



ASSOCIAÇÃO CAIS

APRESENTA

# TORNEIO NACIONAL

★★ FUTEBOL DE RUA ★★

2017



REGULAMENTO

**CAIS**

**A Associação CAIS**, conhecida pelo seu projecto 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.

Tem como sua **missão** 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 **objectivos** 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 mais carenciados, 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 e a sua utilização como estratégia inovadora de intervenção, na promoção da inclusão social**, pretendendo ser um instrumento de capacitação, no desenvolvimento de competências pessoais e sociais.

## **PORQUÊ O FUTEBOL?**

Além de promover o Acesso ao Desporto e a Inclusão pelo Desporto, devido ao poder positivo e mediático do Futebol, as componentes colectiva e 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 jogadores;
- A criação de redes socio-afectivas e o incremento da auto-estima;
- O desenvolvimento de competências pessoais, sociais e capacidades para a vida activa;
- A concretização dos princípios de igualdade de oportunidades, cidadania e participação social.

## INCLUSÃO PELO DESPORTO

O Projecto Futebol de Rua promove 2 iniciativas, compostas por dinâmicas informais, que visam o desenvolvimento de competências pessoais e sociais:

- Sessões MOVE: destinadas aos participantes do Distrito de Lisboa.
- “Move-te, faz Acontecer”: destinada 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.

## 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.

É igualmente o principal momento do projecto, uma iniciativa anual, de âmbito nacional, que inclui as regiões autónomas e uma **estratégia de intervenção inovadora**, que através da prática desportiva permite:

- Promover a participação, a mudança, a auto-estima e a dignidade de cada participante fora do ambiente institucional e de intervenção tradicional;
- O desenvolvimento pessoal e relacional e a consciência da pertença a um grupo social e dos seus direitos de cidadania, impulsionando novas propostas de vida em sociedade;
- A reconstrução de uma imagem social positiva do grupo social junto dos media, da população em geral e dos órgãos governamentais;
- O desenvolvimento de competências pessoais e sociais básicas e assertivas e o reforço e restabelecimento de redes de sociabilidade e afectividade;
- A partilha de responsabilidades e objectivos, 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 residem em centros de acolhimento, internatos, quartos - subalugados ou de pensão, habitações ilegais, habitações degradadas – sem as condições básicas de habitação e habitações sociais).

Os jogadores 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 em projectos sociais ou serem acompanhados por instituições de âmbito social** sendo, estas últimas, quem pode constituir equipas.

### DURAÇÃO / FASES

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

### **1ª) Torneios / Ligas Distritais / Regionais (Março a Junho 2017):**

Organizados pelos promotores locais.

### **2ª) Final do Torneio Nacional de Futebol de Rua (Julho 2017):**

Reúne as equipas vencedoras ou representantes dos Torneios / Ligas Distritais / Regionais e será organizada pelos promotores nacionais (Associação CAIS) juntamente com um Município a designar, durante 5 dias na segunda quinzena de Julho de 2017.

### **3ª) Campeonato do Mundo de Futebol de Rua 2017 (Agosto/Setembro 2017):**

Reúne as comitivas nacionais de todos os países participantes. Em 2017, o evento decorrerá na cidade de Oslo, Noruega, de 28 de Agosto a 6 de Setembro e será antecedido por um estágio, de preparação, com a duração de 10 dias na cidade de Lisboa.

### **4ª) Festival Europeu de Futebol de Rua (Novembro)**

#### **REGULAMENTO**

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

#### **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 as instituições do distrito de Lisboa - Sessões Move;**
- Apoio aos promotores locais na organização das ligas / torneios distritais e regionais;
- **Realização de workshops, em competências sociais e desportivas, para as entidades, a nível nacional, envolvidas no Projecto Futebol de Rua - Move-te, faz acontecer;**
- Organização da Final do Torneio Nacional de Futebol de Rua;
- Organização do(s) Estágio(s) de Futebol de Rua;
- Preparar, organizar e acompanhar a comitiva Nacional de Futebol de Rua no Homeless World Cup 2017 (Campeonato do Mundo de Futebol de Rua)
- Preparar, organizar e acompanhar a comitiva CAIS no European Street Football Festival (Festival Europeu Futebol de Rua)
- Participar nos eventos internacionais promovidos pela Street Football World e Street Football Network, pela Homeless World Cup Foundation e pelo programa Football For Hope - FIFA

