

Torneio de Futebol Hernâni Gonçalves

Regras do jogo

- **NÚMERO DE JOGADORES**

A partida será jogada por duas equipas, compreendendo cada uma o máximo de sete jogadores em campo, um dos quais será o guarda-redes.

Podem ser utilizados sete jogadores substitutos que podem entrar no terreno de jogo, em qualquer momento, junto à linha de meio campo. A substituição do guarda-redes é efetuada durante uma paragem de jogo e com autorização do árbitro.

Os jogadores substituídos podem continuar a participar no jogo na qualidade de substitutos sem limite de substituições.

Uma equipa com menos de cinco jogadores não pode iniciar ou prosseguir o jogo.

É obrigatória a indicação do capitão de equipa, não podendo o jogo iniciar-se ou prosseguir sem que em cada equipa a capitania esteja entregue a um jogador, que se encontre em campo ou no banco dos suplentes.

- **EQUIPAMENTO DOS JOGADORES**

Em relação ao calçado, só é permitida a utilização de chuteiras com píttons de borracha ou sapatilhas.

É obrigatório o uso da camisola de jogo oferecida pela organização e esta deve estar sempre sobreposta a qualquer outra em uso e em caso algum, utilizar indumentária que apresente qualquer perigo para eles próprios ou para os outros. Isto aplica-se também a objetos de todos os géneros.

- **DURAÇÃO DO JOGO**

O jogo compõe-se de duas partes de 15 minutos separadas por um intervalo que não deve exceder os 2 minutos.

- **PONTAPÉ DE SAÍDA E RECOMEÇO DO JOGO**

A escolha dos campos é determinada por um sorteio efetuado por meio de uma moeda. A equipa favorecida pela sorte escolhe a baliza em direção à qual atacará durante a primeira parte. À outra equipa será atribuído o pontapé de saída do jogo.

A equipa que escolheu o campo efetuará o pontapé de saída na segunda parte do jogo.



COLÉGIO **ALEMÃO DO PORTO**
DEUTSCHE SCHULE ZU PORTO



No começo da segunda parte do jogo as duas equipas trocarão de campo.

O pontapé de saída é um processo de começar a partida ou de recomeçar o jogo, devendo todos os jogadores encontrar-se no seu próprio meio campo, com os da equipa que não executa o pontapé de saída a mais de 7,5 metros da bola antes do pontapé de saída ter sido executado.

A bola entra em jogo logo que seja pontapeada para a frente, mas o executante do pontapé de saída não pode jogar a bola uma segunda vez sem que esta tenha sido tocada por outro jogador.

Pode obter-se um golo diretamente do pontapé de saída.

Quando uma equipa marcar um golo, será a equipa que sofreu o golo que procede ao novo pontapé de saída.

Depois de uma interrupção temporária do jogo provocada por uma causa não prevista nas leis do jogo, o jogo deve ser recomeçado com uma bola ao solo, com o árbitro a deixar cair a bola no solo no local onde ela se encontrava no momento da interrupção, considerando-se recomeçado o jogo logo que a bola toque no solo.

- **BOLA EM JOGO E BOLA FORA**

A bola está fora de jogo quando:

Atravessar completamente a linha de baliza ou a linha lateral, quer junto ao solo quer pelo ar ou quando embater no poste ou na trave da baliza de futebol de 11, quando o campo for marcado na sua largura e se verifique a situação prevista na opção constante da Lei I.

O jogo seja interrompido pelo árbitro.

A bola está em jogo em todas as outras situações, inclusivé quando:

Ressaltar para o terreno de jogo após ter embatido no poste, na barra transversal ou na bandeira de canto.

Ressaltar para o terreno de jogo após ter tocado no árbitro quando este se encontre dentro do terreno de jogo.

A lei do “Fora de Jogo” não se aplica.

- **FALTAS E COMPORTAMENTOS ANTI-DESSPORTIVOS; SANÇÕES TÉCNICAS**

As faltas e comportamentos anti-desportivos devem ser sancionados como a seguir se descreve:

- ✓ PONTAPÉ-LIVRE DIRETO



COLÉGIO **ALEMÃO DO PORTO**
DEUTSCHE SCHULE ZU PORTO



Um pontapé-livre direto será concedido à equipa adversária do jogador que no entender do árbitro cometa, por negligência, por imprudência ou por excesso de combatividade, uma das seis faltas seguintes:

- dar ou tentar dar um pontapé num adversário.
- passar ou tentar passar uma rasteira a um adversário.
- saltar sobre um adversário.
- carregar um adversário.
- agredir ou tentar agredir um adversário.
- empurrar um adversário.

Um pontapé-livre direto será igualmente concedido à equipa adversária do jogador que cometa uma das quatro faltas seguintes:

- entrar em tackle sobre um adversário para se apoderar da bola tocando nele antes de a jogar.
- agarrar um adversário.
- cuspir sobre um adversário.
- tocar deliberadamente a bola com as mãos (exceto o guarda-redes dentro da sua própria área de grande penalidade).

Todos os pontapés-livres diretos devem ser executados no local em que as faltas foram cometidas.

✓ PONTAPÉ DE GRANDE PENALIDADE

Uma grande penalidade será concedida quando uma destas dez faltas seja cometida por um jogador dentro da sua própria área de grande penalidade, não obstante o local em que a bola se encontre nesse momento, desde que esteja em jogo.

✓ PONTAPÉ-LIVRE INDIRETO

Um pontapé-livre indireto será concedido à equipa adversária do jogador que no entender do árbitro cometa uma das três faltas seguintes:

- jogar de uma maneira perigosa.



- fazer obstrução à progressão dum adversário.
- impedir o guarda-redes de soltar a bola das mãos.

Um pontapé-livre indireto será igualmente concedido à equipa adversária do guarda-redes que, encontrando-se na sua própria área de grande penalidade, cometa uma das cinco faltas seguintes:

- manter a bola em seu poder durante mais de seis segundos antes de a soltar das mãos.
- tocar uma nova vez a bola com as mãos depois de a ter soltado, sem que ela tenha sido tocada por outro jogador.
- tocar a bola com as mãos vinda de um passe, feito com o pé, atirado deliberadamente por um colega de equipa.
- tocar a bola com as mãos vinda diretamente de efetuado por um colega de equipa.
- perder tempo intencionalmente.

O pontapé-livre indireto deve ser executado no local em que a infração foi cometida.

- **O LANCAMENTO LATERAL**

O lançamento lateral é uma forma de repor a bola em jogo com as mãos.

Do lançamento lateral não pode ser marcado golo diretamente.

- **O PONTAPÉ DE BALIZA**

O pontapé de baliza é uma das formas de recomeço do jogo.

Um golo pode ser marcado diretamente de um pontapé de baliza, mas somente contra a equipa adversária.

Um pontapé de baliza será concedido quando a bola, tocada em último lugar por um jogador da equipa atacante, ultrapassar completamente a linha de baliza, quer seja rente ao solo ou pelo ar, sem que um golo tenha sido marcado.

- **O PONTAPÉ DE CANTO**

O pontapé de canto é uma forma de recomeçar o jogo.

Um golo pode ser marcado diretamente de um pontapé de canto, mas unicamente contra a equipa adversária.



COLÉGIO **ALEMÃO DO PORTO**
DEUTSCHE SCHULE ZU PORTO ~



Um canto é assinalado quando:

A bola, tocada em último lugar por um jogador da equipa defensora, ultrapassar completamente a linha de baliza, quer seja rente ao solo ou pelo ar, sem que um golo tenha sido marcado.