mais avançada prevaleça sobre a necessidade de jogar em equipa e sobre os restantes jogadores em jogo (da sua equipa ou da equipa adversária).

3. **O Guarda-Redes não pode lançar a bola diretamente pelo ar (com a mão ou com o pé) para o meio-campo contrário, salvo se tiver uma clara intenção de passe.** Quando isso acontecer será dada a posse de bola ao adversário (reposição de linha lateral, no meio-campo);

*Com a implementação desta regra, pretende-se consciencializar os Treinadores deste escalão para a importância de promover nos jogadores o gosto por ter a bola em vez do medo de a perder. Pretende-se, com isto, aumentar a possibilidade de maiores sequências de passes desde a saída de bola do guarda-redes até à chegada a zonas de finalização, sem subverter a lógica dos princípios específicos do jogo, nomeadamente o 1º princípio do ataque, salvaguardado pela regra "salvo se tiver uma clara intenção de passe". Com a aplicação desta regra, a tendência será aumentar a participação individual de cada jogador no jogo ofensivo da equipa, ao mesmo tempo que se promove a cooperação e a necessidade de jogar em equipa.

4. **Na reposição de baliza pelo guarda-redes, a equipa adversária (sem bola) é obrigada a baixar dois (2) dos seus jogadores de campo (mais o Guarda-Redes) para trás da linha de meio-campo**, só podendo voltar a passar a mesma (para a frente), após a reposição de baliza ter sido efetuada. Quando a equipa que tinha a obrigação de baixar os dois (2) jogadores não o faça, e tire disso vantagem, o pontapé de baliza deve ser repetido, devendo-se assegurar que o mesmo só é executado após o estrito cumprimento desta regra;

*Esta regra vem no seguimento da anterior, na perspetiva de que o confronto entre equipas de níveis competitivos muito diferentes poderia promover facilidade para a



equipa mais forte e, ao mesmo tempo, experiências menos positivas à equipa de nível inferior. Assim, e sem retirar a necessidade de oposição para que o jogo não seja desvirtuado, o número de jogadores que pode fazer essa oposição no meio-campo de onde vai sair a bola está condicionado por esta regra, criando assim condições para a equipa com bola conseguir encontrar soluções de saída.

5. **Sempre que o resultado de um jogo estiver com diferença igual ou superior a três (3) golos, a equipa que está a perder pode acrescentar um jogador (ficando a jogar 6x5).** Após diminuída a diferença, voltam a jogar 5x5;

*Quanto mais equilibrado for um jogo, maior é o seu potencial de aprendizagem para os atletas de ambas as equipas. Assim, com esta regra pretende-se dar superioridade numérica a uma equipa que esteja a perder por 3 ou mais golos de diferença, na tentativa de que consiga reequilibrar o resultado do jogo. No Futsal, talvez o mais lógico fosse retirar um jogador à equipa que estivesse a vencer por esta diferença de golo, contudo, nestas idades o futsal deve ser inclusivo, pelo que não faz sentido retirar a oportunidade a uma criança de jogar, antes faz mais sentido a equipa que está a perder acrescentar mais um jogador.

6. **Sempre que o resultado de um jogo estiver com diferença igual ou superior a cinco (5) golos, a equipa que está a perder pode acrescentar mais um jogador:**

- 6.1. Se com a diferença prevista no ponto 7 já tivesse acrescentado um jogador (6x5), pode acrescentar mais um jogador (ficando a jogar 7x5). Após diminuída a diferença de 5 golos ou mais, voltam a jogar 6x5 e se diminuïrem a diferença de 3 golos ou mais, voltam a jogar 5x5;
- 6.2. Se com a diferença prevista no ponto 7 a equipa não tivesse acrescentado um jogador (mantendo-se a jogar 5x5, em vez de 6x5), é obrigada a acrescentar, pelo menos, mais um jogador (ficando a jogar 6x5), podendo, se pretender, acrescentar os 2 jogadores que lhe são permitidos pelo regulamento (ficando a jogar 7x5). Após diminuída a diferença de 5 golos ou mais, voltam a jogar 6x5 e se diminuïrem a diferença de 3 golos ou mais, voltam a jogar 5x5;

*A justificação para esta regra é a mesma do ponto anterior.