#### **Quem poderá participar no Torneio Nacional de Futebol de Rua?**

Podem participar no Torneio Nacional de Futebol de Rua **equipas de todo o país, formadas e preparadas pelas IPSS**, no contexto do seu trabalho permanente, de projectos ou estratégias de intervenção social, mediante inscrição válida de acordo com as regras do 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 por 1 equipa) devem encaminhar a sua **inscrição para o promotor do torneio / liga distrital / regional. As equipas vencedoras dos torneios / ligas distritais / regionais ficam automaticamente seleccionadas para a final do Torneio Nacional de Futebol de Rua com excepção dos distritos em que é elaborada selecção distrital ou 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 local, as entidades terão que articular entre si de forma a apurarem a equipa que representa o distrito / região autónoma na Final Nacional.

Cabe ao promotor local avaliar e validar a possibilidade de participação das equipas e jogadores 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 seus jogadores durante o período regulamentar. As datas e locais de realização dos Torneios / Ligas Distritais / regionais será acordada entre os promotores locais e a Associação CAIS e comunicada atempadamente às equipas. Os detalhes de participação na Final do Torneio Nacional de Futebol de Rua, são comunicados pelo promotor nacional às equipas com a devida antecedência.

### **Inscrições:**

Remissão por parte das entidades participantes, da inscrição da sua equipa para o promotor do torneio / Liga Distrital / regional. O promotor do torneio / Liga Distrital / Regional fica responsável pelas inscrições das equipas participantes e deve proceder a um trabalho de divulgação e motivação dos parceiros sociais do seu distrito, promovendo a organização e realização do torneio / Liga Distrital / regional. A equipa vencedora do torneio / liga Distrital / distrital representará o Distrito / região autónoma na Final do Torneio Nacional de Futebol de Rua. **As equipas podem ser formadas representando uma instituição social ou um conjunto de instituições sociais diferentes.**

**O promotor distrital / regional pode optar pela constituição de uma selecção distrital / regional para representação na final nacional. Esta opção deve ser comunicada às equipas participantes antes das inscrições.**

### **Inscrição para Torneios / Ligas Distritais / Regionais:**

Remeter para o promotor distrital / regional:

- Fichas de inscrição das Entidades e Equipas Participantes
- Fichas Individuais de Inscrição de Jogadores e anexos

As **fichas individuais de inscrição** de jogadores devem ser remetidas **até 10 dias úteis antes do torneio / liga distrital / distrital** e ainda fazer-se acompanhar da seguinte documentação:

- Cópia de **Documento de Identificação Válido** (BI, Cartão de Cidadão ou outro

no caso de cidadão estrangeiro);

- Comprovativo da existência de **Seguro para os participantes da equipa** (as IPSS devem ter os seus utentes segurados para todas as actividades que promovem o que automaticamente faz com que todos os utentes estejam segurados pois se encontram a participar no projecto Futebol de Rua não a título pessoal mas sim em nome da IPSS que os acompanha, para a final do torneio nacional de futebol de rua a Associação CAIS fará um segundo seguro de prática desportiva) ou termo de responsabilidade.

As equipas vencedoras de cada torneio / liga Distrital / regional devem, em conjunto com o respectivo promotor, comunicar, ao promotor Nacional, a disponibilidade de representarem o seu distrito na Final do Torneio Nacional de Futebol de Rua.

Os promotores distritais / regionais, aderentes ao projecto Futebol de Rua, devem remeter para a Associação Cais as respectivas fichas de inscrição da Equipa vencedora ou representantes do distrito e **fichas de inscrição individuais dos participantes até 10 dias úteis após a realização do torneio / liga distrital / regional.**

### **Inscrições na Final do Torneio Nacional de Futebol de Rua:**

Participam da Final Nacional as equipas vencedoras de cada Torneio / liga Distrital / regional ou selecções distritais / regionais representando o seu distrito / região autónoma e a sua instituição.

As equipas devem ser constituídas por jogadores que tenham participado nos Torneios / ligas Distritais / regionais, encontrando-se portanto, jogadores e equipas, **automaticamente inscritos** para a Final Nacional. Contudo, podem ser solicitados às equipas e aos promotores concelhios e distritais, documentos ou informações adicionais, sempre que consideradas necessárias.

