

Grupo União Sport

FUTEBOL DE SALÃO – 2018



Regulamento

1. INTRODUÇÃO

- 1.1. O presente regulamento aplica-se ao Torneio de Futebol de Salão do Grupo União Sport, a realizar nos meses de junho e julho de 2018, integrado no plano de atividades do clube.
- 1.2. A organização do Torneio de Futebol de Salão do Grupo União Sport é da responsabilidade do clube, nomeadamente dos seus dirigentes.
- 1.3. São objetivos principais deste Torneio:
 - 1.3.1. Permitir o convívio saudável e generalizado a toda a população do concelho;
 - 1.3.2. Promover a prática da atividade desportiva;
 - 1.3.3. Possibilitar o desenvolvimento de competências individuais como praticante da modalidade;
 - 1.3.4. Angariar fundos para o clube.

2. EQUIPAS E JOGADORES

- 2.1. A aptidão física dos atletas participantes é da sua inteira e exclusiva responsabilidade.
- 2.2. A realização de seguro é obrigatória, cujo valor está incluído no valor da inscrição.
- 2.3. No escalão sénior, cada equipa pode ter no máximo dez (10) jogadores equipados.
- 2.4. No escalão de iniciados/juvenis, cada equipa pode ter no máximo quatro (4) jogadores juvenis equipados.
- 2.5. Além dos jogadores, cada equipa pode apresentar no banco um (1) treinador e um (1) massagista ou fisioterapeuta.
- 2.6. O número mínimo de atletas que cada equipa deve apresentar para poder iniciar o jogo é cinco (5), sendo um deles o guarda-redes e o mesmo ou outro, o capitão.
- 2.7. Após o início do jogo, não é permitido alterar as fichas de jogo, seja para adicionar ou trocar jogadores.
- 2.8. Um atleta que chegue atrasado poderá jogar, desde que o seu nome conste na ficha de jogo entregue na mesa.
- 2.9. A inscrição de novos jogadores deve ser realizada até 24 horas antes de estar agendado novo jogo da equipa pela qual o jogador é inscrito.

- 2.10. Não é permitida a inscrição de jogadores que já tenham sido inscritos noutras equipas em qualquer fase da competição.
- 2.11. Cada jogador inscrito no escalão sénior apenas poderá representar uma equipa.
- 2.12. Cada jogador poderá estar inscrito em mais do que uma equipa, desde que as mesmas não estejam em competição no mesmo escalão.
- 2.13. É permitida a permuta de, no máximo, dois (2) jogadores que se lesionem durante a competição por outros jogadores que ainda não estejam inscritos no Torneio sem qualquer custo adicional para a equipa.

3.SUBSTITUIÇÕES

- 3.1. É autorizado um número indeterminado de substituições.
- 3.2. O atleta substituído só poderá entrar no terreno de jogo depois do substituído sair, situação que será verificada pela mesa.
- 3.3. O guarda-redes pode trocar de posto com qualquer outro dos seus colegas, mas apenas se o árbitro ou a mesa forem previamente informados dessa situação.
- 3.4. O banco de suplentes de cada equipa terá sempre que ser do lado onde a equipa defende (todas as equipas terão que trocar de banco ao intervalo).
- 3.5. As substituições apenas são permitidas na zona frontal ao banco de suplentes.

4.MESA DE JOGO

- 4.1. A mesa de jogo é composta por três (3) elementos, entre os quais um (1) representante da organização (cronometrista), acompanhado por dois (2) delegados, sendo um (1) de cada uma das equipas em confronto.
- 4.2. As funções da mesa são:
 - 4.2.1. Cronometrar o tempo de jogo, assim como assinalar os golos e as faltas no marcador;
 - 4.2.2. Identificar os praticantes;
 - 4.2.3. Indicar o pedido de tempo de desconto de uma equipa, com uma apitadela ou outro sinal acústico;
 - 4.2.4. Controlar o desconto de um (1) minuto de tempo de desconto;
 - 4.2.5. Indicar o fim do tempo de desconto de um minuto com uma apitadela ou outro sinal acústico;
 - 4.2.6. Indicar a quinta falta acumulada por uma equipa, com um sinal acústico;
 - 4.2.7. Controlar os dois (2) minutos de tempo no caso de expulsão de um jogador;
 - 4.2.8. Fornecer ao árbitro quaisquer outras informações relevantes para o jogo;

- 4.2.9. Sinalizar o final da primeira parte, o final do jogo ou o final dos prolongamentos, se for jogado, com uma apitadela ou outro sinal acústico;
- 4.2.10. Conferir as fichas de jogo.
- 4.3. É da competência dos delegados o preenchimento das fichas de jogo assim como a sua atualização durante o jogo, particularmente o controlo sobre os golos marcados e disciplina. No caso de o delegado não estar presente na mesa, o cronometrista assume a responsabilidade pela atualização da ficha durante o jogo.

