



FUTEBOL DE RUA

UM CAMPO DE OPORTUNIDADES



Regulamento 2026



ASSOCIAÇÃO CAIS

Conhecida pelo seu projeto mais visível de intervenção social, a Revista CAIS, é uma Associação de Solidariedade Social sem fins lucrativos, reconhecida como pessoa colectiva de utilidade pública, fundada em 1994.

A sua **missão** é contribuir para o melhoramento global das condições de vida de pessoas sem casa/lar, social e economicamente vulneráveis, em situação de privação, exclusão e risco.

Os seus **objetivos** são:

- Promover a integração social de pessoas em situação de pobreza e/ou exclusão social, através de metodologias de capacitação para a aproximação ou regresso ao mercado de trabalho, ajudando-as a recuperar a autoestima, competências e o seu lugar de direito na sociedade;
- Promover parcerias com empresas, outras organizações com e sem fins lucrativos, nacionais e internacionais, fomentando a responsabilidade social através da empregabilidade, criando e participando em redes de partilha de conhecimento, de inovação e de empreendedorismo sociais;
- Promover a reflexão e identificação de soluções sociais adequadas e justas para os/as mais carenciados/as, envolvendo as comunidades locais e a sociedade civil, em prol de uma sociedade mais próxima, justa e solidária.

O PROJECTO FUTEBOL DE RUA

Iniciado em 2004, pela **Associação CAIS**, em parceria com inúmeras entidades públicas e privadas, promove **a prática desportiva enquanto estratégia inovadora de intervenção na promoção da inclusão social**, sendo um instrumento de capacitação, no desenvolvimento de competências pessoais e sociais.

PORQUÊ O FUTEBOL?

Além de promover o Acesso ao Desporto e a Inclusão Social, devido ao poder positivo e mediático do Futebol, a componente coletiva e também participativa da sua prática possibilitam:

- Colocar a exclusão social no centro das atenções do poder político, da população em geral e dos media;
- O esbater de fronteiras sociais e a valorização da imagem dos seus/suas jogadores/as;
- O desenvolvimento de competências pessoais, sociais e capacidades para a vida ativa;
- A concretização dos princípios de igualdade de oportunidades, cidadania e participação social.

INCLUSÃO PELO DESPORTO

O Projecto Futebol de Rua promove 5 iniciativas, compostas por dinâmicas informais, que visam o desenvolvimento de competências pessoais e sociais:

- Sessões MOVE: destinadas aos/às participantes do Distrito de Lisboa;
- “Move-te, faz Acontecer”: promove Workshops para desenvolvimento de competências pessoais e sociais destinados a participantes e profissionais de todo o país;

A iniciativa “Move-te, faz Acontecer” é realizada em parceria com o **Programa Erasmus+ Juventude em Acção e o Plano Nacional de Ética no Desporto**.

- “Formação de Árbitros/as de Futebol de Rua”: destinado a ex-participantes do Projecto desenvolvida em parceria com a **APAF**.
- Encontro de Promotores Locais e Formação de Educadores Sociais em Futebol de Rua: destinada ao corpo técnico das entidades promotoras com o intuito de promover a partilha de boas práticas e a capacitação para a utilização dos métodos de ENF.
- Formação de Treinadores/as de Futebol de Rua: destinada a treinadores/as, em particular seleccionadores/as distritais e regionais e antigos/as participantes com o intuito de promover a sua capacitação técnica como treinadores/as.

ACESSO AO DESPORTO

O TORNEIO NACIONAL DE FUTEBOL DE RUA

Uma competição de Futebol Inclusivo que promove o acesso ao desporto e coloca em prática as competências pessoais e sociais adquiridas, indispensáveis à capacitação e integração social.

O principal momento do Projecto é uma iniciativa anual de âmbito nacional, que inclui as regiões autónomas. É uma **estratégia de intervenção inovadora**, que através da prática desportiva permite:

- Promover a participação, a mudança, os valores e a dignidade de cada participante fora do ambiente institucional e de intervenção tradicional;
- Desenvolver, sob um ponto de vista pessoal e relacional, a consciência de pertença a um grupo social e dos seus direitos de cidadania, impulsionando novas propostas de vida em sociedade;
- Reconstruir uma imagem positiva do grupo social junto dos media, da população em geral e dos órgãos governamentais;
- Desenvolver as competências pessoais e sociais básicas e reforçar o restabelecimento de redes de sociabilidade e de afetividade;
- Partilhar responsabilidades e objetivos, na procura de soluções criativas, oportunidades e instrumentos de promoção e inclusão social.

