

# NORMAS ESPECÍFICAS

## FUTSAL



## ÍNDICE

1. PREÂMBULO.....	3
2. ESCALÕES ETÁRIOS.....	3
3. CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO .....	3
4. INSCRIÇÃO .....	4
5. PROVA / SISTEMA COMPETITIVO.....	4
6. CLASSIFICAÇÃO.....	5
6.1 PRÉMIOS E DISTINÇÕES.....	<b>Erro! Marcador não definido.</b>
7. PLANO DE MITIGAÇÃO DO RISCO DE CONTÁGIO DA COVID-19 .....	6
7.1 MEDIDAS A ADOPTAR NA PROVA DE FUTSAL .....	6
7.2. PROCEDIMENTOS A ADOTAR PERANTE A SUSPEITA DE COVID-19.....	7
8. RECLAMAÇÕES .....	7
9. DISPOSIÇÕES FINAIS.....	7
ANEXO I .....	8

## 1. PREÂMBULO

O Encontro de **Futsal** é organizado pelo Município de Oeiras, no âmbito dos **Jogos de Oeiras**, e em conformidade com o estabelecido nas normas gerais.

Esta iniciativa realiza-se no dia 10 de junho, com início às 9h30 e *términus* às 18h30.

As regras e condições apresentadas aplicam-se a todos os escalões, com as devidas adaptações às condições de realização das provas, ao equipamento/material disponível e aos recursos humanos existentes.

## 2. ESCALÕES ETÁRIOS

Os escalões etários são os seguintes:

- Escalão I: participantes nascidos nos anos de: 2014 e 2015
- Escalão II: participantes nascidos nos anos de: 2012 e 2013
- Escalão III: participantes nascidos nos anos de: 2009 a 2011

As provas dos escalões I e II terão início às 10h00.

As provas do escalão III terão início às 14h30.

## 3. CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

Todos os participantes têm de entregar o termo de responsabilidade | COVID-19 devidamente assinado no momento da acreditação, caso não tenha sido efetuado anteriormente.

A participação dos menores de idade nos Jogos de Oeiras necessita da autorização e assinatura do termo de responsabilidade por parte do Encarregado de Educação, que pode ser entregue aquando a inscrição *online* ou no dia do Encontro de Futsal.

Todos os participantes devem apresentar-se com calçado e vestuário desportivo, tipo ténis, fato de treino e/ou calções e t-shirt.

Até 24 horas antes do Encontro de Futsal será remetido um e-mail para o responsável com a informação do horário em que os participantes se deverão apresentar para a acreditação (20 minutos antes do início da prova).

A acreditação será efetuada mediante a apresentação de documento de identificação com nome e fotografia (BI, Cartão do Cidadão, Carta de Condução, Passaporte, etc.).

Ao inscrever-se, o participante ou responsável assume automaticamente e aceita que:

- a) A organização não se responsabilize por qualquer dano sofrido ou causado decorrente da não observação das normas em vigor e/ou das indicações dos monitores;
- b) Não existem contraindicações para a prática da atividade ou exercício que o participante pretende desenvolver no âmbito deste Encontro de Futsal;
- c) A organização poderá cancelar o evento por motivos de segurança, devido a condições climatéricas adversas, ou outras situações que manifestamente possam colocar em perigo a integridade física ou a saúde dos participantes;
- d) Poderá ser fotografado e filmado durante o evento, podendo essas imagens ser divulgadas publicamente ou utilizadas pela organização para fins promocionais;
- e) É conhecedor das Normas Gerais dos Jogos de Oeiras e das Normas Específicas do Encontro de Futsal.

#### 4. INSCRIÇÃO

As inscrições são efetuadas exclusivamente *online* em [www.jogosdeoeiras.pt](http://www.jogosdeoeiras.pt), **até 72 horas antes da data prevista do Encontro de Futsal**, e de acordo com o seguinte:

- a) Todas as inscrições implicam obrigatoriamente o registo de um responsável, maior de idade;
- b) Cada participante terá obrigatoriamente de indicar a Freguesia / União de Freguesias do Concelho de Oeiras que irá representar;
- c) Após a inscrição a organização confirmará a mesma por *e-mail* para o responsável indicado;
- d) O número de inscrições está limitado a 70 participantes por escalão.

