

Torneio Futebol Rua Pela Inclusão Social

O torneio destina-se a jovens e adultos, masculinos ou femininos da União de Freguesias de Guifões, Custuais e Leca do Balio e pretende promover a inclusão social através do desporto. Poderão inscrever-se através de patrocínios ou através de escolas ou colectividades.

Regulamento

1º O torneio irá realizar-se dentro da União Freguesias de Guifões, Custuais e Leca do Balio em instalações cedidas pela União de Freguesias até ao máximo de 8 equipas por categoria de idades.

2º Cada equipa poderá inscrever um máximo de 8 jogadores incluindo Guarda-Redes, sendo que deve ser nomeado 1 responsável de equipa entre os atletas, deverá ser enviada na altura da inscrição cópia de BI ou CC de cada atleta mencionando nome e contacto do responsável. As equipas devem preencher ficha de inscrição com nome de equipa mesmo sendo individual, por patrocínio, escolas ou colectividades.

3º Em cada jogo as equipas serão compostas por 4 jogadores sendo 1 o Guarda-Redes e 4 suplentes.

4º O número de substituições é ilimitado, podendo os jogadores substituídos voltar ao terreno do jogo, os jogadores após substituídos têm de permanecer no banco de suplentes só em casos de lesão devidamente comprovado.

5º As equipas serão sorteadas para fazerem parte de grupos de 4, jogando todas entre si em cada grupo, no final dos jogos de cada grupo procede-se a jogos de eliminação seguindo primeiro 1º classificado de cada grupo jogando entre si e segundos classificados de cada grupo jogando entre si, fazendo assim a final de cada grupo e dando lugar a uma finalíssima de jogos por sorteio e a eliminar até se achar o campeão.

6º Os últimos classificados de cada grupo na primeira fase irão disputar entre si uma taça em sistema de eliminatórias.

7º A classificação será feita por via de pontos: 0 por derrota e 3 por vitória em caso de empate as equipas devem proceder a marcação de 3 penalidades cada uma, atribuindo a vitória a quem mais penaltis marcar. A equipa que vencer nas grandes penalidades recebe 3 pontos e a derrotada recebe 1 ponto.

8º Dado a importância do Fair-Play as equipas que no final dos jogos dos grupos que se encontrarem empatadas em pontos entra a lei do confronto direto na 1ª fase de grupos nas seguintes fases irá definir os golos marcados e sofridos e em caso de terem os mesmos golos marcados e sofridos procede-se ao desempate por cartões amarelos, azuis e vermelhos. Se permanecer esta situação de empate após todas as regras estabelecidas será decidido pela organização a forma de desempate.

9º Os jogos serão disputados segundo as leis do futebol de rua oficialmente em vigor (para mais informacoes consultar ou solicitar.

10º Os jogos terão um juiz de campo, apelamos a participacao ativa do fair-play.

11º Qualquer jogador expulso pelo juiz de campo não pode participar no jogo seguinte, devera sair do recinto de jogo e do banco de suplentes em caso de reincidência sera analisado pela organizacao a sua inclusão ou não no torneio. Para casos de maior gravidade por intermedio de relatorio do delegado da organizacao ou juiz da partida sera analisado e deliberado pela organizacao.

12º Nos prêmios a atribuir, serao atribuidos duas tacas ao 1º classificado e a equipa fair-play, havendo lugar a premios de melhor guarda redes, melhor marcador e melhor jogador, estes premios serao atribuidos em festa final com data a designar pela organizacao apos final do torneio.

13º Todas as equipas deverão usar o seu equipamento tradicional, sendo que as camisolas utilizadas deverão ser todas idênticas e numeradas. o guarda redes deve vestir camisola de cores diferentes em cada equipa, no caso dos equipamentos das duas equipas forem iguais sera efetuado um sorteio pelo juiz de campo para determinar quem usara coletes.

14º Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela organizacao em reunião com os responsaveis pelo torneio.Todos os protestos ou queixas devem ser dirigidos a organizacao do torneio, cuja decisao sera final e vinculativa. A comissao nao aceitara queixas relativas ao juiz de campo.

15º As equipas intervenientes no torneio deverão ter seguro ou aceitar as condicoes do seguro proposto pela organizacao, podendo em caso de nao aceitar ou nao comprovarem ter seguro ser excluidas da prova. Todos os assuntos relativos as inscricoes terão de estar concluídos 5 dias antes do arranque da competicao, correndo o risco de ver a vaga da equipa não cumpridora preenchida.

Regras de futebol de campo (Baseado nas leis internacionais da Fifa - Para o futebol de rua)

1º As equipas podem ser constituídas só por jogadores masculinos, só femininas, competindo cada uma nos seus segmentos. Cada equipa deve ser constituída por 3 jogadores de campo e 1 guarda redes.

2º Duracao do jogo 2x12,30 num total de 25 minutos com intervalo de 5 minutos

3º O jogo inicia se com o lançamento da bola para o meio campo por parte do juiz de campo. no primeiro tempo para uma equipa no segundo tempo para a outra equipa. Este passo efectuara se por sorteio ou cedência de equipa no inicio de cada partida.