PÚBLICO-ALVO

Destina-se a **homens e mulheres**, que se encontrem em **situação de fragilidade social, nomeadamente a viver uma situação de fragilidade habitacional** (que residam em centros de acolhimento, internatos, quartos - subalugados ou de pensão, habitações ilegais, habitações degradadas – sem as condições básicas de habitação e habitações sociais).

Os/as jogadores/as devem ter **idade igual ou superior a 15 anos**, apresentar condições mínimas de saúde física e mental que permitam a prática desportiva, e devem estar **integrados/as em projetos sociais ou serem acompanhados por instituições de âmbito social**, sendo através destas que podem integrar uma equipa.

DURAÇÃO / FASES

O Torneio Nacional de Futebol de Rua decorre em **quatro fases**:

1a) Torneios / Ligas Distritais / Regionais (abril-julho 2026):

Organizados pelos/as promotores/as locais, em articulação com a Associação CAIS.

2a) Final do Torneio Nacional de Futebol de Rua (a designar):

Reúne as selecções distritais / regionais, organizadas pelos/as promotores/as distritais/regionais e será organizada pelo promotor nacional (Associação CAIS) juntamente com um Município (a designar), tendo a duração de 5 dias.

3a) Mundial de Futebol de Rua (outubro 2026):

Reúne diversas comitivas mundiais. Em 2026 o Evento decorrerá em local a definir e será antecedido de um estágio de preparação com a duração de 10 dias na Cidade de Lisboa.

O PROJECTO FUTEBOL DE RUA TEM COMO PROMOTOR NACIONAL A ASSOCIAÇÃO CAIS.

Conta com uma rede de Promotores/as Distritais /Regionais (uma entidade por distrito / RA ou um consórcio de entidades por distrito / RA) e uma rede de mais de 150 organizações e projetos locais participantes.

SÃO TAREFAS DO PROMOTOR NACIONAL :

- Organização e promoção do calendário anual do Futebol de Rua;
- Disseminação da prática regular do Futebol de Rua como estratégia de capacitação e inclusão e motivação da criação de novas equipas em todo o país;
- Organização das sessões abertas de futebol de rua (treino de competências sociais e desportivas), para os/as participantes do distrito de Lisboa - Sessões Move;
- Realização de workshops, destinados a desenvolver competências pessoais e sociais, para os/as jogadores/as (a nível nacional), envolvidos no Projecto Futebol de Rua “Move-te, faz acontecer”;
- Realização de Formação de Árbitros/as de Futebol de Rua;
- Realização do Encontro de Promotores Locais e Formação de Educadores Sociais em Futebol de Rua;
- Realização da ormação de Treinadores/as de Futebol de Rua;
- Apoio aos/às promotores/as locais na organização das ligas/ torneios distritais e regionais;
- Organização da Final do Torneio Nacional de Futebol de Rua;
- Organização do(s) Estágio(s) de Futebol de Rua;
- Preparar, organizar e acompanhar a Seleção Nacional no Mundial de Futebol de Rua 2026;
- Participar nos eventos internacionais promovidos pela Common Goal, Common Goal Community, Breaking Barriers, pela Homeless World Cup Foundation e pela FIFA Foundation.

SÃO TAREFAS DOS/AS PROMOTORES/AS DISTRITAIS REGIONAIS:

- Organização e promoção do calendário local do Futebol de Rua;
- Disseminação da prática regular do Futebol de Rua como estratégia de capacitação, inclusão e motivação da criação de novas equipas a nível local;
- Promoção e Realização de workshops, destinados a desenvolver as competências pessoais e sociais em articulação com o Promotor Nacional “**Move-te, faz acontecer**”;
- Promoção e Organização do Torneio Distrital / Regional de Futebol de Rua;
- Preparação, organização e acompanhamento da Seleção Distrital / Regional de Futebol de Rua na Final do Torneio Nacional de Futebol de Rua 2026.

QUEM PODERÁ PARTICIPAR NOS WORKSHOPS MOVE-TE, FAZ ACONTECER?

