

XIII TORNEIO DE FUTEBOL SALÃO « GRANDES BARRIGAS » - 2010

EQUIPA E INSCRIÇÕES :

❶ CADA EQUIPA TERÁ DE TER PELO MENOS 5 JOGADORES COM MAIS DE **80KG** E SÓ PODERÁ TER 2 JOGADORES COM MENOS DE **25 ANOS** , NASCIDOS ATÉ **01/05/1984**.

❷ CADA EQUIPA É CONSTITUÍDA NO MÁXIMO POR 10 JOGADORES E NO MÍNIMO POR 6 JOGADORES , DOS QUAIS SÓ 5 PODERÃO ESTAR EM JOGO SIMULTANEAMENTE , SENDO UM DELES O GUARDA-REDES.

❸ CADA EQUIPA, **TERÁ QUE MANTER EM JOGO, OBRIGATORIAMENTE, TRES JOGADORES DE CAMPO, COM + DE 80 KG**, QUE SERÁ IDENTIFICADO PELA ORGANIZAÇÃO.

❹ NENHUMA PARTIDA PODERÁ SER INICIADA QUANDO UMA EQUIPA SE APRESENTE COM MENOS DE 4 ELEMENTOS.

❺ NO ACTO DA INSCRIÇÃO DEVERÁ SER ENTREGUE O BOLETIM DE INSCRIÇÃO, JUNTAMENTE COM:

- FOTOCÓPIA DO B. I. DE CADA JOGADOR
- **5 EUROS** POR JOGADOR;
- UMA CAUÇÃO NO VALOR DE **20 EUROS** POR EQUIPA, QUE NO FINAL DO TORNEIO, SE A EQUIPA O ENTEDER, REVERTERÁ PARA A AJUDA DO JANTAR-CONVÍVIO.

❻ AS INSCRIÇÕES SERÃO FEITAS NO CENTRO CULTURAL E RECREATIVO DA PENA ATÉ ÀS **21 HORAS DO DIA 1 DE MAIO DE 2010**.

O SORTEIO SERÁ EFECTUADO NESSE MESMO DIA , PASSADA **UMA HORA**.

⑦ O EQUIPAMENTO DEVERÁ SER IGUAL PARA TODA A EQUIPA , EXCEPTUANDO-SE O GUARDA-REDES , QUE OBVIAMENTE TERÁ DE SE DISTINGUIR DA RESTANTE EQUIPA , SENDO PORÉM OBRIGATÓRIO QUE TODA A EQUIPA USE CALÇADO MALEÁVEL COM PISO DE BORRACHA .

JOGOS E PONTUAÇÃO

① O CALENDÁRIO DOS JOGOS , SERÁ AFIXADO NO C. C. R. DA PENA , E PODERÁ SER CONSULTADO A PARTIR DO DIA **2 DE MAIO DE 2010** .

② OS JOGOS REALIZAR-SE-ÃO DE ACORDO COM O CALENDÁRIO , SALVO ALTERAÇÕES ESPECIAIS .

③ CADA PARTIDA TERÁ A DURAÇÃO DE **40 MINUTOS** , DIVIDIDOS EM DOIS PERÍODOS DE **20 MINUTOS**, COM UM INTERVALO DE **5 MINUTOS** .

④ CADA EQUIPA TEM DIREITO A UM DESCONTO DE TEMPO DE **1 MINUTO** , POR CADA PERÍODO DE **20 MINUTOS** . ESTE PERÍODO TEM DE SER SOLICITADO À MESA DE JÚRI QUE LOGO INFORMARÁ O ÁRBITRO. O ÁRBITRO SÓ O CONCEDERÁ QUANDO O JOGO PARAR.