4º O jogo só poderá continuar se estiver em campo 1 guarda redes e dois jogadores de campo sendo que o guarda redes em caso de expulsão pode ser substituído por jogador suplente. Caso não existam estas condições a equipa em falta perderá o jogo.

5º O número de substituições durante o jogo é ilimitado e livre sem ser preciso a autorização do juiz de campo.

6º O guarda redes não pode marcar golo direto, se marcar será anulado, o guarda redes não pode sair da grande área se sair será penalizado com grande penalidade. O guarda redes não pode ter a bola mais de 5 segundos em seu poder e ao repor a bola terá de sair por completo da grande área penalizado com livre a entrada de área, o guarda redes não pode apanhar a bola com a mão se for passada pelo colega de equipa será penalizado com livre do local onde foi efetuado o ato do colega.

7º Os jogadores não podem entrar dentro da grande área independente da sua posição ou defesa ou ataque (ir buscar a bola não é permitido). Se um jogador que defende entrar na área a equipa adversária terá direito a marcação a uma grande penalidade. Se um jogador da equipa adversária entrar na área de quem defende a equipa adversária terá direito a a marcação de um pontapé de baliza.

8º As grandes penalidades são marcadas:

- Um jogador da equipa defensiva entra na grande área seja em disputa ou não da bola
- Surgirem três passes consecutivos para o guarda redes sem que nenhum jogador da equipa adversária tenha tocado na bola.
- O guarda redes tiver a bola em seu poder mais de 5 segundos
- Existirem faltas graves
- Quando da marcação da penalidade o jogador deve colocar a bola na marca da área de grande penalidade e marcá-la conforme quiser até ao limite da grande área.

9º A marcação de um livre surge como consequência de uma falta de um jogador de uma equipa em relação a outra. Todos os livres devem ser marcados de forma indireta, se a bola tiver entrado na baliza sem ter tocado em qualquer jogador o golo será anulado. O livre é marcado com o pé.

10º Nos livres, foras ou canto os jogadores adversários devem estar a pelo menos 2 metros de distância da marcação.

11º Sempre que a bola sai do perímetro do jogo será marcado o respectivo lance com o pé apoiado pela mão rente ao solo.

12º É canto sempre que um jogador adversário a defender tocar por último na bola antes dela sair, se for o guarda redes a tocar por último na bola não é considerado canto. O canto é marcado com o pé e com auxílio da mão rente ao solo.

13º A equipa que defende só o pode fazer com dois jogadores e o guarda redes atrás da linha de meio campo ficando sempre 1 jogador no ataque, se não respeitar essa regra sera marcado um livre.

14º Dimensões e características mínimas do campo de jogo: 21 metros de comprimento por 16 de largura, tabelas de delimitação a 1 metro, arbitro 1 juiz de campo e um delegado da organização.

15ª Sancões disciplinares (Cartões)

- Cartão amarelo: serve de aviso dois cartões do direito a azul. o desrespeito e a utilização de calão ou insultos a qualquer dos intervenientes ou pessoas de fora da direito a amarelo.
- Cartão azul: pode ser mostrado diretamente da direito a 3 minutos de exclusão por mau comportamento a marcação de um golo pela equipa adversaria não da direito ao tempo de suspensão ficando a equipa de quem o jogador e advertido pelo cartão a jogar com menos 1 jogador. Cartão azul seguido de dois amarelos da direito a 2 minutos seguindo as mesmas regras de tempo aplicadas na opção anterior. Cartão azul mostrado duas vezes ao mesmo jogador no mesmo jogo da direito a vermelho.
- Cartão vermelho: o jogador sera expulso ficando a sua equipa a jogar com menos 1 jogador o resto do jogo. Pode-se mostrar directamente o vermelho a um jogador em caso (agressão verbal, má-conduta, desrespeito pelo juiz de campo ou jogadores adversarios ou organização ou pessoal de fora). O jogador que veja o cartão vermelho fica de castigo do proximo jogo. Se vir dois cartões vermelhos durante o torneio podera mediante aprovação da organização ser expulso do torneio.

16º Os casos omissos a estas regras regulamento serao resolvidos pela a organização mediante testemunhos e relatorios dos intervenientes.

Aceito e tomei conhecimento do regulamento e regras e pretendo participar no torneio:

Responsável equipa: -----

- Conforme solicitado envio abaixo ficha de inscrição e em anexo coloco os CC/BI dos inscritos.

Preenchimento da ficha de inscricao:

Nome Equipa:

Nome instituicao se existir:

Nome responsável:

Contacto responsável:

Contacto telefônico:

Email:

Indicar se a equipa sera apoiada por instituicao ou patrocinio:

A equipa participante terá de ter morada na União de Freguesias de Guifoes, Custoias e Leca Balio (para outras moradas estarão sujeitos a analise e aprovacao da organizacao)

Morada:

Ficha Inscricao ate 8 Jogadores 7 campo e 1 guarda redes

Posicao:

Nª CC / BI

Nome:

Posicao:	Nª CC / BI	Nome:

Associacao União Monte Pupos 4460-073 Guifoes - Matosinhos, Contacto: 913619885

Email: a.p.d.m.p@sapo.pt Facebook: <https://www.facebook.com/aump.montepipos>