



# ANEXO I

## JOGA+ FUTSAL - LEIS DO JOGO

### RECINTO E SUPERFÍCIE DE JOGO

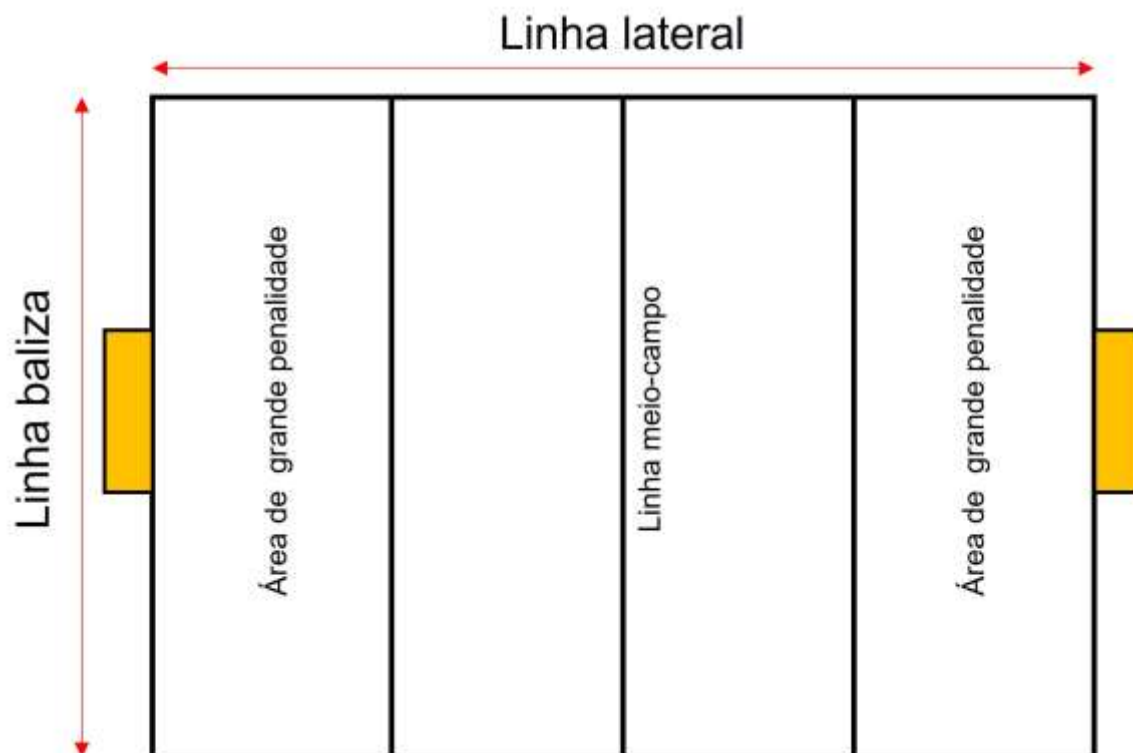
- O Joga+ futsal pode ser jogado em recintos cobertos.
- As linhas que delimitam os campos não devem estar próximas de paredes ou de vedações que possam colocar em perigo a segurança dos jogadores.
- Podem fazer-se os ajustes necessários nas medidas recomendadas abaixo tendo em conta a segurança dos jogadores.

### MARCAÇÕES DA SUPERFÍCIE DE JOGO

- A superfície de jogo deve ser retangular e demarcada com linhas.
- Estas linhas são parte integrante das áreas que delimitam e devem distinguir-se, claramente, da cor da superfície de jogo.
- Estas linhas podem ser marcadas com fita adesiva.
- As duas linhas de marcação mais compridas denominam-se linhas laterais. As duas linhas de marcação mais curtas denominam-se linhas de baliza.
- A superfície de jogo está dividida em duas metades, por uma linha média, que une os pontos mediais das duas linhas laterais.
- O centro da superfície de jogo está marcado com um ponto, a meio da linha média.
- Paralelamente a cada linha de baliza, a uma distância de 5m da mesma, é traçada uma linha que une as duas linhas laterais, denominada de linha de área.
- A área delimitada pela linha de área e pela linha de baliza designa-se por área de grande penalidade.
- No centro de cada linha de área é marcado um ponto, denominado de marca de grande penalidade (ver figura 1).