⑤ O TORNEIO REALIZÁR-SE-Á COMO UM CAMPEONATO, COM A SEGUINTE PONTUAÇÃO :

- VITÓRIA _____ **3 PONTOS**
- EMPATE _____ **1 PONTOS**
- DERROTA _____ **0 PONTOS**

⑥ SE NA CLASSIFICAÇÃO FINAL HOUVER DUAS OU MAIS EQUIPAS COM O MESMO NÚMERO DE PONTOS , O DESEMPATE FAR-SE-Á DE ACORDO COM AS SEGUINTEs DISPOSIÇÕES :

- VANTAGEM NO RESULTADO DO JOGO QUE AS DUAS EQUIPAS EMPATADAS REALIZARAM ENTRE SI .
- MAIOR DIFERENÇA ENTRE GOLOS MARCADOS E SOFRIDOS .
- MAIOR NÚMERO DE GOLOS MARCADOS .
- EQUIPA MAIS DISCIPLINADA .

FALTA DE COMPARÊNCIA

❶ NESTE CASO SERÃO ATRIBUÍDOS 3 PONTOS À OUTRA EQUIPA, CORRESPONDENTES A UMA VITÓRIA POR 3-0. NO ENTANTO, OS GOLOS NÃO SERÃO ATRIBUÍDOS A NENHUM JOGADOR EM ESPECÍFICO.

❷ A EQUIPA FALTOSA, SERÁ PUNIDA TAMBÉM, COM A PERDA DA CAUÇÃO, SENDO OBRIGADA A ENTREGAR OUTRA, NO MESMO VALOR, SE PRETENDER CONTINUAR O TORNEIO.

ÁRBITRO PRINCIPAL

❶ A AUTORIDADE MÁXIMA DE CADA JOGO, SERÁ ÚNICA E EXCLUSIVAMENTE O ÁRBITRO, QUE TERÁ POR MISSÃO, FAZER CUMPRIR COM ISENÇÃO, AS LEIS DO JOGO.

❷ A NOMEAÇÃO DOS ÁRBITROS É DA COMPETÊNCIA DA ORGANIZAÇÃO.

JÚRI

❶ PARA CADA JOGO HAVERÁ UM JÚRI QUE SERÁ COMPOSTO POR DOIS ELEMENTOS, PERTENCENTES À ORGANIZAÇÃO, OU NOMEADOS POR ESTA.

❷ O JÚRI TEM AS SEGUINTE FUNÇÕES:

- PREENCHER O BOLETIM DE JOGO, IDENTIFICANDO TODOS OS ELEMENTOS QUE DELE CONSTEM, REGISTRAR OCORRÊNCIAS, BEM COMO, A MARCHA DO RESULTADO;
- CRONOMETAR O TEMPO DE JOGO E VERIFICAR O CUMPRIMENTO DAS SUSPENSÕES;
- DAR POR TERMINADA CADA UMA DAS PARTES DO JOGO;
- O JÚRI TAMBÉM PODERÁ INTERROMPER A PARTIDA, CASO SE APERCEBA DE ALGUMA OCORRÊNCIA GRAVE, QUE INTERFIRA COM O JOGO OU DESRESPEITE AS SUAS LEIS, DESDE QUE O ÁRBITRO NÃO TENHA VISTO.
- CRONOMETAR OS DESCONTOS DE TEMPO.

COMEÇO DO JOGO

❶ QUINZE MINUTOS ANTES DA HORA MARCADA PARA O ÍNICIO DA PARTIDA, O DELEGADO DE CADA EQUIPA, TERÁ DE SE DIRIGIR À MESA DO JÚRI, A FIM DE LHE COMUNICAR A CONSTITUIÇÃO DA SUA EQUIPA.

❷ HÁ TOLERÂNCIA MÁXIMA DE DEZ MINUTOS, RELATIVAMENTE AO HORÁRIO ESTABELECIDO NO CALENDÁRIO, PARA AS DUAS EQUIPAS ENTRAREM EM CAMPO, A PARTIR DOS QUAIS SERÁ MARCADA A FALTA DE COMPARÊNCIA.

❸ ANTES DO COMEÇO DO JOGO, O ÁRBITRO PROCEDE AO SORTEIO PARA A ESCOLHA DO CAMPO E DO PONTAPÉ DE SAÍDA.