5. TEMPO DE JOGO

- 5.1. Nos escalões de seniores, os jogos terão a duração de quarenta (40) minutos, divididos por dois (2) períodos de vinte (20) minutos cada.
- 5.2. Nos restantes escalões, com exceção para o escalão de traquinas/petizes, os jogos terão a duração de trinta (30) minutos, divididos por dois períodos de quinze (15) minutos cada.
- 5.3. No escalão de traquinas/petizes, os jogos terão a duração de vinte (20) minutos corridos, divididos por dois períodos de dez (10) minutos cada.
- 5.4. O tempo de jogo é corrido em todos os escalões. O tempo será interrompido nas situações seguintes:
- 5.4.1. Quando os árbitros de campo derem indicação à Mesa;
- 5.4.2. Quando um atleta se lesionar e necessitar de assistência;
- 5.4.3. Quando for assinalada grande penalidade ou falta passível de livre direto;
- 5.4.4. No escalão de seniores, quando a bola sair do recinto de jogo durante os cinco (5) minutos finais do segundo período do jogo.
- 5.5. O intervalo dos jogos é igual em todos os escalões e deve ter uma duração entre cinco (5) e dez (10) minutos.
- 5.6. Cada equipa tem direito a um (1) minuto de tempo de desconto em cada um dos períodos.
- 5.7. Os delegados de cada equipa estão autorizados a pedir um tempo de desconto ao cronometrista.
- 5.8. O cronometrista concede o tempo de desconto quando a equipa que o solicitou estiver na posse da bola e a bola estiver fora de jogo, dando sinal por meio do seu apito.
- 5.9. Se uma equipa não tiver pedido um tempo de desconto na primeira parte, só tem direito a um tempo de desconto durante a segunda parte.
- 5.10. A Mesa (cronometrista) apenas indica o fim de cada período com um sinal acústico ou uma apitadela. Após ouvir o sinal acústico ou a apitadela do cronometrista, um dos árbitros anuncia o final do período ou do jogo com o seu apito tendo em consideração o seguinte:

- 5.10.1. Se tiver de ser executado ou repetido um pontapé da segunda marca de grande penalidade ou um pontapé-livre direto, a partir da sexta falta acumulada, o período em questão é prolongado até o pontapé ser executado;
- 5.10.2. Se tiver de ser executado ou repetido um pontapé da marca de grande penalidade, o período em questão é prolongado até o pontapé ser executado;
- 5.11. Se a bola tiver sido pontapeada na direção de uma das balizas, os árbitros devem esperar que o pontapé surta o seu efeito mesmo que o cronometrista aperte ou acione o sinal acústico. O período termina quando:
 - 5.11.1. A bola vai diretamente para a baliza e é marcado golo;
 - 5.11.2. A bola sai dos limites da superfície de jogo;
 - 5.11.3. A bola toca no guarda-redes, nos postes da baliza, na barra transversal ou no solo, atravessa a linha de baliza e é marcado golo;
 - 5.11.4. O guarda-redes defende a bola ou esta ressalta dos postes da baliza ou da barra transversal e não atravessa a linha de baliza.
- 5.12. Se não tiver sido cometida uma infração que exija a repetição de um pontapé livre direto ou de um pontapé de grande penalidade ou se, durante a trajetória da bola, uma das equipas não cometer uma infração que seja punida com um pontapé-livre direto, a partir da sexta falta acumulada, ou um pontapé de grande penalidade, o período termina quando a bola toca em qualquer jogador que não o guarda-redes depois de ter sido pontapeada para a baliza adversária.

6.EQUIPAMENTOS

- 6.1. Os atletas de cada equipa devem apresentar calções adequados para a prática da modalidade, sendo permitido o uso de calças exclusivamente aos guarda-redes;
- 6.2. Os atletas de cada equipa devem apresentar camisolas adequadas à prática da modalidade, numeradas nas costas;
- 6.3. Os atletas devem utilizar sapatilhas adequadas à prática da modalidade, sem rasto ou com rasto curto não sendo permitido o uso de chuteiras;
- 6.4. Os atletas devem utilizar caneleiras, sendo o seu uso facultativo, mas aconselhado.
- 6.5. Em caso de equipamentos idênticos entre as duas equipas, será sorteada, a equipa que deverá jogar com colete fornecido pela organização.