Figura 1



## DIMENSÕES

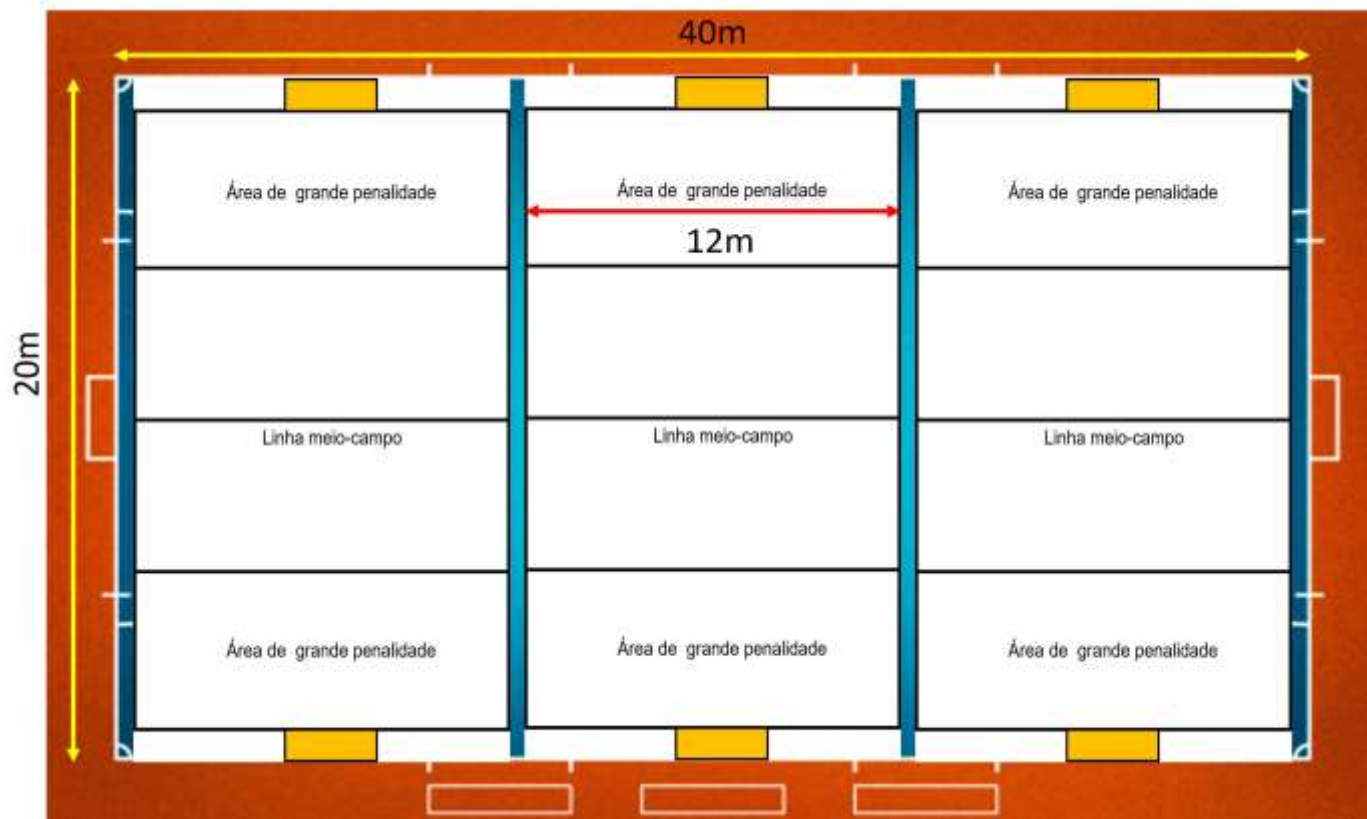
O comprimento das linhas laterais deve ser sempre superior ao das linhas de baliza.

