



Vila do Conde
Câmara Municipal



VILA DO CONDE FEST

FESTIVAL DA JUVENTUDE 2018

TORNEIO JORNADAS DA JUVENTUDE

A) Disposições Gerais

Artigo 1.º - Princípios Gerais

1. O Torneio Jornadas da Juventude é realizado em observância dos princípios da ética, da defesa do espírito desportivo e da verdade desportiva.

2. Todos os intervenientes devem colaborar de forma a prevenir comportamentos antidesportivos, designadamente violência, dopagem, racismo, xenofobia, ou qualquer outra forma de discriminação.



Artigo 2º - Regras e integração de lacunas

1. Torneio Jornadas da Juventude rege-se exclusivamente pelas disposições deste Regulamento, sem prejuízo das normas imperativas emanadas pela Fédération Internationale de Football Association (FIFA), pela Beach Soccer Worldwide (BSWW), Fédération Internationale de Volleyball (FIVB) e pela Federação Nacional de Futevólei (FNFV) pela legislação aplicável.

B) Organização

Artigo 3.º - Formato da Prova

1. O Torneio Jornadas da Juventude na totalidade das modalidades (Futebol de Praia, Futevólei e Voleibol de Praia) é constituído por duas fases, fase de grupo e fase final.

2. Existe um total de 16 equipas por modalidade.

3. A fase de grupos é composta por 4 grupos de 4 equipas que jogam entre si, por pontos, a uma volta.

4. A fase de grupos é organizada por 3 jornadas com 2 jogos cada num total de 6 jogos respetivos a cada grupo.

5. Na fase de grupos cada modalidade possui um total de 24 jogos.

6. A fase final é composta por Quartos finais, Meias finais e Final.

7. A cada equipa será atribuído um número de forma a ser realizada a calendarização dos jogos da Fase Grupo (Quadro nº1 – Atribuição de números às equipas).

8. As organizações dos torneios respeitam a estrutura presente no quadro Mapa de Jogos.

9. A atribuição dos Quartos de Final é realizada através do primeiro e segundo lugar respetivo de cada grupo (quadro n.º 3 – coluna da esquerda).

10. As atribuições dos jogos respetivos às Meias finais seguem a organização do quadro n.º 3 – coluna da direita.



HORÁRIO		6ª	sáb	dom	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	sáb	dom									
		06/jul	07/jul	08/jul	09/jul	10/jul	11/jul	12/jul	13/jul	14/jul	15/jul									
10	10.45		1	2	9	11	1	2	9	10	9	11	1	4	1ª Gr A	2ª Gr C	V1ªA2ªC	V1ªB2ªD		
10.45	11.30		3	4	10	12	3	4	11	12	10	12	3	2	1ª Gr B	2ª Gr D				
11.30	12.15		5	6	13	15	5	6	13	14	13	15	5	8	1ª Gr C	2ª Gr A	V1ªC2ªA	V1ªD2ªB		
12.15	13.00		7	8	14	16	7	8	15	16	14	16	7	6	1ª Gr D	2ª Gr B				
13.00	13.45		9	10	1	4	1	2	1	3	9	11	9	12	1ª Gr A	2ª Gr C	V1ªA2ªC	V1ªB2ªD		
13.45	14.30		11	12	3	2	3	4	2	4	10	12	11	10	1ª Gr B	2ª Gr D				
14.30	15.15		13	14	5	8	5	6	5	7	13	15	13	16	1ª Gr C	2ª Gr A	V1ªC2ªA	V1ªD2ªB		
15.15	16		15	16	7	6	7	8	6	8	14	16	15	14	1ª Gr D	2ª Gr B				
16	16.45		1	3	9	12	9	10	1	3	1	4	9	12	1ª Gr A	2ª Gr C	V1ªA2ªC	V1ªB2ªD	FINAL	
16.45	17.30		2	4	11	10	11	12	2	4	3	2	11	10	1ª Gr B	2ª Gr D				
17.30	18.15		5	7	13	16	13	14	5	7	5	8	13	16	1ª Gr C	2ª Gr A	V1ªC2ªA	V1ªD2ªB	FINAL	
18.15	19		6	8	15	14	15	16	6	8	7	6	15	14	1ª Gr D	2ª Gr B				
19	19.45																			FINAL
19.45	20.30		7	8	1	3	10	12	1	4	7	6	13	16	1ª Gr A	2ª Gr C	V1ªA2ªC	V1ªB2ªD		
20.30	21.15		9	10	2	4	13	15	3	2	9	12	15	14	1ª Gr B	2ª Gr D				FINAL
21.15	22		11	12	5	7	14	16	5	8	11	10			1ª Gr C	2ª Gr A	V1ªC2ªA	V1ªD2ªB		
22	22.45	1	2	13	14	6	8								1ª Gr D	2ª Gr B				
22.45	23.15	3	4	15	16	9	11													
23.15	24	5	6																	