Os workshops são destinados a todos/as participantes no Torneio Nacional de Futebol de Rua. Todas as equipas inscritas para os torneios distritais e regionais estão automaticamente inscritas nos workshops. Estes estão, contudo, abertos a todos/as aqueles/as que entenderem participar, nomeadamente antigos/as participantes.

QUEM PODERÁ PARTICIPAR NO TORNEIO NACIONAL DE FUTEBOL DE RUA?

Podem participar na fase local do Torneio Nacional de Futebol de Rua **equipas de todo o país, formadas e preparadas pelas IPSS**, por projetos ou estratégias de intervenção social, no contexto do seu trabalho permanente, mediante inscrição válida de acordo com as regras do Projecto Futebol de Rua.

As entidades interessadas na inscrição de equipas (cada entidade pode inscrever mais do que uma equipa, sendo que cada participante só poderá estar inscrito numa equipa) devem encaminhar a sua **inscrição para o/a promotor/a distrital/regional**. Na eventualidade de não ocorrer torneio distrital, por existência de apenas 1 equipa no mesmo, esta fica automaticamente apurada para a Final do Torneio Nacional de Futebol de Rua. Caso exista mais do que uma equipa no distrito / Região Autónoma mas não exista promotor/a local, as entidades terão que articular entre si de forma a apurarem a equipa que representa o distrito / região autónoma na Final do Torneio Nacional de Futebol de Rua.

Cabe ao/à promotor/a local avaliar e validar a possibilidade de participação das equipas e jogadores/as nas diferentes fases do Projecto, mediante o cumprimento dos critérios e requisitos de participação descritos no presente documento. Só serão consideradas inscritas as equipas que reúnam os requisitos de participação e formalizem as inscrições dos/as seus /suas jogadores/as durante o período regulamentar. As datas e locais de realização dos Torneios / Ligas Distritais / regionais será acordada entre os/as promotores/as locais e a Associação CAIS e comunicada atempadamente às equipas. Os detalhes da participação na Final do Torneio Nacional de Futebol de Rua, são comunicados pelo/a promotor/a nacional ao/à promotor/a regional com a devida antecedência.

Cabe ainda ao/à Promotor/a Distrital / Regional selecionar, preparar e acompanhar os / as participantes que compõem a selecção distrital / regional de Futebol de Rua na sua participação na Final do Torneio Nacional de Futebol de Rua.

INSCRIÇÕES DE PARTICIPANTES E EQUIPAS:

A remissão por parte das entidades participantes, das fichas de inscrição da sua equipa, para o/a promotor/a do Distrital / Regional.

As equipas podem ser formadas representando uma instituição social ou um conjunto de instituições sociais diferentes.

O/a promotor/a do Distrital / Regional fica responsável pelas inscrições das equipas participantes e deve proceder a um trabalho de divulgação e organização (em articulação com o promotor nacional) dos workshops da Iniciativa “Move-te, faz Acontecer” e da divulgação, da organização e realização do torneio Distrital / regional.

O/a promotor/a distrital / regional deve ainda selecionar, preparar e acompanhar os/as participantes que compõem a selecção distrital / regional de Futebol de Rua na sua participação na Final do Torneio Nacional de Futebol de Rua.

INSCRIÇÃO PARA WORKSHOPS DA INICIATIVA “MOVE-TE, FAZ ACONTECER” E TORNEIOS / LIGAS DISTRITAIS / REGIONAIS

Remeter para o/a promotor/a distrital / regional:

- Fichas de inscrição das Entidades e Equipas Participantes;
- Fichas Individuais de Inscrição de Jogadores/as e anexos.

As fichas individuais de inscrição de jogadores/as devem ser remetidas **até 10 dias úteis antes do torneio / liga distrital / distrital** juntamente com:

- Comprovativo da existência de **Seguro para os/as participantes da equipa.**

(Como todos os/as participantes no Projecto Futebol de Rua não participam a título pessoal, mas sim em nome da IPSS que os acompanha, estes/estas devem estar devidamente assegurados/as pelas as mesmas). Para a final do torneio nacional de futebol de rua a Associação CAIS fará um segundo seguro de prática desportiva, ou termo de responsabilidade.

