



Atlético Clube de Gonça

Regulamento Torneio Futebol de 5

1. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

1.1. Cada equipa é constituída por 10 jogadores no máximo e 5 no mínimo.

1.1.1. Os jogos são disputados por duas equipas compostas, cada uma, por 5 jogadores em campo, no máximo, dos quais um é o guarda-redes.

1.2. A equipa que se apresentar com menos de 4 jogadores, poderá realizar o jogo. Contudo, os pontos correspondentes à vitória serão averbados à equipa que cumprir este regulamento, independentemente do resultado verificado no jogo.

1.2.1. Caso a equipa infratora não realize o jogo ser-lhe-á averbado Falta de Comparência e os correspondentes zero pontos. Neste caso, o resultado final será de “3-0”.

1.2.2. Nenhum jogo poderá prosseguir se uma das equipas ficar reduzida a menos de 3 jogadores.

1.2.3. Às equipas que se apresentarem com mais de 15 minutos de atraso também lhes será averbado Falta de comparência.

NOTA: As alíneas 1.2., 1.2.1., 1.2.2. e 1.2.3 deverão ser escrupulosamente cumpridas, não existindo possibilidade de qualquer base de entendimento entre os capitães de equipa.

2. SISTEMA DE COMPETIÇÃO

2.1. O torneio irá se realizar em forma de grupos, grupo A e B, compostos por 4 equipas. Ficarão qualificadas, para as meias finais, as 2 primeiras equipas de cada grupo.

2.2. As equipas constituintes de cada grupo, serão determinados por sorteio.

2.3. Nas meias finais, a primeira classificada do grupo A irá defrontar a segunda classificada do grupo B, e vice-versa.

3. CLASSIFICAÇÃO / PONTUAÇÃO

3.1. A classificação das equipas é determinada pela soma dos pontos obtidos no total dos jogos efetuados, de acordo com o seguinte:

VITÓRIA.....	3 PONTOS
EMPATE.....	1 PONTO
DERROTA.....	0 PONTOS

3.2. Os critérios de desempate previstos em caso de duas ou mais equipas chegarem ao fim em igualdade pontual, são os seguintes:

- Maior número de pontos obtidos nos jogos disputados entre as equipas em questão
- Maior diferença de golos nos jogos disputados entre as equipas em questão
- Maior número de golos marcados nos jogos disputados entre as equipas em questão



Atlético Clube de Gonça

4. REGRAS

4.1. Cada jogo terá a duração de 25 minutos, com um intervalo de 5 minutos.

4.2. É autorizado um número ilimitado de substituições. O jogador que deixa a superfície de jogo tem de sair pela zona de substituições da sua equipa. O jogador que entra na superfície de jogo também tem de fazê-lo pela zona de substituições e só após o jogador a substituir tiver ultrapassado completamente a linha lateral.

4.3. O pontapé de saída é executado para começar a partida ou recomeçar o jogo: no início do jogo, depois de ser marcado um golo e no começo da segunda parte do jogo. Pode obter-se um golo diretamente de um pontapé de saída. Na execução deste, as equipas devem permanecer no seu meio campo e só se dá início à partida após o sinal do árbitro.

4.4. Depois de uma interrupção temporária do jogo provocada por uma causa não prevista nas Leis do Jogo, o jogo deve recomeçar com bola ao solo, desde que a bola não tenha ultrapassado a linha lateral ou a linha de baliza imediatamente antes da interrupção do jogo.

4.5. A bola está fora de jogo quando atravessar completamente a linha de baliza ou a linha lateral (quer junto ao solo quer pelo ar) e o jogo seja interrompido pelos árbitros.

4.6. Um **pontapé-livre direto** será concedido à equipa adversária do jogador que, no entender do árbitro, cometa, por negligência, por imprudência ou por excesso de combatividade, uma das seis faltas seguintes:

- dar ou tentar dar um pontapé num adversário;
- passar ou tentar passar uma rasteira a um adversário, quer seja deslizando no solo ou baixando-se à frente ou atrás de um adversário;
- saltar sobre um adversário;
- carregar um adversário;
- agredir ou tentar agredir um adversário;
- empurrar um adversário;
- agarrar um adversário;
- cuspir sobre um adversário;
- atirar-se deslizando no solo para tentar jogar a bola, quando esta está a ser jogada ou vai ser jogada por um adversário (carrinho), exceto o guarda-redes dentro da sua área de grande penalidade e desde que não jogue de forma negligente, com imprudência ou excesso de combatividade; tocar o adversário de forma agressiva antes da bola ao tentar ganhar a posse de bola;
- tocar deliberadamente a bola com as mãos, exceto o guarda-redes dentro da sua própria área de grande penalidade.