### Escalão de Petizes e Traquinas:

- Comprimento (linha lateral):
- Máximo: 20m
- Mínimo: 18m
- Largura (linha de baliza)
- Máximo: 18m
- Mínimo: 16m

Com estas dimensões é possível, numa quadra de 40mx20m, criar três campos de Petizes e Traquinas. (ver figuras 2).

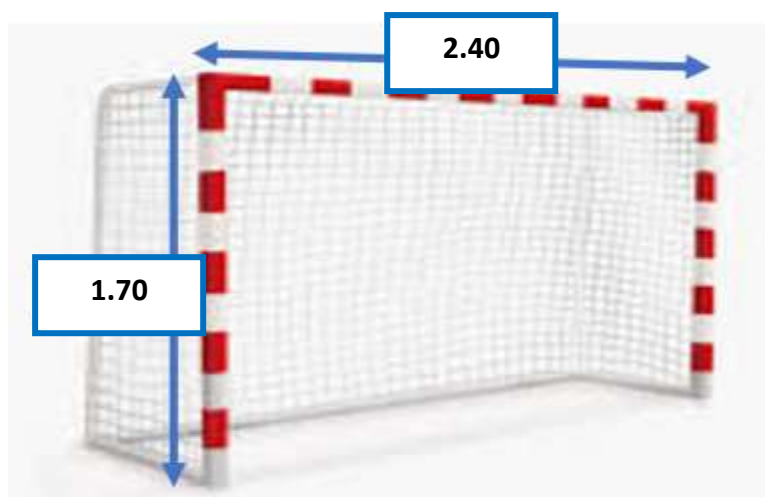
Figura 2



## BALIZAS

- As balizas são colocadas no meio de cada linha de baliza.
- São constituídas por dois postes verticais equidistantes dos cantos e unidos na parte superior por uma barra horizontal.
- Para o escalão de Petizes e Traquinas a distância interna entre os postes é de 2,00m e a distância da parte inferior da barra ao solo é de 1,20m (ver figura 3).

Figura 3

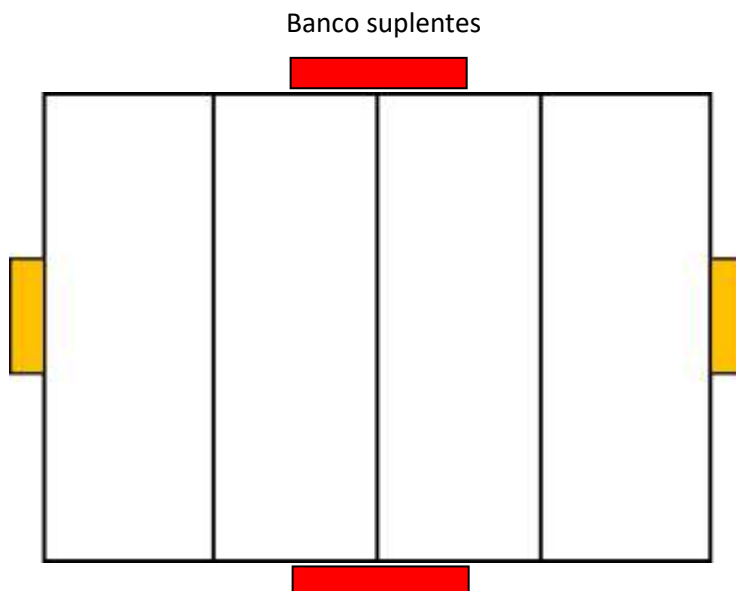




## BANCO DE SUPLENTES

O banco de suplentes deve, sempre que possível, ser colocado nas laterais do campo (um em cada meio-campo e na mesma linha lateral) (ver figura 4).

Figura 4



## BOLA

A bola usada para o escalão de Petizes nº2 e para Traquinas nº3.