- Os/as promotores/as distritais / regionais, aderentes ao Projecto Futebol de Rua, devem remeter para a Associação CAIS as respetivas fichas de inscrição da Selecção Distrital / Regional de Futebol de Rua e **as fichas de inscrição individuais dos/as participantes até 10 dias úteis após a realização do torneio / liga distrital / regional.**

INSCRIÇÕES NA FINAL DO TORNEIO NACIONAL DE FUTEBOL DE RUA

Participam na Final Nacional as selecções distritais / regionais representando o seu distrito / região autónoma. As equipas devem ser constituídas por jogadores/as que tenham participado nos Torneios / ligas Distritais / regionais, encontrando-se estas equipas **automaticamente inscritas** para a Final Nacional. Contudo, podem ser solicitados às equipas e aos/às promotores/as distritais, documentos ou informações adicionais, sempre que consideradas necessárias para aferir da elegibilidade dos/as participantes.

RESTRIÇÕES À PARTICIPAÇÃO NO TORNEIO NACIONAL DE FUTEBOL DE RUA

Fase Local (torneios distritais / regionais):

A partir de 2020 não existem restrições ao número de participações na fase distrital / regional. **Contudo, cada equipa apenas pode ter o máximo de 1 participante, que tenha participado em 3 edições da Final do Torneio Nacional de Futebol de Rua, contínuas ou intercaladas.**

Fase Nacional (Final do Torneio Nacional de Futebol de Rua):

A participação na Final do Torneio Nacional de Futebol de Rua continua a ter um limite máximo de 3 participações.

Selecção Nacional de Futebol de Rua (Campeonato do Mundo de Futebol de Rua):

A participação na selecção nacional de futebol de rua continua a ter um limite máximo de 1 participação.

Ou seja, um/a participante que atingiu, até 2022 (inclusive) 3 participações contínuas ou intercaladas na **Final do Torneio Nacional de Futebol de Rua, PODE participar, em 2026, na fase distrital / regional**. Contudo, cada equipa apenas pode ter 1 participante nesta situação. *Isto é, se uma entidade tiver **mais do que 1 participante** (nessa situação) e entender que todos/as devem participar, deverá formar mais equipas. O regulamento não estipula um número máximo de equipas por instituição, apenas estipula que um/a participante apenas pode integrar uma equipa) e, o mesmo, NÃO é elegível para integrar a selecção distrital / regional e participar na Final do Torneio Nacional de Futebol de Rua 2026.*

O/a participante está assim elegível para participar na fase distrital / regional (cumprindo o requisito acima definido) como, também, para ser convocado para a selecção nacional de futebol de rua (caso nunca tenha sido convocado no passado).

Outras restrições de participação:

A inscrição de participantes **federados** está condicionada:

- Não permitido:

Inscritos na Liga Portugal Betclíc, Liga Portugal Meu Super e Liga Placard (Futsal) e jogadores/as de outras ligas com contrato profissional com **exceção de situações devidamente justificadas, comunicadas e validadas pelo/a Promotor/a Nacional**.

- Permitido:

Participantes de outras as ligas ou campeonatos com exceção dos anteriormente referidos. Os/as representantes legais das entidades, equipas e jogadores/as inscritos/as, são responsáveis por toda a informação fornecida e por apresentar toda a documentação requerida, declinando a Associação CAIS qualquer responsabilidade provocada pelo fornecimento incorreto de dados por parte dos/as mesmos/as.

As equipas são responsáveis pelos seus Equipamentos Desportivos (Camisolas, calções, meias, calçado), em todas as fases do Torneio Nacional de Futebol de Rua.

REGULAMENTO DE JOGO

1. JOGADORES/AS

- Homens e mulheres com mais de 15 anos.

2. EQUIPAS

As equipas podem ser masculinas, femininas ou mistas. Máximo de 4 jogadores em campo por equipa: 3 jogadores, 1 guarda-redes e 4 jogadores suplentes.

3. DURAÇÃO DOS JOGOS

- Duração de 14 minutos, com 2 partes de 7 minutos cada e 1 minuto de intervalo.

4. INÍCIO

- O jogo começa quando o árbitro lança a bola rasteira para dentro do campo, **entregando a mesma à equipa que se encontra à sua esquerda, em ambas as partes.**

- **Quando um golo é marcado este é sinalizado pelo árbitro com 2 apitos e um sinal visual com um dos braços**, a equipa que sofreu o golo recebe a bola e o guarda-redes pode trazer esta para jogo imediatamente após os apitos do árbitro.

