



REGULAMENTO INTERNO DA MARATONA DE FUTSAL

Futsal

Local

Polidesportivo de Quelfes (Sítio da Igreja)

Formato da Competição

Eliminatórias, sendo as equipas eliminadas à primeira derrota (salvaguada-se a hipótese de repescagem).

As equipas derrotadas nas meias-finais terão direito a disputar o 3º/4º lugar.

Data / hora

Domingos, dias 7 e 8 de Agosto de 2010 a partir das 15:00

REGULAMENTO

O torneio rege-se pelas Leis do Jogo de Futsal, homologadas pela Federação Portuguesa de Futebol, com as seguintes adaptações:

Inscrições

1. A Maratona é aberta a todas as equipas que se pretendam inscrever, até ao limite de 32.
2. As inscrições estão abertas até às 21:30 do dia 6 de Agosto.
3. O sorteio das equipas será dia 6 de Agosto às 21.30
4. No acto de inscrição cada equipa terá de pagar 100 Bolas, mais 50 bolas de caução (que será devolvida no final) bem como entregar à organização fotocópias dos Bilhetes de Identidade / Cartão do Cidadão dos seus jogadores, para efeitos de identificação e seguro.
5. Qualquer jogador após ser inscrito pode ser substituído até à hora do 1.º jogo, não sendo, a partir daí, admitidas mais substituições.
6. A maratona disputar-se-á no polidesportivo de Quelfes (Sítio da Igreja) e terá início às 15 horas do dia 7 de Agosto (Sábado).

Número e substituição de jogadores:

1. Cada equipa terá um número máximo de 10 (dez) elementos, não podendo nenhum deles ter idade inferior a 14 (catorze) anos. A inclusão de mais elementos terá um custo extra de 25 bolas.



REGULAMENTO INTERNO DA MARATONA DE FUTSAL

2. Apresentar-se-ão ao jogo 5 (cinco) jogadores efectivos, sendo um deles guarda-redes e outro capitão; os restantes serão suplentes.
3. Uma equipa que se apresente em campo com menos de três jogadores ser-lhe-á averbada uma derrota por falta de comparência. (5-0).
4. O número de substituições é ilimitado, podendo o jogador substituído retomar o jogo, sem quaisquer restrições.
5. As substituições devem ser efectuadas apenas quando o jogo se encontre interrompido (reposição da bola em jogo ou devido a falta), devendo ser sinalizadas ao árbitro da partida.
6. Em situação de lesão de jogador, este deverá ser retirado de campo e substituído por outro atleta no menor espaço de tempo possível.

Lei II: O equipamento dos jogadores:

1. O equipamento dos jogadores será constituído por camisola, calção, meia, caneleiras (opcional mas aconselhável) e calçado, preferencialmente sapatilhas adequadas ao jogo do futsal.
2. Todos os jogadores deverão utilizar equipamento de cor igual, com excepção do guarda-redes que utilizará cores que o distingam dos demais jogadores.
3. A organização fornecerá coletes a uma equipa, caso ambas se apresentem com equipamentos de cor igual ou semelhante.

Lei III: O árbitro e disciplina:

1. Cada jogo será dirigido por 2 (dois) árbitros providenciados pela Associação de Futebol do Algarve.
2. Cartão amarelo – será utilizado para advertência ao jogador.
3. Cartão vermelho – será utilizado para expulsão definitiva do jogador.
4. O jogador expulso não poderá reintegrar o jogo em que foi alvo dessa sanção disciplinar
5. A equipa do jogador que for expulso poderá ser completada (voltar a ter 5 (cinco) elementos efectivos) com outro jogador em caso de sofrer golo subsequente à expulsão.
6. Os cartões aplicados a qualquer jogador ou elementos do banco de suplentes dão origem a castigos, de acordo com a seguinte pauta:
 - a) Jogador com 2 (dois) cartões amarelos (mostrados em jogos diferentes) – 1 jogo de castigo.
 - b) Jogador expulso por acumulação de dois cartões amarelos mostrados no decorrer do mesmo jogo – 1 jogo de castigo.
 - c) Jogador expulso com cartão vermelho directo – 3 jogos de castigo.
7. Qualquer equipa que alinhe com um jogador castigado será punida com a derrota.
8. Para casos mais complexos e graves (casos de indisciplina ou agressões), a organização reserva para si o direito de decidir a sanção a aplicar.

Lei IV: Duração do jogo:



REGULAMENTO INTERNO DA MARATONA DE FUTSAL

1. Cada jogo será compreendido por dois períodos de tempo, divididos por um intervalo de 2 minutos.
2. Cada período terá a duração de 20 (vinte) minutos.
3. O tempo de jogo é contínuo, nunca sendo interrompida a marcha do cronómetro, estando o seu controlo a cargo da Organização.
4. Excepciona-se do número anterior a situação de lesão de um jogador. Neste caso a contagem do tempo será interrompida até que o jogador seja retirado de campo.
5. As equipas têm a possibilidade de pedir 1 (um) minuto de tempo morto em cada um dos períodos, devendo ser respeitado o seguinte princípio: Um minuto de tempo morto poderá ser pedido a qualquer momento, mas só será concedido quando a equipa que o solicitou estiver na posse da bola.

