



REPÚBLICA
PORTUGUESA

EDUCAÇÃO, CIÊNCIA
E INOVAÇÃO



direção-geral
de educação



DGEstE

Direção-Geral do
Desporto Escolar



Desporto Escolar



IX TAÇA DESPORTO ESCOLAR

Regulamento de Futebol 2024-2025



Índice

1. INTRODUÇÃO.....	3
2. TERRENO DE JOGO	3
3. BOLA DE JOGO	3
4. TEMPO DE JOGO.....	3
5. EQUIPAMENTO	3
6. CONTITUIÇÃO DAS EQUIPAS	3
7. FORMATO DO JOGO	4
8. CLASSIFICAÇÃO	5
9. ARBITRAGEM	6
10. CASOS OMISSOS.....	6

REGULAMENTO TÉCNICO DO FUTEBOL 4x4

1. INTRODUÇÃO

Este regulamento específico aplica-se às competições de Futebol realizadas no âmbito da IX Taça Desporto Escolar 24-25 e em conformidade com o estipulado no Documento Orientador do referido evento.

2. TERRENO DE JOGO

- 2.1. **Campo:** A competição pode ser realizada em pavilhão ou em campo exterior.
- 2.2. **Dimensão do campo** de jogo: 30x20m.
- 2.3. **Baliza:** Serão utilizadas balizas com as medidas regulamentares (3m X 2m).
- 2.4. **Área de baliza:** Um semicírculo de 6m de raio com centro no meio da linha de baliza.

3. BOLA DE JOGO

A **bola de jogo** utilizada no torneio: tamanho n.º 4.

4. TEMPO DE JOGO

O tempo de jogo tem a duração de **10 minutos**.

5. EQUIPAMENTO

Além da **camisola e calção**, todos os jogadores devem ter meias que cubram a perna até ao joelho. Recomenda-se a utilização de caneleiras. Não é permitido o uso de chuteiras com pitons.

6. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

6.1. 4 elementos em campo + 2 suplentes + 1 árbitro(a) (opcional)

6.2. As **equipas são mistas**, compostas por 3 elementos do género masculino e 3 do género feminino. Terão de estar em campo, obrigatoriamente, número igual de jogadores do género masculino e feminino (3 jogadores de campo + 1 guarda-redes).

6.3. A **substituição dos jogadores** durante um jogo é em regime livre, devendo todos eles jogar, no mínimo, 5 minutos. Deve ser sempre respeitada a constituição das equipas definidas no ponto 6.2.



6.4. A equipa que se apresentar somente com 4 jogadores aptos para jogar, realizará o jogo, sendo-lhe averbada uma **falta administrativa** (1 ponto), com o resultado final de 10-0 a favor da outra equipa.

6.5. A equipa que se apresentar sem conseguir cumprir no jogo com o número mínimo de jogadores dos dois géneros, definido no regulamento, realizará o jogo, sendo-lhe averbada uma **falta administrativa** (1 ponto), com o resultado final de 10-0 a favor da outra equipa.

6.6. Será atribuída **falta de comparência** à equipa que se apresentar no local e hora definidos pela organização, com **3 ou menos** jogadores, aptos para jogar. Perante a ocorrência de uma falta de comparência, é atribuída à equipa faltosa uma derrota (0 pontos) com o resultado de 10-0 a favor da outra equipa.

6.7. Um jogo terminará imediatamente se, por motivo de exclusões ou lesões, uma equipa ficar reduzida a apenas **2 jogadores**. Nesta circunstância, será averbada a essa equipa uma **derrota** (1 ponto) no jogo, com o resultado de 10-0 a favor da outra equipa.

7. FORMATO DO JOGO

7.1. A **reposição da bola em jogo após golo** é realizada pelo guarda-redes, dentro da área de baliza, após apito do árbitro. Os jogadores da equipa que marcou o golo têm de estar todos no seu meio-campo antes da reposição de bola pelo guarda-redes adversário.

7.2. Após saída de **bola pela linha lateral a reposição é feita com o pé** pela equipa que tem esse direito.

7.3. Após saída de **bola pela linha de fundo**, realizada por parte da equipa que estava a atacar, a reposição de bola é executada à **mão pelo guarda-redes (GR)**.

7.4. Pode haver atrasos para o GR. No entanto se a bola lhe for passada através de um passe com o pé, o GR **não pode agarrar a bola com as mãos**. O GR pode agarrar a bola se lhe for passada por um colega com o passe a ser efetuado com o joelho ou outra parte do corpo acima do mesmo.