5. REGRAS DO/A GUARDA-REDES

- O guarda-redes não pode marcar golos (**mesmo com ressalto**) na baliza adversária;

- O guarda-redes não pode sair da sua grande área para obter vantagem;

- O guarda-redes não deve conservar a bola mais tempo que aquele necessário (**mais de 4 segundos contados com os dedos pelo árbitro**);

- O guarda-redes não pode tocar a bola com as mãos depois de um passe de um jogador da sua equipa direta ou indiretamente (através da tabela). Se um jogador passar a bola ao seu guarda-redes e este a receber com as mãos, é penalty para a equipa adversária.

- **O guarda-redes, ao lançar a bola com a mão, deve fazê-lo de forma rasteira, OU LATERALMENTE, sempre abaixo da altura da tabela, caso contrário é livre, marcado na linha de meio-campo a favor da equipa adversária.**

6. REGRAS DA GRANDE ÁREA

- Nenhum jogador pode estar dentro das grandes áreas, exceto os guarda-redes (Esta regra é para ambas as equipas).

- Se um jogador defensivo entrar na sua grande área, para obter vantagem, (a entrada acidental é permitida dependendo do critério do árbitro), a equipa adversária recebe um penalty;

- Se um jogador ofensivo entrar na grande área da equipa adversária para obter vantagem (a entrada acidental é permitida dependendo do critério do árbitro), esta recebe um livre, marcado dentro da área pelo guarda-redes adversário.

7. PENÁLTIS

Um penálti é dado ao adversário quando:

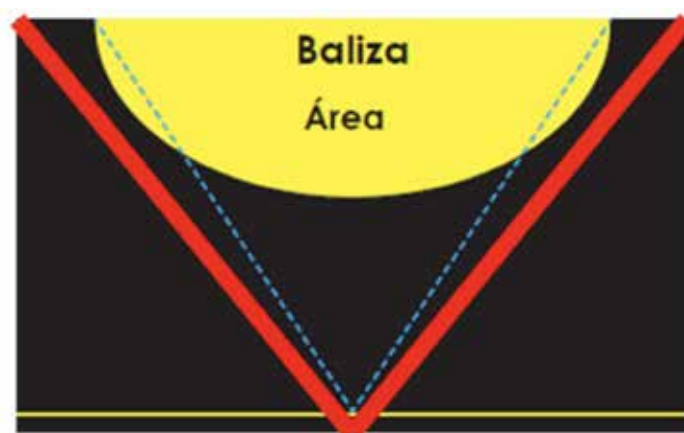
- O guarda-redes sair da sua área para ganhar uma vantagem;

- Um jogador da equipa que defende entra dentro da sua própria grande área para ganhar uma vantagem;

- Uma equipa passa a bola três vezes seguidas (**é considerado penálti ao terceiro passe**) para o guarda-redes sem tocar num adversário ou sair da superfície de jogo;

- Se um guarda-redes mantiver a bola em sua posse mais tempo que o necessário (mais de 4 segundos);

- Se o guarda-redes receber com as mãos a bola enviada por um colega de equipa direta ou indiretamente (através da tabela);
- Devido a uma falta em frente à área de golo **que represente eminência de golo ou uma infração em qualquer parte da superfície de jogo que apresente jogo violento. (Procedimento na execução de um penálti):**
- O jogador deve marcar o penalty na direção da baliza, caso pare ou recue com a bola, perde o penálti.
- O penálti é marcado a partir do meio-campo.
- Após o apito do Árbitro o **jogador coloca a bola a rolar com o pé** (não pode rematar diretamente à baliza).
- **O jogador avança com a bola em direção à baliza ou chuta depois de a ter feito rolar com o pé**, não pode avançar na diagonal nem para os lados, não pode recuar com a bola ou fazê-la parar – o cone da linha de fundo é tido como referência - Deverá avançar sempre em direção à baliza.
- **O jogador avança com a bola em direção à baliza ou chuta depois de a ter feito rolar com o pé**, não pode avançar na diagonal nem para os lados, não pode recuar com a bola ou fazê-la parar – o cone da linha de fundo é tido como referência - Deverá avançar sempre em direção à baliza.- O/a jogador/a deve marcar o penálti na direção da baliza, caso pare ou recue com



- Nos penáltis não há recargas, seja golo ou não, a bola segue do guarda-redes.