Futebol
Volei F
Volei M
Futvolei

Quadro 2 - Mapa de Jogos.

Artigo 4.º - Classificação e desempates

1. As equipas são pontuadas conforme os resultados desportivos da seguinte forma:

- Vitória: 3 pontos;
- Empate: 1 pontos;
- Derrota: 0 pontos.

2. Para efeitos de aferição da classificação geral das equipas na Fase de Grupo, quando estas se encontrem com o mesmo número de pontos, o desempate é efetuado de acordo com os seguintes critérios e ordem de preferência:

- O maior número de pontos alcançados pelas equipas / duplas empatadas, nos jogos que entre si realizaram;
- A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas / duplas empatadas, nos jogos realizados em toda a fase de grupo;
- O maior número de golos/pontos marcados em toda a fase ou prova;
- No Torneio de Futebol: Marca de 3 grandes penalidades;
- No Torneio de Futebol: Morte Súbita através de grandes penalidades

Artigo 5.º Estrutura de Jogos

1. O tempo útil de jogo correspondente a cada modalidade está definido de acordo com o quadro n.º 4 (Estrutura de Jogos).



	Equipas	Grupos	Jogadores	Partic.	Tem. Útil	Partes	Tem. Dispo Jog.	Grupo Jog. Totais	Quartos	Meias	Final	Total Jog.	Observações	
Vôlei. Fem.	16	4 x 4	2	32	?	3 15 Pts	45'	6	24	4	2	1	31	3 Partes de 15 Pts.
Vôlei Mas.	16	4 x 4	2	32	?	3 15 Pts	45'	6	24	4	2	1	31	3 Partes de 15 Pts.
Futvôlei	16	4 x 4	2	32	?	3 18/15 Pts	45'	6	24	4	2	1	31	15 Pts no Desempate
Futebol	16	4 x 4	10	160	36'	3 (12')	45'	6	24	4	2	1	31	3 Partes de 12'

Quadro 4 - Estrutura de Jogos.

Artigo 6.º Início do jogo

1. Com a antecedência mínima de 20 minutos do início do jogo, a equipa tem de estar presente no espaço abrangente ao campo de jogo. Ao capitão de equipa cabe a responsabilidade de informar qualquer assunto relativo à sua equipa.

2. A entrada das três equipas no terreno de jogo é efetuada com a presença de todos os jogadores.

3. Com o objetivo de permitir iniciar os jogos à hora prevista, as equipas devem estar junto da equipa de arbitragem, preparadas para entrar no terreno de jogo, 5 minutos antes da hora prevista para o início do mesmo.

Artigo 7.º Elegibilidade de Jogadores

1. Na competição podem participar atletas masculinos e feminino nascidos anteriormente ao ano 2003.

2. A inscrição dos jogadores no Torneio Jornadas da Juventude deve ser instruída com os seguintes documentos:

- Boletim de inscrição (modelo específico para esta prova);
- Cópia do documento de identificação;
- Certificado emitido por um segurador, de que estão abrangidos por uma apólice que garanta um nível de cobertura igual ou superior ao mínimo legalmente exigido para o seguro desportivo, no caso de o atleta não aderir ao seguro de grupo da FPF.

3. Nas modalidades de Voleibol de Praia e Futevôlei cada equipa pode inscrever dois (2) jogadores. Na modalidade de Futebol de Praia cada equipa é composta entre 5 a 10 jogadores.