#### 5. PROVA / SISTEMA COMPETITIVO

O Encontro de Futsal será organizado em grupos com um máximo de 20 participantes em simultâneo dentro do campo de jogo e com um máximo de 4 participantes por prova.

A competição em formato de *skills* e antes do início do circuito será efetuada uma apresentação das provas a realizar no Encontro de Futsal.

**PROVAS POR ESCALÃO:**

Escalão	Provas previstas
Escalão I, Escalão II e Escalão III	Gincana Top   O Defesa Perfeito   Guarda-Redes Implacável   Magia é com o Ala  (Descrição das provas no Anexo 1)

A definição do sistema de competição é da inteira responsabilidade da Organização e poderá ser ajustado de acordo com o número de participantes inscritos.

## 6. CLASSIFICAÇÃO

A pontuação dos participantes em cada prova é pontuada de acordo com a seguinte tabela:

Classificação	Pontos por Encontro
1º	10
2º	9
3º	8
4º	7
5º	6
6º	5
7º	4
8º	3
9º	2
10º e seguintes	1

A classificação final do encontro é determinada pela soma dos pontos obtidos nas várias provas realizadas e será disponibilizada na página dos Jogos de Oeiras, em [www.jogosdeoeiras.pt](http://www.jogosdeoeiras.pt).

Não será realizada cerimónia de entrega de prémios aos primeiros classificados.

## 7. PLANO DE MITIGAÇÃO DO RISCO DE CONTÁGIO DA COVID-19

O principal objetivo do presente plano é dar resposta às recomendações da Direção Geral de Saúde (DGS), no âmbito da pandemia COVID-19, e contribuir para realização segura do encontro de Futsal.

### 7.1 MEDIDAS A ADOPTAR NO ENCONTRO DE FUTSAL

Por forma a dar resposta às recomendações da DGS e orientações da CMO, no âmbito da pandemia COVID-19, todos os envolvidos no Encontro de Futsal, deverão adotar medidas de prevenção e controlo, nomeadamente:

- a) Obrigatoriedade de utilização de máscara por parte de todos os agentes intervenientes no Encontro de Futsal (os participantes poderão retirar a máscara para a execução de uma prova, devendo colocar novamente no fim da sua execução);
- b) Manter o distanciamento mínimo de 2 metros;
- c) Efetuar a medição da temperatura à entrada do recinto;
- d) Usar os dispensadores de álcool-gel à disposição para desinfetar as mãos antes de entrarem e ao saírem do recinto;
- e) Proibição de partilha de equipamento pessoal e de meios de hidratação;
- f) Todo material desportivo disponibilizado pela organização será devidamente desinfetado entre utilizações;
- g) Seguir as orientações dos Monitores presentes em cada estação;
- h) Evitar a utilização dos sanitários. A sua utilização está condicionada à autorização da organização;
- i) Após o *términus* da competição, têm o dever de abandonar de imediato o recinto para evitar ajuntamentos;
- j) Cumprir as indicações dos diferentes percursos de acesso para entrada e saída do recinto.

Não é permitida a presença de público a assistir no interior do recinto, pelo que a organização reserva-se no direito de impedir a entrada de pessoas que não estejam inscritas no Encontro de Futsal.

## 7.2. PROCEDIMENTOS A ADOTAR PERANTE A SUSPEITA DE COVID-19

No caso de deteção de um caso suspeito, o Coordenador do Encontro de Futsal será o responsável pelo acompanhamento da situação e deverá:

- Colocar luvas antes de interagir com o caso suspeito;
- Entregar um novo KIT de máscara e luvas à pessoa com sinal da doença;
- Entrar em contacto com a Saúde 24 (808 24 24 24) e seguir as recomendações do Técnico de Saúde;
- Encaminhar o caso suspeito para a sala de isolamento.

## 8. RECLAMAÇÕES

As reclamações e possíveis sanções serão avaliadas e aplicadas de acordo com as normas gerais.