8. REGRAS DOS LIVRES E DAS BOLAS FORA

Livres:

Todos os livres são indiretos e marcados com o pé no local da infração. Os jogadores da equipa adversária devem no mínimo dar um **espaço de 2 metros da bola**.

O árbitro marca livre quando:

- Todas as infrações que não sejam consideradas penálti (nomeadamente cargas de ombro onde se utilize o braço ou a carga seja nas costas do adversário e tacles deslizantes onde a bola está jogável pelo adversário) - com exceção de ofensas graves e/ou cargas de ombro junto à tabela para as quais se marca penálti;
- Se um jogador segurar as tabelas com as 2 mãos **com o intuito de proteger a bola** e ganhar vantagem sobre o adversário.

Bola fora:

- Se a bola sair do campo por cima das tabelas, deve ser lançada pelo jogador, com a mão, ao nível do solo de forma rasteira, no local mais próximo de onde saiu, para dentro da superfície de jogo. Todos os jogadores da equipa adversária devem manter no mínimo 2 metros de distância.

- Se a bola sair pela linha da baliza acima das tabelas:

- Pela equipa que ataca: o guarda-redes recebe a bola e coloca-a em campo com o pé ou a mão **(não podendo lançar a mesma acima do limite das tabelas com a mão)**;

- Pela equipa que defende **(incluindo guarda-redes)**: A equipa que ataca tem direito a um lançamento de canto e deve lançar a bola para dentro da superfície de jogo com a mão ao nível do solo de forma rasteira. **Os jogadores adversários devem manter uma distância mínima de 2 metros.**

9. FALTAS

- Na sequência de uma falta o árbitro pode proceder da seguinte forma:

- **Cartão Amarelo:** de aviso ao jogador ou elemento da equipa técnica e antecede a atribuição do cartão azul ou vermelho a menos que a situação justifique a atribuição direta de um destes. (conta, contudo, para o sistema fair-play)

- **Cartão azul:** (Tempo de exclusão): Quando um jogador ou elemento da equipa técnica ignora as regras pode ser excluído do jogo por 2 minutos (senão **completar os 2 minutos de penalização na 1ª parte, terá de concluir o tempo restante na 2ª parte**). A equipa terá de jogar com menos 1 jogador ou elemento da equipa técnica. A marcação de um golo pela equipa adversária não suspende a exclusão do jogador ou elemento da equipa técnica antes do término dos 2 minutos; o jogador não pode voltar a entrar nesse jogo, após o término do período de 2 minutos pode entrar outro jogador da equipa. O jogador ou elemento da equipa técnica que recebe por acumulação, 3 cartão azul não poderá jogar no jogo seguinte à receção do terceiro cartão;

- **Cartão Vermelho:** (má conduta - agressões verbais, físicas e desrespeito pelo árbitro, por outro jogador ou elemento de equipa técnica, audiência ou organização): O jogador ou elemento da equipa técnica será expulso. A equipa terá que jogar com menos 1 jogador ou elemento da equipa técnica até ao fim do jogo; **O jogador ou elemento da equipa técnica que recebe cartão vermelho não poderá entrar no jogo seguinte à atribuição do cartão**, o árbitro e a organização podem optar por sanções adicionais ao jogador, elemento da equipa técnica, equipa ou entidade participante;

- **Exclusão da equipa da Competição:** Se as regras forem sistematicamente desrespeitadas ou ignoradas, de forma intencional e em simultâneo com a prática de má conduta (faltas relativas a agressões verbais sucessivas ou agressões físicas, a colegas da equipa adversária, arbitragem, equipa técnica, organização ou audiência), a equipa será excluída do Torneio. Caso as equipas não respeitem os critérios de seleção dos jogadores, podem ser excluídas dos torneios e desqualificadas em qualquer altura, não podendo participar em qualquer competição no ano seguinte. Neste caso a equipa classificada no lugar seguinte, no torneio anterior, subirá à competição que tiver a ser disputada.

10. SUBSTITUIÇÕES

- O número de substituições durante um jogo é livre e sem ser necessária a autorização do árbitro, excluindo a situação de substituição do guarda-redes, onde o jogo terá de estar parado e essa substituição terá de acontecer com a anuência do árbitro.
- Primeiro tem que sair o jogador que está em campo e só depois pode entrar o jogador que o substitui.

11. LEI DA VANTAGEM

- Sempre que aplicável a lei da vantagem tem prioridade.

