



Grupo Desportivo e Recreativo da Sabacheira SERRAS

II TORNEIO STREET SOCCER (3X3)

Com a organização deste torneio pretende-se proporcionar bons momentos de convívio aos participantes. Aos responsáveis pelas equipas, apela-se para que providenciem no sentido de nas equipas e nos jogos em que participem prevaleça o espírito de camaradagem e espírito desportivo, entre todos os elementos das várias equipas participantes, pois doutra forma o torneio não faria sentido.

REGULAMENTO

Participantes:

Cada equipa deve ser constituída no máximo por 5 jogadores (2 jogadores de campo e 1 guarda-redes + 2 suplentes);

REGRAS

Duração do jogo: 2 x 7 minutos. Dimensões da bola: nº4 (futsal)

Início do jogo: o jogo inicia-se com o lançamento da bola para campo pelo juiz de campo, no primeiro tempo para uma equipa e no segundo tempo para a outra equipa. Quando for marcado um golo a bola segue do guarda-redes.

Jogadores: devem estar em campo 1 guarda-redes e 2 jogadores de campo. O jogo só poderá iniciar ou continuar no mínimo com um guarda-redes e um jogador de campo. Caso as condições mínimas não existam a equipa em falta perderá o jogo.

Substituições: o número de substituições durante um jogo é livre e sem ser necessária a autorização do juiz de campo.

Guarda-Redes:

O guarda-redes não pode marcar golos, se marcar o golo é anulado.

O guarda-redes não deve sair da grande área, se sair é grande penalidade.

O guarda-redes não pode ter demasiado tempo a bola em seu poder (5").

O Guarda-redes não pode apanhar a bola com a mão se esta for passada por um colega de equipa. Será livre, marcado do local onde foi efectuado o atraso.

Regras da Grande área:

O guarda-redes não deve sair da grande área, se sair é livre mas se tocar na bola é grande penalidade.

Os jogadores não devem entrar na grande área independentemente da sua posição ofensiva ou defensiva (ir buscar a bola não é permitido). Se um jogador da equipa que defende entrar na grande área, a outra equipa terá direito à marcação de uma grande penalidade. Se um jogador da equipa atacante entrar na grande área, a outra equipa terá direito a um pontapé de baliza.



Grupo Desportivo e Recreativo da Sabacheira SERRAS

Grandes Penalidades:

As grandes penalidades são marcadas quando:

Um jogador da equipa defensiva em disputa da bola entra na grande área;

Surgirem três passes consecutivos para o guarda-redes sem que nenhum jogador da equipa adversária tenha ainda tocado a bola; o guarda-redes mantiver a bola mais tempo que o necessário na grande área (5 " ");

Existirem faltas graves;

Aquando da marcação de uma grande penalidade, o jogador deve colocar a bola na marca de grande

penalidade e marcar da forma que desejar até a o limite da grande área (bola corrida).

Marcação de Livres: A marcação de um livre surge como consequência de uma falta de um jogador de uma equipa em relação à outra. Todos os livres devem ser marcados de forma indirecta. Se a bola entrar na baliza sem ter tocado em algum jogador, não será golo. O livre é marcado com o pé.

Distancia entre Jogadores (barreira): Nos livres, foras ou cantos os jogadores da equipa contrária devem estar no mínimo a 2 metros de distância.

Bola Fora: sempre que a bola bate na rede ou sai fora do perímetro de jogo. O lançamento da bola lateral é marcado com a mão e com a bola junto ao chão.

Canto: é canto sempre que um jogador de campo da equipa que defende, tocar na bola e ela sair pela linha de fundo. Se for o guarda-redes a tocar na bola por último não é canto. O canto é marcado com a mão e com a bola junto ao chão.

Características do Campo de Jogo:

Dimensões do Campo: 22 metros de comprimento x 12 metros de largura. Tabelas de delimitação de 1 metro de altura. Entrada para o recinto de jogo: uma entrada em cada uma das laterais.

Sanções Disciplinares:

Cartão amarelo: Serve de aviso. Dois cartões dão direito a um azul. A utilização de linguagem menos própria, (asneiras/calão) insultos ou desrespeito por qualquer pessoa dentro ou fora de campo dá direito a um cartão amarelo.

Cartão azul: (Tempo de exclusão): Quando um jogador ignora as regras pode ser excluído do jogo por 2 minutos. A equipa terá de jogar com menos 1 jogador. A marcação de um golo pela equipa adversária não suspende a exclusão do jogador antes do término dos 2 minutos; Dois Cartões azuis no mesmo jogo, dá direito a um vermelho, não podendo jogar no jogo seguinte. O jogador que recebe por acumulação no mesmo torneio, 3 cartões azuis não poderá jogar no jogo seguinte;

Cartão Vermelho: (má conduta - agressões verbais e desrespeito pelo juiz de campo, por outro jogador, audiência ou organização): O jogador será expulso. A equipa terá que jogar com menos 1 jogador até ao fim do jogo; O jogador que recebe cartão vermelho não poderá jogar no jogo seguinte; a acumulação de 2 cartões vermelhos no mesmo torneio dá expulsão do torneio.



Grupo Desportivo e Recreativo da Sabacheira SERRAS

COMPOSIÇÃO E ORGANIZAÇÃO

Composição

O Torneio é composto por , divididas em 2 grupos na 1ª fase, passando os dois primeiros classificados à 2ª fase jogando nesta a eliminar conforme descrição no calendário.

Forma de desempate de uma ou mais equipas, na fase de grupos;

- a) confronto directo;
- b) melhor entre golos marcados e sofridos;
- c) mais golos marcados;
- d) melhor disciplina;

Pontuação dos jogos:

Vitória-3 pontos

Empate-1 pontos

Derrota-0 pontos

4- O apuramento do 5º ao 10º lugar , será feito pelos pontos obtidos na 1ª Fase nos lugares similares de cada grupo. Em caso de desempate será feito pelas formas descritas nas alíneas b), c) e d) do Nº 2.

PRÉMIOS

Todas as equipas terão uma lembrança de participação e a equipa vencedora terá um jantar para todos os jogadores na festa de 2018.