## 9. DISPOSIÇÕES FINAIS

Os casos omissos e dúvidas resultantes da aplicação das presentes normas são analisados e alvo de decisão pela Comissão Organizadora.

## ANEXO I

### 1. Gincana Top

Esta prova é constituída por um percurso que está dividido em 5 ações:

- a. Velocidade  
- 1 corrida em sprint com toque em diversos pontos
- b. Agilidade  
- Percurso de obstáculos com bola
- c. Passe  
- 5 auto-passes  
- 5 receções de passe (monitor) seguidas de passe de precisão com distâncias diferentes
- d. Remate  
Remate com guarda-redes ativo
- e. Guarda Redes  
- Defesa do remate do adversário

O participante efetua o percurso 2 vezes sendo obrigatório o cumprimento de todas as ações.

Pontuação: será considerado o tempo final do percurso mais rápido, com as seguintes bonificações:

- 5 segundos por cada passe de precisão concretizado
- 5 segundos pelo remate com golo
- 5 segundos com defesa como Guarda Redes

O participante será pontuado de acordo com o quadro apresentado no Ponto 6.

### 2. O Pivô é que manda

Esta prova é constituída por um percurso que está dividido em 2 ações:

- a. Receção de costas / Receção orientada  
- O participante terá receber 3 vezes a bola de costas e virar para um dos lados (receção de costas)  
- O participante recebe um passe de forma orientada
- b. Remate em precisão  
- Acertar nos buracos da tela que se encontram na baliza (6 remates)  
- Cada buraco terá uma pontuação.



O participante efetua o percurso 2 vezes sendo obrigatório o cumprimento de todas as ações.

Pontuação: será considerado a melhor pontuação das 2 tentativas.

O participante será pontuado de acordo com o quadro apresentado no Ponto 6.

### **3. O Defesa perfeito**

Esta prova é constituída por um percurso que está dividido em 4 ações:

- a. Corrida para trás sem bola
  - Corrida de costas o mais rápida possível
- b. Passé longo de precisão
  - Imitando um contra-ataque, o participante faz 3 passes de longa distância para alvos
- c. Remate
  - Após os passes de longa distância o participante dirige-se à marca para finalizar na baliza
  - 3 oportunidades para finalizar com golo
- d. Corrida para trás sem bola
  - O participante volta ao ponto inicial em corrida de costas

O participante efetua o percurso 2 vezes sendo obrigatório o cumprimento de todas as ações.

Pontuação: será considerado o tempo final dos dois percursos mais rápidos com a seguinte bonificação:

- 5 segundos por cada passe de precisão que acerte no alvo

O participante será pontuado de acordo com o quadro apresentado no Ponto 6.

### **4. Guarda-Redes implacável**

Esta prova é constituída por um percurso que está dividido em 2 ações:

- a. Defesa de Guarda Redes
  - 5 oportunidades
  - Defesa do Guarda-Redes aos remates feitos pelo *soccer machine*
  - No caso de a bola não ir à baliza, o remate é repetido
- b. Passé longo com as mãos
  - Após os remates, o participante deve tentar acertar nos alvos com um passe de mãos

Cada participante realizará a prova 2 vezes, ou seja, no total têm 10 tentativas.

Pontuação: serão considerados todas as defesas feitas com a seguinte bonificação:

- Por cada passe de precisão que acerte no alvo, o participante recebe a pontuação descrita no mesmo.

O participante será pontuado de acordo com o quadro apresentado no Ponto 6.

## **5. Magia é com o Ala**

Esta prova é constituída por um percurso que está dividido em 2 ações:

a. Drible

- O participante terá de percorrer vários percursos em drible com a bola controlada, cada vez que a bola sair do trajeto definido o participante terá de voltar ao local da perda de bola

b. Remate

- Acertar na baliza.

O participante efetua o percurso 2 vezes.

Pontuação: será considerado o tempo final do percurso mais rápido, com a seguinte bonificação:

- 3 segundos por cada remate que seja golo.

O participante será pontuado de acordo com o quadro apresentado no Ponto 6.