7.5. Não existe amostragem de cartões a jogadores. Em caso de conduta faltosa, o árbitro excluirá o jogador verbalmente, dando posteriormente a indicação à mesa da ocorrência.

7.6. O **tempo de exclusão** do jogador é de 2 minutos. O jogador excluído deve ser substituído pelo jogador suplente. A partir da 3ª exclusão, inclusive, de qualquer jogador da equipa, não será possível substituir o jogador excluído, pelo que a equipa jogará em inferioridade numérica durante o tempo da exclusão. Após esse momento, pode ser repostos o número de elementos.

7.7. Sempre que nos torneios, existir uma fase final (a eliminar), em caso de **empate** no final do jogo, este deve ser desempatado, através da marcação de 3 pontapés de grande penalidade efetuados por 3 jogadores diferentes de cada equipa. Se ainda assim o empate subsistir, continua-se com a marcação de pontapés de grande penalidade, numa fase de “morte súbita”, efetuados, até ser possível, por jogadores diferentes. O vencedor do jogo será encontrado após uma equipa ter marcado um golo a mais do que a outra, com o mesmo número de tentativas.

7.8. Se, no final do jogo e antes de ter sido indicada execução dos pontapés da marca de grande penalidade, uma equipa tiver mais jogadores (incluindo substitutos) do que a equipa adversária, é-lhe permitido reduzir o seu número de jogadores para ficar igual ao da equipa adversária, devendo o árbitro ser informado do nome e número de cada jogador excluído. No entanto, deve ser sempre mantido o número regulamentar para os dois géneros.

7.9. Cabe à organização responsável por cada fase (Agrupamento, CLDE e Final Nacional), decidir qual o **modelo de competição** (fase de grupos e fase final) mais adequado a realizar, em função das condições existentes.

8. CLASSIFICAÇÃO

A classificação das equipas nas fases de grupo do Quadro Competitivo é determinada pela soma da **pontuação** obtida 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

A **classificação final** nas fases de grupos, será estabelecida por ordem decrescente dos pontos obtidos, classificando-se em 1º lugar a equipa com maior número de pontos.

No caso de **empate na classificação final**, o **desempate** será efetuado da seguinte forma:

- Número de pontos obtidos nos jogos entre si;
- Maior diferença entre golos marcados e sofridos nos jogos entre as equipas empatadas;
- Maior diferença entre golos marcados e sofridos no total dos jogos realizados entre todas as equipas;



- Maior número de golos marcados na respetiva fase da competição;
- Menor número de golos sofridos na respetiva fase da competição;
- Menor número de infrações disciplinares averbadas durante a realização da competição:

1 Exclusão: 1 ponto

3 Exclusões (na equipa): 5 pontos

À **classificação final** será atribuída a pontuação final de acordo a tabela abaixo:

Classificação	Pontos	Classificação	Pontos	Classificação	Pontos	Classificação	Pontos
1º lugar	30 pts	7º lugar	18 pts	13º lugar	12 pts	19º lugar	6 pts
2º lugar	26 pts	8º lugar	17 pts	14º lugar	11 pts	20º lugar	5 pts
3º lugar	23 pts	9º lugar	16 pts	15º lugar	10 pts	21º lugar	4 pts
4º lugar	21 pts	10º lugar	15 pts	16º lugar	9 pts	22º lugar	3 pts
5º lugar	20 pts	11º lugar	14 pts	17º lugar	8 pts	23º lugar	2 pts
6º lugar	19 pts	12º lugar	13 pts	18º lugar	7 pts	24º lugar	1 pts

Nota: No caso de Falta de Comparência em 1 modalidade, o AE/ENA/EEPC obtém 0 (zero) pontos nessa modalidade.

Se uma equipa, por qualquer razão, for **eliminada do quadro competitivo numa fase de grupos**, todos os jogos por ela realizados são anulados e não contam para a classificação final.

9. ARBITRAGEM

Os **árbitros** para cada jogo serão nomeados pela organização.

10. CASOS OMISSOS

Os casos omissos neste Regulamento são analisados e resolvidos pelos Coordenadores Locais e Regionais do Desporto Escolar e, em última instância, pela Coordenação Nacional do Desporto Escolar e da sua decisão não cabe recurso.