7. No decurso de um jogo uma equipa não pode ficar reduzida a menos de 3 elementos, acabando de imediato o jogo, sendo averbada a derrota por 3-0.

8. **A responsabilidade de cumprimento do disposto neste Regulamento Técnico-Pedagógico é dos Treinadores e Delegados ao jogo das equipas e não dos "Jovens Amigos". São muito especialmente os Treinadores que, pela habilitação e conhecimentos que têm que possuir para exercer essa função, devem perceber a importância de aplicar estas regras e, assim, zelar pela sua aplicação na sua equipa;**



9. A responsabilidade pela avaliação do cumprimento do presente Regulamento Técnico-Pedagógico é da AFVR, após receção e análise das Fichas Técnicas de Jogo;

Artigo 13º

(Observação de Jogos pelo Gabinete Técnico da AFVR)

1. O Gabinete Técnico da AFVR pode nomear um seu elemento para observar um determinado jogo desta competição, sem qualquer necessidade de aviso prévio aos Clubes participantes no mesmo;
2. O Observador, irá recolher informações sobre o cumprimento do presente regulamento, registando todas as informações necessárias para cálculo da pontuação para o Ranking Pedagógico de cada um dos Clubes participantes;
3. Em caso de não conformidade entre os dados constantes nas Fichas Técnicas de Jogo enviadas por uma equipa e a observação feita por elemento do Gabinete Técnico da AFVR, **prevalecem para efeitos de pontuação no Ranking os elementos recolhidos pelo Observador**;

Artigo 14º

(Ranking Pedagógico)

*A criação do Ranking Pedagógico teve em consideração 3 objetivos: (1) salvaguardar o cumprimento do Regulamento da competição; (2) valorizar o cumprimento do Regulamento Técnico-Pedagógico; (3) formação de Delegados aos Jogos, na medida em que, habitualmente, os Delegados aos Jogos destas equipas acompanham-nas à medida que vão subindo de escalão e em competições formais poderão incorrer em sanções caso não cumpra determinadas normas (por exemplo, correto preenchimento das Fichas Técnicas de Jogo) e, assim, contribuímos para a formação dos Delegados aos Jogos.

1. O Ranking Pedagógico tem como objetivo classificar as equipas de acordo com o grau de cumprimento das diferentes normas previstas neste Regulamento. Para efeitos de ranking, serão pontuados, por jogo, os seguintes critérios:
 - 1.1. Delegado ao jogo:
 - **+ 5 pontos**, se a equipa apresentar Delegado ao jogo devidamente inscrito na AFVR e na Ficha Técnica de Jogo;
 - **- 5 pontos**, se a equipa não apresentar Delegado ao jogo ou se o mesmo não estiver devidamente inscrito na AFVR.



1.2. Nº Mínimo de Jogadores na Ficha Técnica de Jogo:

- **+ 5 pontos**, se equipa apresentar o nº mínimo de jogadores definido pelo presente regulamento;
- **+ 2 pontos**, por cada jogador acima do nº mínimo de jogadores definido pelo presente regulamento.

1.3. Utilização de Jogadores:

- **- 25 pontos**, pela utilização de jogador não inscrito na AFVR, sendo esta irregularidade imediatamente remetida também ao Conselho de Disciplina da AFVR;
- **- 5 pontos**, pela não utilização de cada jogador, utilização abaixo do tempo mínimo regulamentarmente definido ou utilização apenas fora dos períodos definidos pelo presente regulamento;
- **- 2 pontos** por cada jogador das categorias de Petizes e Traquinas que excedam os números máximos permitidos por jogo e estabelecidos no artigo 6º.