④ O PONTAPÉ DE SAÍDA DEVE SER MARCADO PARA O CAMPO DO ADVERSÁRIO, MANTENDO-SE OS JOGADORES ADVERSÁRIOS FORA DO CIRCULO CENTRAL.

⑤ A PARTIDA COMEÇA COM O APITO DO ÁRBITRO E TERMINA COM O SINAL SONORO DADO PELO JÚRI.

⑥ NO COMEÇO DO JOGO OU NA MARCAÇÃO DE QUALQUER FALTA, O JOGADOR NÃO PODE DAR MAIS QUE UM TOQUE NA BOLA.

⑦ QUANDO O JOGO FOR INTERROMPIDO TEMPORARIAMENTE, O ÁRBITRO RECOMEÇÁ-LO-Á COM BOLA AO SOLO (COM OS JOGADORES AFASTADOS UM METRO DA BOLA).

BOLA FORA E BOLA EM JOGO

① A BOLA ESTÁ FORA DE JOGO:

- A) QUANDO TRANSPUSER COMPLETAMENTE UMA LINHA LATERAL OU DE BALIZA, QUER JUNTO AO SOLO QUER POR ALTO,
- B) QUANDO O JOGO TIVER SIDO INTERROMPIDO PELO ÁRBITRO.

A BOLA ESTÁ EM JOGO EM QUALQUER OUTRO MOMENTO, DESDE O COMEÇO ATÉ AO FINAL DO JOGO, INCLUSIVÉ NOS SEGUINTE CASOS:

- QUANDO RESSALTAR PARA O TERRENO DE JOGO APÓS TER EMBATIDO NUM POSTE OU NA BARRA HORIZONTAL;
- QUANDO RESSALTAR PARA O TERRENO DE JOGO APÓS TER TOCADO NO ÁRBITRO PRINCIPAL, DESDE QUE ESTE SE ENCONTRE DENTRO DO TERRENO DE JOGO ;
- ENQUANTO NÃO FOR TOMADA QUALQUER DECISÃO SOBRE UMA SUPOSTA INFRACÇÃO ÀS LEIS DO JOGO.

- NA REPOSIÇÃO PELAS LINHAS LATERAIS, SE A BOLA ENTRAR DIRECTAMENTE NA BALIZA ADVERSÁRIA, O GOLO É ANULADO E SERÁ ASSINALADA FALTA DENTRO DA ÁREA.

ACÇÃO DISCIPLINAR

O ÁRBITRO POSSUI DOIS CARTÕES:

- AMARELO - ADVERTÊNCIA AO JOGADOR
 - VERMELHO - EXPULSÃO DEFINITIVA DO JOGO
- ➔ O JOGADOR EXPULSO NÃO PODERÁ PERMANECER NO BANCO DE SUPLENTE .

➔ APÓS 2 MINUTOS DA EXPULSÃO, A EQUIPA PODE VOLTAR A COLOCAR OUTRO JOGADOR EM CAMPO.

FALTAS DISCIPLINARES

SÃO CONSIDERADAS FALTAS DISCIPLINARES:

- ❶ A PRÁTICA DE JOGO VIOLENTO CONSIDERADO À MARGEM DA LEI E DA ÉTICA DESPORTIVA.
- ❷ O USO DE GESTOS OU PALAVRAS ATENTÓRIAS À MORAL.
- ❸ AS AGRESSÕES DECLARADAS OU SIMPLES TENTATIVAS.

GUARDA-REDES

- SEMPRE QUE A BOLA SAIA PELA LINHA DE FUNDO, A REPOSIÇÃO DA BOLA DEVERÁ SER FEITA À MÃO .
- O GUARDA-REDES TEM O TEMPO MÁXIMO DE 4 SEGUNDOS PARA FAZER A REPOSIÇÃO DA BOLA EM JOGO , CASO CONTRÁRIO O ÁRBITRO MARCARÁ UMA FALTA NA LINHA DE GRANDE ÁREA NO PONTO MAIS PRÓXIMO ONDE ESTA FOI COMETIDA .
- É O ÚNICO ELEMENTO EM CAMPO QUE PODE UTILIZAR AS MÃOS , DESDE QUE PERMANECA DENTRO DA ÁREA DE BALIZA .

