



FUTSAL

1 ESCALÃO ETÁRIO

Seniores

Cada equipa deve inscrever:

- Um número mínimo de 12 e máximo de 20 jogadores.
- Mínimo 1 Responsável Equipa.
- Inscrição: € 2.50 por cada elemento inscrito. (Jogadores/Responsável, Treinador, Delegado, Massagista, etc.)

Cada jogador só poderá representar uma equipa durante o decorrer do Torneio. Todos os elementos da equipa deverão apresentar o Documento de Inscrição c/ foto como justificativo da sua inscrição até 15 minutos da hora marcada para o início da partida.

2 REGRAS BÁSICAS DE JOGO

Regra 1

Constituição das Equipas

1 - Cada equipa é composta por cinco (5) jogadores sendo um o G. Redes e o outro o capitão de equipa.

2 - Cada equipa em cada jogo pode apresentar no máximo doze (12) jogadores no boletim de jogo.

3 - Cada equipa deverá apresentar um mínimo de 3 jogadores para que possa iniciar o jogo.

4 - Não será permitido a continuação de uma partida à equipa que ficar reduzida a 2 jogadores, à qual será marcada falta de comparência e consequente derrota por 6-0.

5 - O Delegado, o Treinador e o Capitão de equipa serão responsáveis perante a organização, pelo comportamento desportivo e disciplinar da sua equipa durante a competição.

Substituição dos Jogadores:

1. São ilimitadas. O mesmo jogador pode sair e entrar novamente em jogo.

As substituições podem ser feitas sem paragem do jogo, exceto no que respeita ao guarda-redes.

A entrada e saída de jogadores apenas pode ser feita pela zona indicada no terreno de jogo (zona de substituição).

Regra 2

Equipamento dos Jogadores

1 - Todos os jogadores devem apresentar-se na competição devidamente equipados sendo obrigatório a utilização de camisolas numeradas.

2 - Não é permitido o uso de caneleiras de material contundente. Devem ser utilizadas caneleiras de material flexível.

3 - Não é permitido aos jogadores a utilização de objetos que possam por em risco a sua integridade física e a dos outros participantes. (anéis; brincos; relógios; fios; pulseiras; etc.)

Regra 3

Arbitragem e controlo do jogo

- A Organização disponibiliza árbitro para a realização dos jogos.
- Nenhum jogo poderá deixar de se realizar por falta de árbitro e/ou anotador - cronometrista. No caso de tal acontecer deverão os Responsáveis das Equipas chegar a acordo para substituição do árbitro.

Regra 4

Duração do Jogo

1 - Tempo de jogo.

O jogo comportará duas (2) partes com a seguinte duração:

a) 2x20 minutos corridos

2 - Todos os jogos serão cronometrados e terão um intervalo de 5 minutos entre as partes.

3 - Será concedida uma tolerância de 15 minutos à equipa que não se apresente à hora marcada para o início do jogo, após os quais será averbada uma falta de comparência à equipa faltosa.

4 - No caso de falta de comparência será averbada derrota por 6-0 à equipa faltosa.

5- A equipa que registar 2 (duas) faltas de comparência não poderá continuar a participar no Torneio.



Pedido e Desconto de Tempo

A cada equipa é permitido, para instrução aos jogadores, o pedido de desconto de tempo de 1 (um) minuto em cada parte do jogo. Este pedido poderá ser feito em qualquer momento, mas só será permitido quando a equipa está de posse da bola e o jogo se encontra interrompido.

Regra 5

Marcação de Golo

1- Será marcado um golo sempre que a bola transpuser completamente a linha de baliza entre os postes e por baixo da barra, sem que tenha sido intencionalmente lançada ou transportada com as mãos ou braços, incluindo o G.R adversário.

Regra 6

Pontapés Livres

1 - Consoante a gravidade da infração será marcado livre direto ou indireto. Em ambas as situações todos os jogadores adversários devem situar-se à distância de pelo menos 5 metros da bola, até esta ser repostada em jogo.

Regra 7

Faltas Acumuladas

1 - São todas as sancionadas com pontapé livre direto a que se referem as mencionadas na Lei 12.

2 - As cinco primeiras faltas acumuladas por cada equipa em cada período, deverão ficar registadas no Boletim de Jogo.

3 - A partir da sexta falta acumulada não é permitida a formação de Barreira.

4 - O jogador que marca o livre deverá ser devidamente identificado.

5 - Todos os jogadores deverão estar a atrás de uma linha imaginária, atrás da linha da bola, e fora da área de grande penalidade. Devem estar à distância de 5 metros desta, o executante não pode ser obstruído. Nenhum jogador pode ultrapassar a linha imaginária da bola sem que esta tenha sido tocada ou jogada.

Regra 8

Reposição da Bola pela Linha Lateral

1- Quando a bola ultrapassar a linha lateral deve ser repostada em jogo com o pé.

2- Os jogadores adversários devem colocar-se a uma distância de 5 metros

3- De um pontapé de linha lateral não pode ser marcado golo diretamente.

Regra 9

Lançamento de Baliza

1 - Quando a bola ultrapassar completamente a linha de baliza, sem ser entre os postes, e tendo sido tocada em último lugar por um jogador atacante, o Guarda-redes deverá repor a bola em jogo unicamente com a mão, a partir do interior da sua área, para o exterior desta.

2 - Os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se fora da área de grande penalidade até que a bola esteja em jogo.

Regra 10

Pontapé de Canto

1 - Quando a bola, após ter sido tocada em último lugar por um jogador da equipa que defende, tiver ultrapassado completamente a linha de baliza, sem ser entre os postes, será executado um pontapé de canto.

2 - Os jogadores adversários devem colocar-se pelo menos a 5 metros da bola até que esta esteja em jogo.

Regra 11

Bola na rede superior

1- Quando a bola bater na rede superior do polidesportivo na zona de jogo, este será reiniciado com um pontapé de linha lateral a favor da equipa oposta à que tocou a bola em último lugar. Este pontapé será executado no ponto mais próximo na perpendicular de onde a bola bateu na rede.