7.LOCAL DE COMPETIÇÃO

- 7.1. Os encontros realizar-se-ão no Estádio 1º de Maio, no campo de futebol de salão.
- 7.2. O calendário de jogos, com horário, data e local dos jogos a disputar, estará disponível para consulta, nos painéis informativos do campo e no site/blog do Grupo União Sport.

8. REGRAS DE JOGO

- 8.1. A bola não pode ser levantada em altura superior à altura da tabela salvo num ressalto de bola ou num remate direto à baliza (exceto nos escalões de traquinas/petizes).
- 8.2. É permitido ao guarda-redes jogar fora da sua área de grande penalidade, mas apenas com os pés.
- 8.3. Será punido com pontapé livre indireto sempre que o guarda-redes depois de ter soltado a bola, volte a recebê-la no seu meio campo, sem ter sido jogada ou tocada por um adversário.
- 8.4. Será punido com pontapé livre indireto sempre que o guarda-redes toque com as mãos na bola quando esta é atirada deliberadamente com os pés por um colega seu.
- 8.5. O guarda-redes não pode controlar a bola com as mãos ou com os pés mais de quatro (4) segundos, exceto se tiver no meio campo adversário.
- 8.6. O guarda-redes tem quatro (4) segundos para executar o lançamento de baliza, este tempo começa a contar quando o guarda-redes tiver a bola nas mãos.
- 8.7. Será punido com pontapé de livre indireto sempre que um jogador jogue com a tabela por um período superior a quatro (4) segundos.
- 8.8. Em qualquer situação de recomeço de jogo, o jogador a fazê-lo tem quatro (4) segundos para o efeito (exceto nos pontapés livres diretos após a 5ª falta e nos pontapés de grande penalidade, situações em que o cronómetro estará parado), sob a pena de ser marcado pontapé livre indireto contra a sua equipa no local onde foi cometida a infração (os quatro (4) segundos só começaram a contar a partir da autorização do árbitro).
- 8.9. O guarda-redes, em qualquer situação de jogo, terá de repor a bola a uma altura inferior à da tabela, caso contrário será marcado livre indireto, em cima da linha área no ponto mais próximo onde a infração foi cometida.
- 8.10. Não é permitido rematar à baliza antes do meio campo.
- 8.11. Nos pontapés de canto, nos pontapés de linha lateral e nos pontapés livres a distância mínima a que um jogador da equipa contrária se pode encontrar é de cinco (5) metros.
- 8.12. As regras de jogo não constantes neste Regulamento são as vigentes nos Campeonatos Distritais de Futsal da Associação de Futebol de Évora.

9. DISCIPLINA

- 9.1. No caso de expulsão a equipa terá de jogar dois (2) minutos com menos um (1) jogador, exceto se for marcado um golo pela equipa contrária e estando esta em superioridade numérica.
- 9.2. Após o cumprimento dos dois (2) minutos o jogador a entrar só o poderá fazer com ordem da Mesa.

- 9.3. No caso de expulsão simultânea de um jogador de cada equipa, ambas as equipas terão de jogar com menos um (1) jogador durante dois (2) minutos, independentemente de qualquer equipa marcar golo.
- 9.4. Advertência – Admoestação com cartão amarelo:
 - 9.4.1. Comportamento antidesportivo;
 - 9.4.2. Manifestar desacordo por palavras e atos;
 - 9.4.3. Infringir com persistência as leis de jogo;
 - 9.4.4. Retardar o recomeço do jogo;
 - 9.4.5. Não respeitar a distância exigida durante a execução de um pontapé de canto, pontapé de linha lateral ou lançamento de baliza;
 - 9.4.6. Infringir a regra das substituições.
- 9.5. Penalizações relativas a admoestação com cartão amarelo:
 - 9.5.1. Não existe acumulação para cada atleta ao longo do torneio;
 - 9.5.2. Existe acumulação coletiva. Por cada sete (7) amarelos acumulados, a equipa será penalizada com a subtração de um (1) ponto na classificação.
- 9.6. Expulsão – Admoestação com Cartão Vermelho:
 - 9.6.1. Receber uma segunda advertência no mesmo jogo;
 - 9.6.2. Conduta Violenta;
 - 9.6.3. Atos de Brutalidade;
 - 9.6.4. Cuspir no adversário ou sobre qualquer outra pessoa;
 - 9.6.5. Usar linguagem ou gestos ofensivos injuriosos ou grosseiros;
 - 9.6.6. Impedir uma ocasião clara de golo tocando deliberadamente a bola com as mãos;
 - 9.6.7. Destruir uma ocasião clara de golo de um adversário que se encaminhe em direção à sua baliza cometendo uma falta passível de pontapé livre direto ou pontapé de grande penalidade.
- 9.7. Penalizações relativas a admoestação com cartão vermelho:
 - 9.7.1. Cartão vermelho por acumulação será penalizado:
 - 9.7.1.1. Com nenhum jogo de suspensão, desde que seja o primeiro cartão vermelho exibido ao atleta no Torneio;
 - 9.7.1.2. Com um número de jogos igual ao número de cartões vermelhos acumulados pelo atleta no torneio;
 - 9.7.2. Cartão vermelho direto será penalizado:
 - 9.7.2.1. Com um (1) jogo de suspensão em caso de falta técnica;
 - 9.7.2.2. Com dois (2) ou mais jogos de suspensão sendo estes casos analisados individualmente pela Comissão Disciplinar.
- 9.8. No caso de expulsão do treinador ou delegado, a equipa é penalizada com a subtração de um (1) ponto na classificação.