1.4. "Jovens Amigos" (Árbitros):

- **+ 5 pontos** para a equipa visitada, se os árbitros forem jovens dentro das idades definidas pelo presente regulamento;
- **- 5 pontos** para a equipa visitada que tenha pelo menos 1 dos escalões de Juniores, Juvenis ou Iniciados, e não apresente árbitros que sejam jovens dentro das idades definidas pelo presente regulamento. Para este efeito, em casos de candidaturas conjuntas ao Processo de Certificação de Entidades Formadoras, são contabilizadas também as equipas do Clube parceiro;
- **0 pontos** para equipa visitada que não tenha qualquer equipa de Juniores, Juvenis ou Iniciados e que não apresente árbitros jovens dentro das idades definidas pelo presente regulamento.

1.5. Treinadores:

- **+ 5 pontos**, se equipa apresentar treinador legalmente habilitado de acordo com o definido no Regulamento do Campeonato Distrital de Futsal Juniores "D" – Infantis (Treinador, Treinador Estagiário ou Treinador Formando);
- **- 5 pontos**, se a equipa não apresentar treinador legalmente habilitado de acordo com o regulamento referido no ponto anterior ou se o Treinador não estiver devidamente inscrito na AFVR.

1.6. Apoio Médico nos jogos na condição de VISITADO – Médico ou Enfermeiro ou Fisioterapeuta, Técnico SBV-DAE ou Massagista:

- **+ 5 pontos**, se equipa apresentar elemento de apoio médico habilitado e devidamente inscrito na AFVR. Caso algum elemento já constante na Ficha Técnica de Jogo (Treinador, Delegado,...), tiver curso SBV-DAE, podem repetir a sua inscrição na área do "Apoio Médico";
- **- 5 pontos**, se a equipa não apresentar elemento de apoio médico devidamente habilitado ou se o mesmo não estiver inscrito na AFVR.

1.7. Fichas Técnicas de Jogo:

- **+ 5 pontos**, se Clube entregar as duas (2) Fichas Técnicas de Jogo dentro do prazo definido pelo presente regulamento;
- **+ 2 Pontos**, se o Clube apenas entregar uma (1) Ficha Técnica dentro do prazo definido pelo presente Regulamento;
- **- 15 pontos**, se Clube não entregar as Fichas Técnicas de Jogo dentro do prazo definido pelo presente regulamento. As Fichas Técnicas entregues fora do prazo definido pelo presente regulamento, não serão consideradas, ficando o Clube com a pontuação final na respetiva jornada de -15 pontos;
- **- 3 pontos**, para a equipa que entregue fichas técnicas sem assinaturas do(s) delegado(s) ao jogo;
- **- 2 pontos**, por cada elemento não preenchido, ou mal preenchido, na Ficha Técnica de Jogo da respetiva equipa;
- **- 5 pontos**, para as duas (2) equipas, se as fichas remetidas, de uma mesma equipa, tiverem dados e/ou preenchimentos diferentes;
- **- 5 pontos**, pela inscrição de um qualquer elemento (exceto Treinador e Delegado que já têm regulamentação própria neste Artigo 14º), na Ficha Técnica de Jogo, que não esteja devidamente inscrito na AFVR.

1.8. Em jogos com Observação de elemento do Gabinete Técnico da AFVR:

- Em caso de não conformidade entre os dados constantes nas Fichas Técnicas de Jogo enviadas por uma equipa e a observação feita por elemento do Gabinete Técnico da AFVR, **prevalecem para efeitos de pontuação no Ranking os elementos recolhidos pelo Observador;**

1.9. Outros incumprimentos do presente regulamento:

- **- 3 pontos**, para a equipa que incumpra qualquer outro ponto do presente regulamento, que não os já salvaguardados neste artigo 13º.