12. PERDA DE TEMPO

- O árbitro pode assinalar penalti contra uma equipa que está persistentemente a perder tempo, depois de a equipa ter sido avisada pela primeira vez sobre a sua conduta.

13. PONTOS:

- A equipa que ganha recebe 3 pontos. A equipa que perde, zero. Se empatarem é decidido por penalties. O vencedor por penalties recebe 2 pontos, a equipa que perde recebe 1 ponto.
- Os penaltys para desempate são de morte súbita, **marcam os 3 jogadores que se encontram em campo**. Caso ainda subsista a igualdade continuam a ser os mesmos jogadores a marcar. **O guarda-redes não pode proceder à marcação de penalty.**
- Caso exista alguma equipa em inferioridade numérica no final de um jogo empatado, a equipa em vantagem numérica retira um jogador, até perfazer o mesmo número de jogadores da equipa em desvantagem numérica.

14. CLASSIFICAÇÃO

A classificação é decidida:

- 1) Pelo número de pontos;
- 2) Pelos pontos do sistema fair-play, será dado a cada equipa o total de 200 pontos que vão perdendo conforme fazem faltas, recebem cartões ou há incumprimento por parte de jogadores, técnicos e treinadores das regras dentro e fora de campo (o sistema fair-play será apresentado na primeira reunião com os responsáveis). Em caso de empate em pontos são avaliados os pontos fair-play, estes pontos contam também para a atribuição do prémio fair-play;
- 3) Em confronto direto: fica à frente na classificação a equipa que venceu a outra no jogo que disputaram anteriormente;
- 4) Por diferença de golos: a diferença de golos só será utilizada no caso de nenhum dos critérios acima ser possível. golos marcados menos os golos sofridos. Golos marcados por penalty, em processo de desempate, não são contabilizados;
- 5) Pelo número de golos marcados.

15. FAIR PLAY

- Há um troféu Fair Play.

16. MEDIDAS DO CAMPO

- Dimensões do Campo: 22 metros de comprimento x 16 metros de largura.
- Tabelas de delimitação do campo: 1 metro a 1,30 de altura.
- Dimensões das Balizas: 4 metros de comprimento x 1,30 metros de altura x 1 metro de profundidade.
- Grande área: 4 metros de diâmetro.
- Redes: Atrás de cada baliza devem existir redes para que a bola não cause estragos.
- Piso: Superfície plana.
- Entrada para o recinto de jogo: duas entradas numa das laterais, uma para cada equipa, **controlada por um árbitro assistente.**

17. REGRA DO MEIO-CAMPO:

- Pelo menos um jogador deverá estar **SEMPRE** no meio-campo adversário independentemente da posse de bola. Ou seja, a equipa que está sem posse de bola só pode recuar até um máximo de 2 jogadores para o seu meio-campo, devendo deixar um jogador no meio-campo adversário. A equipa que está com posse de bola só pode recuar até um máximo de 2 jogadores para o seu meio-campo, devendo deixar um jogador no meio campo adversário.
- Caso exista alguma equipa em inferioridade numérica, esta regra deixa de existir.
- Em caso de incumprimento desta regra o árbitro marca falta contra a equipa que a transgrediu (marcada na linha do meio campo) ou, **sempre que possível, dá a lei da vantagem** à outra equipa se considerar que não houve intervenção na jogada.
- Se a situação for recorrente e o árbitro considerar que foi propositada e utilizada como estratégia, pode atribuir um cartão amarelo ou azul, e assinalar penalty. Se o árbitro aferir que a situação provém de indicações do treinador, poderá sancionar o mesmo.

18. CASOS OMISSOS:

- Em caso de omissão ou divergência de alguma situação, a organização na pessoa do Coordenador do Projecto Futebol de Rua e do Responsável pela Arbitragem (delegado pela APAF) terá decisão soberana.

CAIS

todos contam



Associação CAIS

Rua do Vale Formoso de Cima,

49 - 55 1950 - 265 Lisboa

Tel: 21 836 9000

www.cais.pt

 @projectofutbolderua

 @caisfutbolderua

Gonçalo Santos

Coordenador Projecto Futebol de Rua

goncalo.santos@cais.pt

Nuno Rodrigues

Responsável Atividades Locais

nuno.rodrigues@cais.pt

Ana Monteiro

Comunicação & Marketing

ana.monteiro@cais.pt