- 9.9. Haverá uma Comissão Disciplinar que analisará e decidirá sobre os castigos a aplicar.
- 9.10. A organização reserva-se ao direito de, em qualquer altura do Torneio, expulsar qualquer elemento das equipas (jogadores, treinadores e delegados) que demonstrem conduta incorreta em relação aos princípios básicos deste Torneio, nomeadamente através de agressões físicas e/ou verbais graves, comportamento antidesportivo e faltas de “fair-play” para com os jogadores (colegas ou adversários), árbitros, elementos da organização ou do público assistente aos jogos.

10.PONTAPÉS LIVRES

- 10.1. Faltas passíveis de Livre Direto:
- 10.1.1. Dar ou tentar dar um pontapé num adversário.
 - 10.1.2. Passar ou tentar passar uma rasteira.
 - 10.1.3. Saltar sobre o adversário.
 - 10.1.4. Agredir ou tentar agredir um adversário.
 - 10.1.5. Empurrar um adversário.
 - 10.1.6. Cuspir sobre um adversário.
 - 10.1.7. Tocar deliberadamente a bola com as mãos (exceto o guarda redes dentro da sua área de grande penalidade).
 - 10.1.8. Fazer obstrução.
- 10.2. Faltas passíveis de Livre Indireto
- 10.2.1. Impedir o guarda-redes de soltar a bola com as mãos.
 - 10.2.2. Jogo perigoso.

11.FALTAS ACUMULADAS

- 11.1. As faltas passíveis de livre direto são acumuláveis em todos os escalões, com exceção para o escalão de traquinas/petizes.
- 11.2. A partir da 6ª falta não é permitida a formação de barreira.
- 11.3. A equipa pode optar pela execução de um pontapé da marca da segunda grande penalidade após a 5ª falta ou no local em que foi assinalada a falta, desde que esteja entre os 10 metros e a baliza.
- 11.4. Na execução do livre direto após a sexta falta, ninguém poderá estar entre o jogador que vai executar o pontapé livre e a bola (num corredor de cinco (5) metros).

12.REALIZAÇÃO DOS JOGOS

- 12.1. As equipas terão que estar presentes no recinto de jogo até ao máximo de quinze (15) minutos após a hora marcada para o mesmo, caso contrário será averbada falta de comparência e respetiva derrota (derrota por três (3) a zero (0)).
- 12.2. A organização apenas faculta bolas para o jogo. Cada equipa deve levar uma bola para o aquecimento.
- 12.3. No caso de vitória por falta de comparência, os golos não serão atribuídos a qualquer jogador.
- 12.4. As faltas de comparência, convenientes e atempadamente (24 horas) justificadas serão consideradas pela Comissão Disciplinar, decidindo a mesma se existe motivo válido para o jogo ser adiado.
- 12.5. Até ao início da partida, se ambas as equipas e a mesa chegarem a acordo, o jogo poderá ser adiado. Esta situação não poderá acontecer durante a segunda fase da competição.
- 12.6. Ao fim de três (3) faltas de comparência a equipa será desclassificada.
- 12.7. No caso de uma equipa ser desclassificada, os pontos obtidos e golos marcados ou sofridos contra a mesma não serão considerados na classificação, por equipas ou individual.
- 12.8. Nos jogos da Taça e da Fase Final (jogos a eliminar), em caso de empate no final do jogo, segue-se para a marcação de três (3) grandes penalidades (e se houver necessidade, para a morte súbita).
- 12.9. Em caso de interrupção na iluminação, antes ou durante o jogo, será dada uma tolerância de vinte (20) minutos pelo árbitro para o restabelecimento das condições necessárias. Decorrido esse tempo, o jogo é adiado.
- 12.10. No caso de o jogo já ter iniciado, se ainda não tiverem decorridos cinco (5) minutos de jogo, e independentemente do resultado, o jogo é anulado e adiado, reiniciando com novas fichas de jogo.
- 12.11. No caso de já terem decorrido mais de cinco (5) minutos, o jogo é adiado sendo retomado para disputar o tempo que está em falta, e com o resultado que se verificava na altura da interrupção. As fichas de jogo não serão alteradas e os atletas utilizados serão os mesmos.

13.CONDIÇÕES CLIMATÉRICAS

- 13.1. Devido às condições climatéricas, a organização poderá cancelar alguns jogos ou alterar o calendário, sendo estes remarcados para data a definir.

14.PONTUAÇÕES E DESEMPATE

- 14.1. Entre duas equipas:
 - 14.1.1.O resultado do confronto direto entre as duas equipas;
 - 14.1.2.A diferença entre os golos marcados e sofridos em todo o campeonato;
 - 14.1.3.O maior número de golos marcados em todo o campeonato;
 - 14.1.4.A equipa mais disciplinada;
 - 14.1.5.O número de pontos obtidos com o 1º classificado e assim sucessivamente até desempatarem.
- 14.2. Entre três ou mais equipas:
 - 14.2.1.O número de pontos obtidos, nos resultados entre as equipas envolvidas no desempate;
 - 14.2.2.A diferença entre os golos marcados e sofridos em todo o campeonato;
 - 14.2.3.O maior número de golos marcados em todo o campeonato;
 - 14.2.4.A equipa mais disciplinada;
 - 14.2.5.O número de pontos obtidos com o 1º classificado e assim sucessivamente até desempatarem.

15.MELHOR JOGADOR DO TORNEIO

- 15.1. Apenas o treinador (devidamente inscrito), poderá efetuar a votação.
- 15.2. Cada treinador terá até ao fim da fase regular para apresentar a sua votação.
- 15.3. O treinador só poderá votar em atletas que não façam parte da sua própria equipa.
- 15.4. A votação será efetuada da seguinte forma:
 - 15.4.1.Cada treinador tem direito a eleger o foi o 1º, 2º e 3º melhor atleta do Torneio;
 - 15.4.2.Cada jogador votado em 1º lugar soma 5 pontos;
 - 15.4.3.Cada jogador votado em 2º lugar soma 3 pontos;
 - 15.4.4.Cada jogador votado em 3º lugar soma 1 ponto.
- 15.5. É eleito o Melhor Jogador do Torneio o atleta que somar mais pontos.

16.MELHOR MARCADOR DO TORNEIO

- 16.1. Em caso de empate entre jogadores na classificação para o Melhor Marcador do Torneio, serão aplicados os seguintes critérios de desempate:
 - 16.1.1.Melhor registo disciplinar;
 - 16.1.2.Menor número de jogos jogados;
 - 16.1.3.Pior classificação da equipa.

17.GUARDA-REDES MENOS BATIDO DO TORNEIO

- 17.1. Em caso de empate entre jogadores na classificação para o Guarda-redes Menos Batido do Torneio, serão aplicados os seguintes critérios de desempate:
- 17.1.1.Melhor registo disciplinar;
 - 17.1.2.Menor número de jogos jogados;
 - 17.1.3.Pior classificação da equipa.

18.PRÉMIO FAIR-PLAY

- 18.1. O Prémio Fair-Play é atribuído à equipa com menor número de pontos na classificação disciplinar.
- 18.2. Para a classificação disciplinar serão aplicados os seguintes critérios de atribuição de pontos:
- 18.2.1.Cartão Amarelo – Um (1) ponto;
 - 18.2.2.Cartão Vermelho – Três (3) pontos;
 - 18.2.3.Expulsão de treinador ou delegado – Cinco (5) pontos.

19.EQUIPA DE ARBITRAGEM

- 19.1. A equipa de arbitragem é composta por um ou dois árbitros de campo e pelo cronometrista, tendo autoridade para fazer aplicar as regras do Torneio qualquer um destes três elementos.

20.OUTRAS SITUAÇÕES

- 20.1. Qualquer situação anómala ou qualquer caso que esteja omissa no presente regulamento, será resolvido pela Organização.