A) ATRASOS AO GUARDA-REDES

- SEMPRE QUE HAJA UM ATRASO AO GUARDA-REDES E ESTE AGARRE A BOLA À MÃO, O ÁRBITRO MARCARÁ UMA FALTA NA LINHA DE GRANDE ÁREA NO PONTO MAIS PRÓXIMO ONDE ESTA FOI COMETIDA. OS ATRASOS DE CABEÇA SÃO PERMITIDOS.

DISTÂNCIAS

- A REPOSIÇÃO DE BOLA PELAS LINHAS LATERAIS, PONTAPÉS DE CANTO E MARCAÇÃO DE FALTAS DEVERÁ SER FEITA NO TEMPO LIMITE DE 4 SEGUNDOS E O ADVERSÁRIO TERÁ DE PERMANECER A UMA DISTÂNCIA MÍNIMA DE 5 METROS.
- NA MARCAÇÃO DE GRANDES PENALIDADES, TODOS OS JOGADORES TERÃO DE PERMANECER ATRÁS DA LINHA DA BOLA. O GUARDA-REDES ADVERSÁRIO DEVERÁ PERMANECER EM CIMA DA LINHA DE BALIZA.

DIVERSOS

1. INCLUSÃO DA REGRA DAS 5 FALTAS
2. O TORNEIO TERÁ INÍCIO NO DIA **9 DE MAIO DE 2010**.
3. NA PRIMEIRA JORNADA, OS JOGADORES TERÃO DE SE SUBMETER A UM CONTROLO DE PESO, EM CALÇÕES.
4. A ORGANIZAÇÃO DO C.C.R. DA PENA, NÃO SE RESPONSABILIZA POR ACIDENTES FÍSICOS OU MATERIAIS QUE POSSAM OCORRER DURANTE O TORNEIO.
5. A ORGANIZAÇÃO PARTE DO PRINCÍPIO DE QUE O FACTO DA EQUIPA ESTAR INSCRITA, IMPLICA O CONHECIMENTO POR PARTE DE TODOS OS ELEMENTOS DE TODAS AS NORMAS ENUMERADAS NESTE REGULAMENTO.
6. QUALQUER CASO OMISSO NESTE REGULAMENTO, SERÁ RESOLVIDO PELA ORGANIZAÇÃO E NÃO HAVERÁ A INTERPOSIÇÃO DE RECURSOS.
7. NO FINAL DO TORNEIO REALIZAR-SE-Á UM JANTAR CONVÍVIO PARA TODAS AS EQUIPAS, ONDE TERÁ LUGAR A ENTREGA DE TODOS OS TROFÉUS, **QUE SERÃO DE PARTICIPAÇÃO E IGUAIS PARA TODAS AS EQUIPAS** .
8. NESTE CONVÍVIO SERÃO ENTREGUES AINDA OS SEGUINTE TROFÉUS - QUE PARA A ORGANIZAÇÃO SÃO CONSIDERADOS OS MAIS IMPORTANTES E QUE DEVERÃO PROMOVER O VERDADEIRO ESPÍRITO DO TORNEIO - **CAMARADAGEM; - CONVÍVIO; - PARTICIPAÇÃO EM DETERIMENTO DA COMPETITIVIDADE:**
 - a. EQUIPA MAIS DISCIPLINADA
 - b. EQUIPA MAIS PESADA
 - c. JOGADOR MAIS VELHO
 - d. MELHOR MARCADOR

9. A ORGANIZAÇÃO RESERVA-SE NO DIREITO DE SUSPENDER QUALQUER JOGADOR OU EQUIPA POR COMPORTAMENTO IMPRÓPRIO, BEM COMO DE NÃO ACEITAR A INSCRIÇÃO DE JOGADORES OU EQUIPAS QUE EM EDIÇÕES ANTERIORES TENHAM TIDO UM COMPORTAMENTO CONSIDERADO DESENQUADRADO COM O ESPÍRITO DO TORNEIO.

PENA, 16 DE ABRIL 2010