- Dimensão (circunferência): entre 54cm - 56cm
- Peso: entre 340g – 370g

## NÚMERO DE JOGADORES

Escalão de Petizes e Traquinas:

- Os jogos são disputados por duas equipas compostas por quatro jogadores, um dos quais é o guarda-redes.
- No escalão de Petizes, todos os atletas da ficha de jogo têm que ser guarda-redes, durante cada jogo.
- Para cada jogo, as equipas têm, obrigatoriamente, de apresentar um mínimo de 5 jogadores e podem, no máximo, apresentar 10 jogadores.
- Um jogo não se inicia se alguma das equipas não tiver o número mínimo de jogadores previsto.



## SUBSTITUIÇÕES

- **É obrigatório que todos os jogadores convocados joguem.**
- As substituições são ilimitadas.

## SUBSTITUIÇÃO PEDAGÓGICA

O jogo deve ter poucos momentos mortos e, como tal, recomenda-se alguma tolerância na marcação de faltas.

Contudo, se se verificar que um atleta reincide em situações que, em condições normais, seriam consideradas falta, mas que, devido à tolerância pedida, não o são, deverá ser usada esta substituição.

Esta substituição não deve ser vista como exclusão ou castigo. Assim, quando a criança sai do campo o treinador deve ter uma conversa e dar uma nova oportunidade à criança.

## GUARDA-REDES

No escalão de Petizes e Traquinas, cada equipa tem, obrigatoriamente, de apresentar um guarda-redes.

O jogador que num período seja guarda-redes pode ser um jogador de campo noutro período e vice-versa.

No escalão de Petizes, todos os atletas da ficha de jogo têm de ser guarda-redes, durante cada jogo.

É possível trocar o guarda-redes por um jogador que esteja em campo, durante um período. Esta situação deverá acontecer apenas se o guarda-redes estiver desiludido ou a chorar por estar a sofrer muitos golos.

## EQUIPAMENTOS DE JOGADORES

Cada equipa deve apresentar-se com o seu próprio equipamento que deve ser igual entre todos os atletas e devidamente numerado, não sendo permitida a repetição de números.

Os guarda-redes, devem estar equipados com uma camisola de cor diferente das dos seus colegas de equipa.

Pode usar, por exemplo, um colete que o distinga dos outros colegas e que permita uma fácil troca com um colega, se necessário.

No caso de duas equipas se apresentarem com equipamentos idênticos, deve uma delas vestir coletes, caso não possua equipamento alternativo.

É obrigatório o uso de caneleiras por parte de todos os jogadores.



## DURAÇÃO DO JOGO

Escalão de Petizes:

O jogo compreende 1 período, num total de 10 a 13 minutos.

Escalão de Traquinas:

O jogo compreende 1 período, num total de 13 a 15 minutos.

Em ambos os escalões, o tempo será corrido e só em situações de alguma gravidade (como lesões, por exemplo) deve ser parado.

## PONTAPÉ DE SAÍDA

O pontapé de saída é o procedimento para iniciar ou reiniciar o jogo:

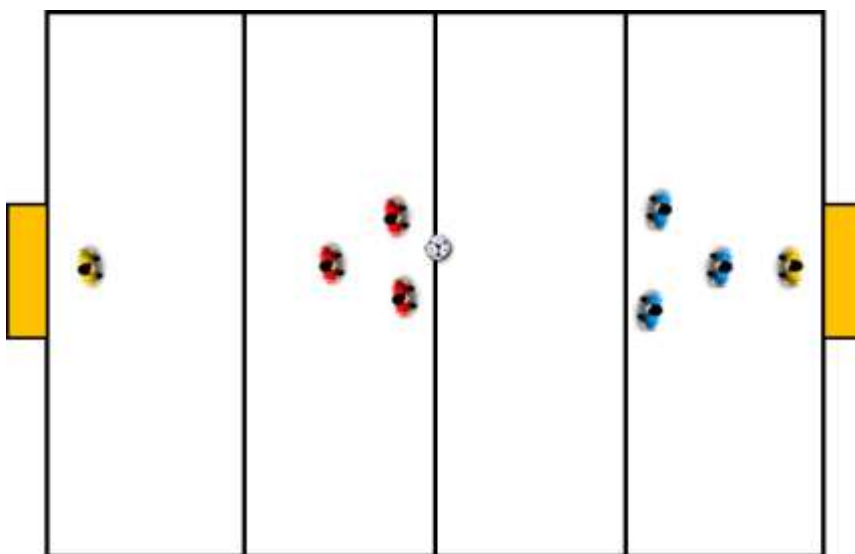
- No início do jogo.
- Após ser marcado um golo.