Leis do Jogo

1. Nos **pontapés livres concedidos para as primeiras cinco faltas cometidas por cada equipa em cada período de jogo**, poderá haver a formação de barreira; os jogadores adversários deverão permanecer à distância de 5 (cinco) metros da bola; poderá ser obtido golo directamente de um desses pontapés livres
2. A 6.^a falta e todas as seguintes (cometidas por cada equipa em cada período de jogo) será sancionada com a atribuição de um pontapé de grande penalidade favorável à equipa adversária
3. Na marcação da grande penalidade, o guarda-redes permanecerá imóvel a uma distância de 5 (cinco) metros da bola até que esta seja pontapeada pelo jogador encarregue de a cobrar.
4. Todos os outros jogadores estarão, obrigatoriamente, a uma distância mínima de 5 metros para trás do local onde a bola é colocada para cobrança da grande penalidade.
5. A reposição da bola em jogo pelo guarda-redes é efectuada com as mãos.
O lançamento lateral e o pontapé de canto só podem ser executados com o pé.
6. No lançamento lateral o jogador não pode marcar directamente golo.
7. No lançamento lateral a bola deverá permanecer imóvel sobre a linha e poderá ser pontapeada em qualquer direcção. Os jogadores da equipa adversária devem colocar-se a uma distância mínima de 5 (cinco) metros do local onde a bola se encontra.
8. O lançamento de linha lateral deverá ser efectuado sempre com o jogador fora do recinto de jogo e até aos 4 (quatro) segundos imediatos.
9. Na reposição da bola em jogo efectuada com as mãos pelo guarda-redes, se a bola entrar directamente na baliza, não será considerado golo.

Lei VI: **Desempates:**

1. Nos jogos que terminem empatados, o desempate far-se-á recorrendo à marcação de pontapés da marca de grande penalidade, sem recurso a prolongamento.
2. Será realizada uma série de 3 penalidades e caso o empate se mantenha, séries de um, até se encontrar um vencedor.
3. O jogador que marque uma penalidade só poderá voltar a fazê-lo após todos os elementos da sua equipa, incluindo o guarda-redes, terem marcado.



REGULAMENTO INTERNO DA MARATONA DE FUTSAL

Lei VIII: Prémio melhor jogador

O prémio melhor jogador será atribuído mediante decisão de um painel de entidades convidadas que, mediante a análise de elementos como a qualidade técnico-táctica, a influência no jogo de equipa ou o desportivismo.

Lei IX: Prémio “Fair Play”

1. Institui-se um prémio de desportivismo e boa conduta, denominado “Fair Play”.
2. Visando premiar a rectidão e a amizade dos participantes, vencerá este troféu a equipa que, de acordo a tabela seguinte, reunir menos pontos:

Advertência pelo árbitro	+ 1 ponto
Agressão a qualquer dos intervenientes	+ 100 pontos
Cartão amarelo	+ 5 pontos
Cartão vermelho por acumulação	+ 10 pontos
Cartão vermelho directo	+ 20 pontos
Cumprimento aos intervenientes	- 3 pontos
Insultos a qualquer dos intervenientes	+ 20 pontos
Protesto com adversário ou colega	+ 3 pontos
Protesto com o árbitro	+ 5 pontos

Diversos

1. Não são aceites quaisquer tipos de protestos de jogo.
2. A formalização do acto de inscrição implica a aceitação total e sem reservas de todo o conteúdo deste regulamento, suas normas e respectivas sanções.
3. A organização não se responsabiliza por quaisquer danos materiais ou físicos ocorridos dentro ou fora do recinto de jogo.
4. A entrega dos prémios realizar-se-á depois da Final (Domingo dia 8 de Agosto)
5. A equipa que não levantar o prémio nesse mesmo dia perderá o direito ao mesmo.
6. Os troféus individuais poderão ser entregues ao responsável de cada equipa, caso o vencedor do mesmo se encontre ausente.

Lei X: Casos omissos

Os casos omissos serão analisados pela organização.

Observações:

Em casos de agressões envolvendo um elemento de uma equipa, este será imediatamente excluído do torneio e não terá direito a ofertas.

Durante o torneio vigorarão as normas de Conduta Ética Desportiva (Ponto de Honra da organização).

A organização não se responsabiliza por qualquer acidente ou lesão que ocorra durante o torneio

A inscrição considera-se efectuada com a entrega da ficha de inscrição, devidamente preenchida e aceite pela organização.