1.10. No final de uma fase jogada a uma volta, em série com nº par de equipas:

- Nesta situação, haverá sempre equipas a fazer menos jogos na condição de Visitado, em relação a outras equipas da mesma série. Assim, torna-se necessário criar uma forma de não serem prejudicadas no Ranking por esse facto, na medida em que há 2 critérios (1.4. e 1.6), onde só é possível pontuar quando uma equipa joga na condição de Visitado;
- Assim, no final da fase em questão, atribui-se a cada equipa nesta situação o nº de pontos resultante da **média de pontos obtidos nos jogos na condição de Visitado, nessa fase da prova, nos critérios 1.4 e 1.6.**

1.11. Participação em Reuniões Técnicas:

- A AFVR pode agendar reuniões técnicas com os treinadores e/ou os delegados aos jogos das equipas participantes nesta prova, cuja presença contabilizará pontos para o Ranking Pedagógico. Sempre que o pretender fazer, a AFVR comunicará antecipadamente que a reunião é pontuável para efeitos de Ranking;
- **+ 15 pontos**, se o(s) elemento(s) de uma equipa, convocado(s) para uma reunião técnica, participar(em) na mesma.

2. O Clube classificado em 1º lugar do Ranking Pedagógico é o **vencedor** das Atividades Futsalísticas de Benjamins.

3. O **desempate** das equipas que no final dos jogos informais se encontrem empatadas ao nível do Ranking Pedagógico, será efetuado de acordo com os seguintes critérios e ordem de preferência:

- 3.1. O maior número de pontos alcançados pelas Equipas empatadas no critério 1.3. (Utilização de Jogadores);
- 3.2. O maior número de pontos alcançados pelas Equipas empatadas no critério 1.2. (Nº Mínimo de Jogadores);
- 3.3. O maior número de pontos alcançados pelas Equipas empatadas no critério 1.5. (Treinadores);
- 3.4. O maior número de pontos alcançados pelas Equipas empatadas no critério 1.6. (Apoio Médico);
- 3.5. O maior número de pontos alcançados pelas Equipas empatadas no critério 1.4. ("Jovens Amigos" – Árbitros).

Artigo 15º

(Linhas Orientadoras para a divulgação de resultados)

1. De acordo com o Artigo 9º do Regulamento do Estatuto, Categoria, Inscrição e Transferência de Jogadores, da FPF: ***“O jogador de futebol (e futsal) com a categoria de Petiz, Traquina e Benjamin apenas pode participar em atividades lúdicas ou em encontros que incluam jogos sem tabela classificativa”***. Ao mesmo tempo, de acordo com o documento das Etapas de Desenvolvimento do Jogador, também da FPF, esta é uma idade onde se deve estimular a paixão pelo jogo;
2. No seguimento do ponto anterior, não faz sentido nestas idades a existência de campeonato com tabela classificativa, não significando isso que não se deva estimular a paixão pela vitória em cada jogo. Assim, sem deixar de respeitar o objetivo do jogo, é essencial perceber a importância relativa que o resultado desportivo tem nestas idades, não sendo por si só um relevante indicador a considerar;
3. Nada temos a obstar à divulgação dos resultados neste escalão, contudo, nós e as restantes Entidades que regulamentam e dirigem, a vários níveis, o ensino e a prática do futsal (FPF, UEFA e FIFA), entendemos não ser esse o aspeto a que se deve dar maior relevância quando se notícia um jogo onde participam crianças;
4. A notícia deve dar ênfase à alegria e diversão das crianças, de ambas as equipas, bem como ao seu empenho no jogo em causa, relevando a importância da prática desportiva para a formação da criança não apenas a nível desportivo, mas também social e educativo;
5. Podem, e devem, ser valorizados comportamentos condicentes com a ética e o fair-play no desporto, por parte de todos os seus intervenientes, sejam eles jogadores, treinadores, dirigentes, jovens árbitros, elementos do apoio médico, pais/encarregados de educação ou simples adeptos;
6. O resultado, se o Clube considerar ser importante divulgar, deve ser valorizado na medida do necessário, sem lhe ser dado o maior destaque da notícia. Especialmente se o resultado for desequilibrado, desaconselhamos a sua divulgação ou, então, que o mesmo seja referido de forma discreta no texto da notícia, de modo a que se valorize os vencedores sem humilhar os vencidos;
7. É importante que todos tenham sempre presente que esta é uma prova para Crianças e não a Liga dos Campeões.



Artigo 16º (Casos Omissos)

1. Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Direção da AFVR e nos termos estatutários.