Não se pode obter um golo diretamente dum pontapé de saída.

Todos os jogadores devem colocar-se na sua própria metade da superfície de jogo aquando do pontapé de saída (ver figura 5).

Os jogadores adversários da equipa que executa o pontapé de saída devem colocar-se dentro da sua área de grande penalidade até que a bola seja pontapeada e se mova (ver figura 5).

Figura 5





A bola deve estar imóvel sobre o ponto central.

- A bola entra em jogo logo que, pontapeada, se mova.
- Após uma equipa marcar um golo, a equipa adversária efetua um pontapé de saída.

## FALTAS

São considerados como faltosos os seguintes comportamentos:

- Pontapear um adversário.
- Rasteirar um adversário.
- Empurrar um adversário.
- Agarrar um adversário.
- Tocar a bola deliberadamente com as mãos.

Recomenda-se a interrupção do jogo sempre que de uma destas faltas resulte benefício para o infrator.

Se existir contacto físico, mas da falta não resulte benefício para o infrator, recomenda-se alguma tolerância deixando prosseguir o jogo.

As faltas são sancionadas com um pontapé livre direto, com um pontapé livre indireto ou com um pontapé de grande penalidade.

O local onde a falta é cometida determina o tipo de pontapé livre.

As faltas assinaladas no meio-campo defensivo da equipa que beneficia do pontapé livre são sancionadas com um pontapé livre indireto.

As faltas assinaladas no meio-campo ofensivo da equipa que beneficia do pontapé livre são sancionadas com um pontapé livre direto.

As faltas assinaladas dentro da área adversária da equipa que beneficia do pontapé livre são sancionadas com um pontapé de grande penalidade.

## LANÇAMENTO DE BALIZA

O lançamento de baliza é uma forma de recomeçar o jogo.

Um lançamento de baliza deve ser concedido quando a bola, tocada em último lugar por um jogador da equipa atacante, ultrapassar completamente a linha de baliza quer seja rente ao solo ou pelo ar, sem que um golo tenha sido marcado.

De um lançamento de baliza não pode ser marcado golo.



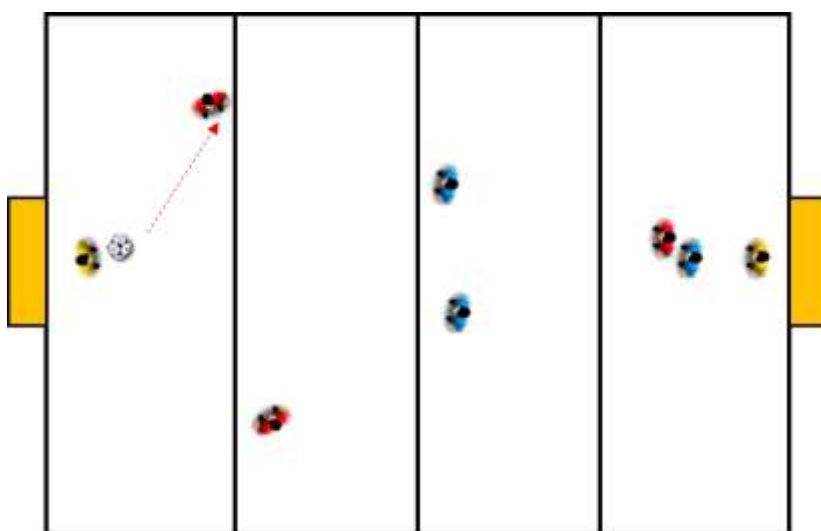
Se a bola tocar em algum jogador, desde que este se encontre no meio-campo ofensivo da equipa que beneficiou do pontapé de linha lateral, é golo.