\*\*\*

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

### **Restrições de participação:**

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

#### **Não permitido:**

Inscritos na Liga NOS, II Liga - Ledman Liga Pro e Liga SPORTZONE - Futsal.

#### **Permitido:**

Inscritos no Campeonato de Portugal de Seniores, Distritais, Concelhias / Populares, Juniores, II Divisão Futsal, III Divisão Futsal, Juniores Futsal carecem de comunicação prévia ao promotor local e Associação CAIS.

Participantes, exclusivamente, na Taça Inatel ou Futebol de Praia não carecem de aprovação da Associação CAIS podendo ser inscritos sem que seja necessário ser submetida informação à Associação CAIS.

Os representantes legais das entidades, equipas e jogadores inscritos, 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 mesmos.

## **REGULAMENTO DE JOGO:**

**1) - Jogadores:** Homens e mulheres com mais de 15 anos . **Só é possível a participação do jogador em 3 edições, contínuas ou interruptas, contadas pelo número de participações nas finais Nacionais.**

**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:** 2 partes com a duração de 7 minutos cada e 1 minuto de intervalo

**4) - Início:** O jogo começa quando o árbitro lança a bola para dentro do campo **golo é marcado este é sinalizado pelo árbitro com 2 apitos**, a equipa que sofreu o golo recebe a bola e o guarda-redes pode trazer a bola para jogo imediatamente após os apitos do árbitro.

### **5) - Regras do guarda-redes:**

- O guarda-redes não pode marcar golos (mesmo com ressalto);
- O guarda-redes não pode sair da grande área;
- O guarda-redes não deve conservar a bola mais tempo que aquele necessário **(4 segundos contados com os dedos pelo árbitro)**;
- Não se pode passar a bola para as mãos do guarda-redes. Se um jogador passar a bola ao guarda-redes da sua equipa e este a receber com as mãos, é penalty para a equipa adversária.

**O guarda-redes, ao lançar a bola com a mão, deve lançar de forma rasteira, sempre abaixo da altura da tabela, caso contrário é falta, marcada no meio campo a favor da equipa adversária.**

### **6) - Regras da grande área:**

Nenhum jogador pode estar na grande área. Esta regra é para ambas as equipas. Se um jogador defensivo entrar na sua grande área, a equipa adversária recebe um penalty;

Se um jogador ofensivo entrar na grande área da equipa adversária, esta recebe um livre, marcado na linha da área pelo guarda-redes.

### **7) - Penaltys**

Um penalty é dado ao adversário quando:

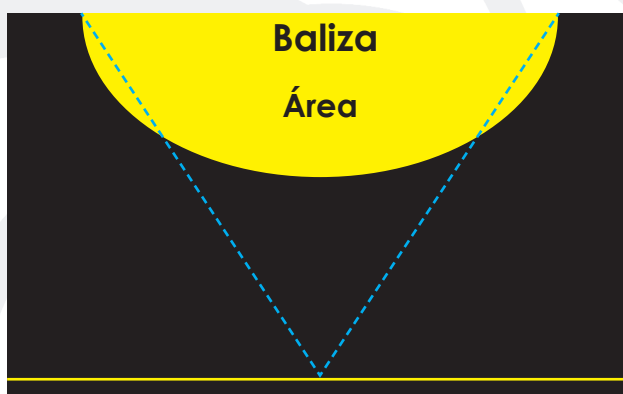
- O guarda-redes sair da sua área;
- Um jogador da equipa que defende entra dentro da própria grande área;
- Uma equipa passa a bola três vezes seguidas para o guarda-redes;
- Se um guarda-redes mantiver a bola nas suas mãos mais tempo que o necessário (4 segundos);

- Se o guarda-redes receber com as mãos a bola enviada por um colega de equipa **e a mesma tiver sido passada com alguma região do corpo abaixo do joelho (pé e canelas)**;
- Devido a uma falta em frente à área de golo que represente eminência de golo ou que apresente jogo violento.

O jogador deve marcar o penalty na direcção da baliza, se avançar em outra direcção, perde o penalty.

