



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. Podendo inscrever até ao início da 2ª jornada do grupo.

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.

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, compostos por 4 equipas.

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

2.3. Nos 4º de Final os jogos serão determinados pela classificação da fase de grupos, sendo que duas das 1ª classificadas de cada grupo iram defrontar os 2 terceiros, a outra 1ª classificada irá defrontar um segundo, e o quarto jogo será entre dois segundos classificados.

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 pelas equipas em questão

4. REGRAS



Atlético Clube de Gonça

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;
- 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:

- 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;



Atlético Clube de Gonça

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;
- 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;



Atlético Clube de Gonça

- 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. O guarda-redes não pode marcar golo sem que a bola tenha tocado no chão primeiro.

5. EQUIPA DE ARBITRAGEM E PROCEDIMENTOS

Os jogos são dirigidos por um árbitro.

6. 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. SEGURO DE ACIDENTES



Atlético Clube de Gonça

A organização não se responsabiliza por qualquer acidente desportivo ocorrido ao atleta ou outros elementos.

8.CASOS OMISSOS

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