



CONVÍVIO DE BENJAMINS (2004/2005)

REGULAMENTO

1 DE MAIO DE 2015

LOCALIDADE:

QUINTA PRINCESA

LOCAL:

**PAVILHÃO DO GRUPO DESPORTIVO A CULTURAL E
RECREATIVO QUINTA DA PRINCESA**

HORA:

14H00 / 17H00

PARCEIROS:





REGRAS

1. O convívio será composto no máximo por 6 equipas;
2. As equipas serão divididas em 2 grupos (A e B) com 3 equipas cada;
3. O convívio será praticado por jovens nascidos no ano de 2004 e 2005 (escalão de benjamins), jovens de idades inferiores poderão participar no convívio;
4. As equipas poderão inscrever no máximo 10 jogadores de ambos os sexos;
5. As equipas deverão comparecer minimamente equipadas para o efeito;
6. O uso de caneleiras é obrigatório;
7. O guarda-redes poderá tocar na bola as vezes que entender mesmo que a bola seja passada pelo colega de equipa;
8. Ao guarda-redes, quando a bola é passada por um colega, o mesmo não a poderá agarrar, se o fizer será marcado livre indireto em cima da linha de grande área;
9. A reposição da bola que sai pela linha do fundo, será feita pelo guarda-redes com a bola parada no chão e com o pé;
10. As substituições são ilimitadas, podendo o mesmo jogador entrar e sair as vezes que o treinador entender;
11. As substituições terão que ser feitas no local apropriado para o efeito;
12. Só é permitida a cada equipa ter no máximo 4 jogadores em campo (1 guarda-redes e 3 jogadores de campo);
13. Após a 4ª falta (para cada equipa) será marcado livre de 10 metros sem que seja feita barreira por parte da equipa que fez a falta;
14. O guarda-redes só poderá marcar golo depois do meio-campo;
15. Os jogadores terão na fase de grupos a duração de 15 minutos corridos sem interrupção e na atribuição dos lugares classificativos os jogos terão a duração de 20 minutos corridos sem interrupção;
16. O intervalo entre os jogos terá a duração de 5 minutos;
17. Será permitida no máximo 3 elementos da equipa técnica no banco de suplentes;

PARCEIROS:





18. A apresentação dos documentos de identificação é indispensável neste convívio afim do “árbitro” fazer a chamada e de se comprovar a idade do jogador;
19. Os cartões da liga de futsal elecler servem como documento de identificação;
20. Não será golo se jogador chutar a bola diretamente para a baliza a quando do seguimento do meio campo (golo da equipa adversária, inicio da partida) sem que lhe seja passada a bola por um elemento da própria equipa;

DISCIPLINA

1. Neste convívio será utilizado o cartão amarelo e o cartão azul;
2. A cartão amarelo será usado para advertir o jogador de uma conduta antidesportiva e/ou punir uma falta que o arbitro considerar inapropriado;
3. O cartão azul será utilizado pelo árbitro ao jogador aquando a amostragem do 2º amarelo ao mesmo ou diretamente a determinado jogador (em campo ou no banco) sempre que o árbitro o entender e justificar tanto ao jogador tanto ao treinador/dirigente responsável pelo jogador;
4. O cartão azul suspende de imediato o jogador, impedindo de jogar apenas o jogo ao qual o foi amostrado o cartão;
5. Após a mostragem do cartão azul será permitida a substituição imediata do jogador ao qual foi mostrado o cartão por outro jogador da mesma equipa;
6. Será sancionado qualquer jogador das equipas participantes, mesmo que não esteja a jogar, que estejam a perturbar o funcionamento do convívio com a penalização de um jogo (no mínimo);
7. Será mostrado o cartão amarelo ao jogador, que no ato de substituição de um colega de equipa, entrar dentro de campo sem que o seu colega tenha saído de campo (perfazendo 5 jogadores e não 4).

PARCEIROS:





PARCEIROS:





CLASSIFICAÇÃO

- a. Cada equipa irá realizar 2 jogos na fase de grupos (todos contra todos);
- b. A equipa que obtiver maior pontuação vencerá o grupo;
- c. Os vencedores de cada serie (A e B) irão disputar o 1º e 2º lugar;
- d. Os 2º classificados irão disputar 3º e 4º lugar;
- e. Os 3º classificados irão disputar o 5º e 6º lugar;
- f. Serão atribuídos diplomas de participação a todos os praticantes no convívio.

DESEMPATE

1. Maior diferença de golos marcados e sofridos;
2. Equipa com média de idades mais baixa;
3. Maior número de golos marcados;
4. Menor número de golos sofridos;
5. Menor números de faltas;
6. Disciplina.

PARCEIROS:

