

[illegible]

Capitão de Equipe:

Ano: Turma:

Ano: Turma:

Ano

Turma

Masculino e Feminino



2014/2015

Escola Secundária Alberto Sampaio



Masculino e Feminino

Forma a TUA equipa

Desporto Escolar

Atividade Interna

Atenção

**As inscrições estão abertas até
ao dia 31 de Outubro**

**O Torneio começa no dia 05
de Novembro**

**Levanta, preenche corretamente e entrega a inscrição da tua
equipa no gabinete de
Educação Física**



Regulamento Geral

1. Inscrições:

A inscrição não será aceite sem:

Nome da equipa,

Nome, ano e turma do árbitro e do secretário,

Nome, ano e turma de cada um dos 10 jogadores.

Depois de entregue, não será permitido fazer qualquer alteração ou inscrever novos elementos na ficha de inscrição.

Antes de cada jogo a organização verificará a identidade de cada elemento inscrito no boletim de jogo.

Qualquer tentativa de fraude será punida com falta de comparência.

2. Árbitro/Secretário:

Para cada jogo serão designados um árbitro, responsável pela direção do jogo e um secretário, responsável pelo preenchimento do boletim de jogo e marcador. A falta de comparência de qualquer destes elementos no jogo para que estão nomeados implica a falta de comparência da respetiva equipa

3. Faltas de comparência:

A equipa será eliminada do torneio após a 1ª falta de comparência dada pela equipa ou pelo árbitro ou pelo secretário.

4. N° de Jogadores:

Cada equipa, em cada jogo, pode apresentar 10 elementos no máximo. O jogo será disputado por duas equipas constituídas por 5 jogadores de campo, sendo um deles o guarda-redes. É proibido o início de uma partida sem que as equipas tenham um mínimo de 5 (cinco) jogadores.

5. Substituições:

São ilimitadas e podem ocorrer em qualquer momento, exceto a do guarda-redes que deve ser efetuada durante uma paragem de jogo e com o conhecimento do árbitro.

6. Duração do jogo:

O jogo terá duas partes de 13 minutos, sem paragens de tempo e com um intervalo de 2 minutos.

Regras de Futsal

1. Atrasos ao Guarda-redes:

Não pode agarrar com a mão;

Após o primeiro atraso a bola tem de ultrapassar o meio campo para poder voltar a ser "atrasada".

2. Reposição da bola em campo:

Linha de fundo: o guarda-redes deverá repor a bola em jogo unicamente com a mão, a partir do interior da sua área de grande penalidade e para o exterior desta.

Linha lateral: Reposição com o pé; O atleta tem 4 segundos para repor a bola em jogo a partir do momento que colocar a bola sobre a linha lateral; O adversário tem de estar a 5 metros;

3. Em caso de expulsão:

O jogador que for entrar para o substituir tem de esperar que passe 2 minutos ou que a sua equipa sofra um golo;

4. Penalty:

Marcado na linha de 6 metros;

5. Faltas Acumuladas:

Limite de faltas equipa: 5 faltas por período.

A partir da 6ª falta acumulada não é permitida a formação de barreiras.

Os jogadores, salvo o guarda-redes e o jogador executante do pontapé livre, terão de estar atrás de uma linha da bola.

Se a 6ª falta ocorrer antes da linha dos 12m, o pontapé livre deverá ser efetuado na linha dos 12m.

O guarda-redes pode sair até aos 4 metros e desde que esteja a uma distância mínima de 5m da bola.