4.7. Um **pontapé-livre indireto** será concedido à equipa adversária do guarda-redes que cometa uma das faltas seguintes:



Atlético Clube de Gonça

- depois de haver soltado a bola, voltar a tocar-lhe com as mãos sem que a bola tenha primeiro sido tocada ou jogada por um adversário;
- tocar ou controlar a bola com as mãos após ter sido deliberadamente atirada com o pé por um colega de equipa;
- tocar ou controlar a bola com as mãos vinda diretamente de um pontapé de linha lateral executado por um colega de equipa;

4.8. Um **pontapé-livre indireto**, a ser executado do local onde foi cometida a infração, será igualmente concedido à equipa adversária do jogador:

- jogue de uma maneira perigosa;
- faça deliberadamente obstrução à progressão de um adversário quando a bola não estiver a ser jogada;
- impeça o guarda-redes de soltar a bola das mãos;
- cometa outras faltas não mencionados anteriormente na Lei, pelas quais o jogo seja interrompido a fim de advertir ou expulsar um jogador;

4.9. Na marcação do **pontapé-livre** todos os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se pelo menos a quatro metros da bola até que esta esteja em jogo. A bola entra em jogo logo que seja tocada ou pontapeada. Quando a equipa defensora executa um pontapé-livre no interior da sua área de grande penalidade, todos os jogadores da equipa adversária têm de se encontrar no exterior dessa área de grande penalidade. A bola está em jogo imediatamente após ter deixado a área de grande penalidade.

4.10. Um jogador deve ser advertido (cartão amarelo) quando cometa uma das faltas seguintes:

- tomar-se culpado de comportamento antidesportivo;
- manifestar desacordo por palavras ou por atos;
- infringir com persistência as Leis do Jogo;
- retardar o recomeço do jogo;
- não respeitar a distância exigida aquando da execução de um pontapé de canto, pontapé de linha lateral, pontapé-livre ou lançamento de baliza;
- entrar ou reentrar na superfície de jogo sem autorização dos árbitros ou infringir o processo da substituição;
- abandonar deliberadamente a superfície de jogo sem autorização do árbitro.

4.11. Um jogador ou um substituto deve ser expulso da superfície de jogo (cartão vermelho) quando cometa uma das faltas seguintes:

- tornar-se culpado dum ato de brutalidade;
- tornar-se culpado de conduta violenta;
- cuspir sobre um adversário ou sobre qualquer outra pessoa;



Atlético Clube de Gonça

- anular uma ocasião clara de golo da equipa adversária, tocando deliberadamente a bola com a mão (à exceção do guarda-redes na sua própria área de grande penalidade);
- destruir uma ocasião clara de golo de um adversário que se dirija em direção à sua baliza cometendo uma falta passível de um pontapé-livre ou de um pontapé de grande penalidade;
- usar linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos ou grosseiros;
- receber uma segunda advertência no decurso do mesmo jogo.

4.12. Um jogador que tenha sido expulso não pode voltar a participar no jogo em curso, nem se sentar no banco dos substitutos, uma vez que terá de abandonar as imediações da superfície de jogo. Ficando também suspenso para o jogo seguinte.

4.13. Um jogador substituto pode entrar na superfície de jogo **dois** minutos após a expulsão do seu colega de equipa, salvo se for marcado um golo antes de terminarem os dois minutos e após autorização do árbitro. Nesse caso, aplicam-se as disposições seguintes:

- Se as equipas estão a jogar com cinco jogadores contra quatro e a equipa que tem superioridade numérica marca um golo, a equipa com quatro jogadores poderá ser completada com um quinto jogador;
- Se ambas as equipas estão a jogar com quatro jogadores cada uma e é marcado um golo, o jogo prosseguirá sem alteração numérica de jogadores;
- Se as equipas estão a jogar com cinco jogadores contra três e a equipa que tem superioridade numérica marca um golo, a equipa com três jogadores poderá incluir apenas mais um jogador;
- Se ambas as equipas estão a jogar com três jogadores cada uma e é marcado um golo, o jogo prosseguirá sem alteração numérica de jogadores;
- Se é a equipa em inferioridade numérica que marca um golo, o jogo prosseguirá sem alteração numérica de jogadores.

4.14. O pontapé de linha lateral é a forma de recomeçar o jogo. De um pontapé de linha lateral não pode ser marcado golo diretamente. A bola deve estar imóvel sobre a linha lateral, tem de ser pontapeada para dentro das linhas de jogo o jogador que vai executar o lançamento tem de estar fora das linhas de jogo.

4.15. O canto é marcado dentro do arco de círculo de canto mais próximo. O jogador tem quatro segundos para repor a bola em jogo. Os jogadores adversários têm de estar a uma distância mínima de cinco metros.

4.16. O lançamento de baliza é executado pelo guarda-redes quando a bola saí pela linha final ou quando este efetua uma defesa. O guarda-redes tem de efetuar o passe dentro da sua área e a bola só pode ser tocada por outro jogador quando esta ultrapassar os limites da área de penalidade.

5. EQUIPA DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS

Os jogos são dirigidos por um árbitro.



Atlético Clube de Gonça

6. PRIMEIRO ÁRBITRO

6.1. Responsabilidades: O árbitro dispõe de toda a autoridade necessária para velar pela aplicação das Leis do Jogo relativamente ao jogo que está a dirigir.

7. CASOS OMISSOS

Todos os casos omissos no presente regulamento serão resolvidos pela organização, que decidirá em conformidade, e da sua decisão não cabe recurso.