### Escalão de Petizes e Traquinas:

O guarda-redes deve recomençar o jogo com um lançamento com a mão em qualquer zona da área de grande penalidade.

Os jogadores da equipa adversária devem estar todos colocados no seu meio-campo defensivo (ver figura 6).

Figura 6



Sempre que o guarda-redes tenha a bola na mão (após uma defesa ou um passe de um colega de equipa, por exemplo), todos os elementos da equipa adversária devem colocar-se no seu meio-campo defensivo, como demonstrado na figura 6.



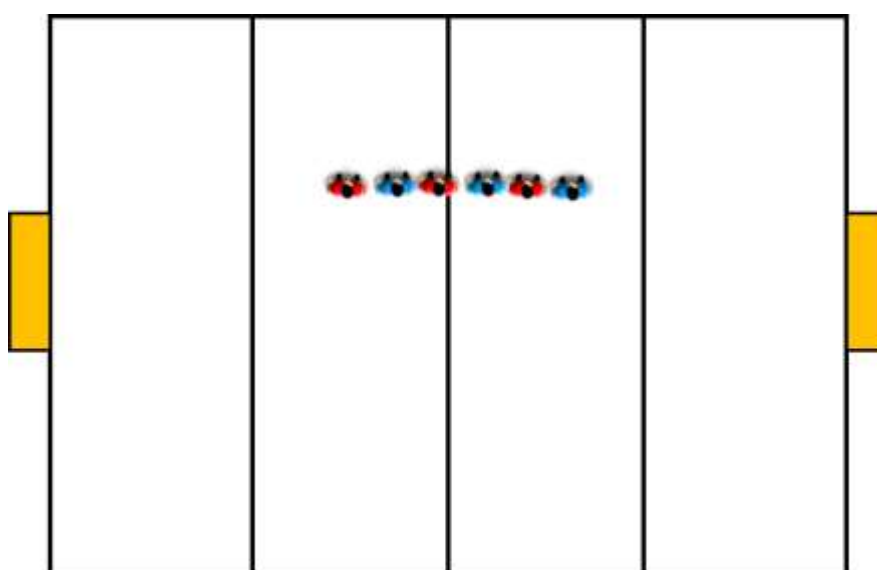
## ESPÍRITO DESPORTIVO

Antes do início de cada jogo, as equipas, incluindo treinadores, devem alinhar no centro do campo e todos se devem cumprimentar.

No final do jogo, atletas e treinadores devem cumprimentar-se e alinhar no centro do campo, como forma de agradecimento ao público.

O alinhamento não deve ser feito com as equipas separadas. Os atletas devem estar intercalados, um de cada clube (ver figura 7).

Figura 7



## OUTRAS REGRAS

As regras aqui apresentadas para o JOGA+ futsal são uma adaptação das regras do futsal.

Algumas das regras deste jogo não foram adaptadas pois não têm lugar nesta modalidade infantil, tais como:

- Atraso de bola ao guarda-redes: no joga+ futsal, pode haver sempre atraso e os guarda-redes podem agarrar a bola sempre que quiserem.
- Faltas acumuladas: no joga+ futsal todas as faltas são marcadas onde são assinaladas e, à exceção da grande penalidade, pode sempre haver barreira.
- Tempos técnicos: no joga+ futsal nenhum treinador pode pedir um tempo técnico durante o jogo.



## DESTINATÁRIOS DOS CONVÍVIOS

Crianças do género masculino e feminino, com idades compreendidas entre os 5 e os 9 anos de idade, divididas em dois escalões: Petizes e Traquinas.

- Petizes: crianças de 5, 6 e 7 anos (2021, 2020 e 2019)
- Traquinas: crianças de 8 e 9 anos (2018 e 2017)

## SISTEMA

Deve ser tido em conta, que cada equipa deve jogar o maior número possível de jogos num convívio.

Não pode ser usado nenhum dos tradicionais sistemas, todos contra todos ou grupos.

Queremos jogos com a maior igualdade possível entre os atletas, criamos níveis de desenvolvimento.

**NÃO HÁ CLASSIFICAÇÕES.**