Nota: o penalty é marcado a partir do meio campo. O jogador coloca a bola a rolar com a mão (não pode rematar directamente à baliza). O jogador avança com a bola em direcção à baliza, não pode avançar na diagonal nem para os lados

- o cone da área é tido como referência - nem recuar com a bola ou parar a mesma. Deverá avançar em direcção a baliza. Nos penaltys 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 indirectos. Os jogadores da equipa adversária devem dar um espaço de 2 metros da bola

- O árbitro marca livre quando:

Todas as faltas (nomeadamente cargas de ombro e "carrinhos") - com excepção de ofensas graves para as quais se marca penalty; 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 para dentro de campo, com a mão, ao nível do solo. Todos os jogadores da equipa adversária devem manter 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**;

- Pela equipa que defende: A equipa que ataca tem direito a um pontapé de canto e deve lançar a bola para dentro de campo com a mão ao nível do solo. Os jogadores adversários devem manter uma distância mínima de 2 metros.



**Nota: quando a bola sai pela linha de baliza acima das tabelas, devido a defesa do guarda-redes, não é canto.**

### **9) - Atacar com 3 jogadores, defender com 2**

A equipa que detêm a bola pode ter os seus jogadores no seu meio campo ou no meio campo adversário. A equipa que está sem posse de bola (defesa) só pode recuar com 2 jogadores para o seu meio campo, devendo deixar um jogador no meio campo adversário.

Nota: no caso de incumprimento desta regra o árbitro marca falta contra a equipa que a transgrediu ou 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, se o árbitro aferir que a situação provem de indicações do treinador, poderá sancionar o mesmo. No caso da equipa detentora da bola perder a mesma no seu próprio meio campo, um dos jogadores deve transitar de imediato para o meio campo adversário.

### **10) - Faltas**

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

**Cartão Amarelo: serve apenas de aviso ao jogador e antecede a atribuição do cartão azul ou vermelho a menos que a situação justifique a atribuição directa de um destes.**

**Cartão azul: (Tempo de exclusão):** Quando um jogador ignora as regras pode ser excluído do jogo por 2 minutos. A equipa terá de jogar com menos 1 jogador. A marcação de um golo pela equipa adversária não suspende a exclusão do jogador 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 que recebe por acumulação, 3 cartões azuis não poderá jogar no jogo seguinte à recepção do terceiro cartão;

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

**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 selecção 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.

### **11) - Substituições**

O número de substituições durante um jogo é livre e sem ser necessária a autorização do arbitro. Primeiro tem que sair o jogador que está em campo e só depois pode entrar o jogador que o substitui.

## 12) - Pontos

A equipa que ganha recebe 3 pontos. A equipa que perde, zero. Se empatarem é decidido por penaltys. O vencedor por penaltys recebe 2 pontos, a equipa que perde recebe 1 ponto. Nos penaltys para desempate estes são por morte súbita, primeiro marcam os 3 jogadores que se encontram em campo e só depois é que o treinador pode recorrer aos jogadores que estão no banco, o guarda-redes não pode proceder à marcação de penalty.

## 13) - Classificação

A classificação é decidida:

- 1) - pelo número de pontos;
- 2) - pelos pontos fair-play, será dado a cada equipa o total de 200 pontos que vão perdendo conforme fazem faltas ou recebem cartões. Em caso de empate em pontos são avaliados os pontos fair-play, estes pontos contam também para a atribuição do prémio fair-play;
- 3) - confronto directo: fica à frente na classificação a equipa que venceu a outra no jogo que disputaram anteriormente;
- 4) - 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) - número de golos marcados.

## 14) - Medidas do campo

Dimensões do Campo: 22 metros de comprimento x 16 metros de largura.  
Tabelas de delimitação do campo de 1 metro a 1,30 de altura.

Dimensões das Balizas: 4 metros de comprimento x 1,30 metros de altura.  
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.

Árbitros: 2 a 3 árbitros, um principal e 1 ou 2 auxiliares.

Entrada para o recinto de jogo: duas entradas numa das laterais.  
Uma para cada equipa.

Entrada dos jogadores: 2 entradas separadas ao longo do campo



**CAIS**

**FUTEBOL  
DE RUA**

**CONTACTOS:**

Associação CAIS  
Rua Vale Formoso de Cima, 49/55  
1950-265 Lisboa  
Tel.: 21 836 90 00  
Fax: 21 836 90 19  
[www.cais.pt](http://www.cais.pt)

Gonçalo Santos  
Coordenador – Projecto Futebol de Rua  
[goncalo.santos@cais.pt](mailto:goncalo.santos@cais.pt)

Hélder Neto  
Coordenador – Comunicação e Marketing  
[helder.neto@cais.pt](mailto:helder.neto@cais.pt)