Artigo 8.º Equipamentos

1. A numeração nas camisolas dos jogadores é facultativa, tendo a equipa de usar o equipamento uniforme na sua cor.

Artigo 9.º Publicidade nos equipamentos

- É autorizado o uso de publicidade nos equipamentos dos Jogadores.
- A publicidade em campo de jogo deve estar com as cores originais do equipamento e não pode ter efeito crítico para os jogadores, árbitros, cronometristas, dirigentes e espectadores.

Artigo 10.º Arbitragem

1. A Organização do Torneio Jornadas da Juventude nomeia para cada jogo as equipas de arbitragem que são compostas por dois árbitros para a modalidade de futebol de praia e um árbitro para as restantes.



Artigo 11.º Banco de suplentes

1. No banco de suplentes podem permanecer até um máximo de 3 agentes desportivos, 5 suplentes na modalidade de futebol de praia e 1 nas restantes modalidades;

2. É facultativa a presença do treinador e do delegado.

Artigo 12.º Disciplina

1. Os praticantes, treinadores e dirigentes castigados, bem como os demais agentes desportivos nessa condição, não podem circular nas zonas de jogo e banco de suplentes.

Artigo 13.º Organização Financeira

1. Todos os jogos são realizados sem entradas pagas.

Artigo 14.º Prémios

1. À responsabilidade da Camara Municipal de Vila do Conde





Vila do Conde
Câmara Municipal



VILA DO CONDE FEST

FESTIVAL DA JUVENTUDE 2018

FUTEVÓLEI - REGRAS



O Jogo

Área de Jogo

A área de jogo inclui o campo e zona livre.

Dimensões

1. O campo de jogo é retangular, medindo 18x9 metros (num total livre de 40 por 22 metros). E circundada por uma zona livre de, no mínimo 3 metros de largura com um espaço livre e qualquer tipo de obstrução, até uma altura mínima de 8 metros do solo.
2. A zona livre deverá estar, no mínimo, 5 metros das linhas laterais do campo e 8 metros das linhas de fundo. O espaço livre, acima do solo, deverá ter, no mínimo, 8 metros de altura.

Superfície de Jogo

1. O piso é constituído por areia, nivelado, o mais plano e uniforme possível, livre de pedras, concha ou qualquer outro objeto que possa representar risco para os atletas.
2. A areia deverá ser de grãos finos, cobrindo um espaço de no mínimo, 30 centímetros de profundidade.
3. A superfície de jogo não deverá apresentar qualquer perigo aos atletas, tais como pisos duros e escorregadios.

Linhas de delimitações do campo.

1. Se usadas fitas para marcações, serão de 5 centímetros até 8 centímetros de largura, caso sejam de cordas a espessura será entre 20 e 30 milímetros de diâmetro.
2. Linhas limítrofes. O campo possui duas linhas laterais e duas de fundo, situadas dentro das dimensões do campo. Não existem linhas de centro.

Zona de Serviço

1. A zona de serviço e a área situada atrás da linha de fundo, entre os prolongamentos das linhas laterais, estendendo-se até o final da zona livre.

Iluminação

1. Nas competições nacionais oficiais realizadas a noite, a iluminação será de 1.000 até 1.500 lux, medida a uma distância de um metro de altura do campo de jogo.

Rede e Postes

Rede

1. A rede medirá 9,5 metros de comprimento por um metro de largura e será estendida verticalmente sobre o eixo central do campo.
2. Deverá ser feita de malha quadriculadas em 10 centímetros, em suas bordas (superior e inferior) delimitadas por faixas horizontais de 5 até 8 centímetros de largura, de lona dupla e costuradas ao longo de toda extensão da rede.
3. Em cada ponta dos eixos existe uma abertura, permitindo a fixação da rede nos postes por meio de cordas, mantendo esticada a borda superior, correndo por entre as faixas bem como



na parte inferior que serão amarradas nos postes mantendo toda a rede bem esticada.

4. É permitida publicidade nas faixas horizontais da rede.

Faixas laterais

1. Duas faixas laterais de 5 até 8 centímetros de largura e 1 metros de comprimento serão fixados na rede, no sentido vertical, sobre a linha lateral. São considerados partes integrantes da rede e será permitida o uso de publicidade nestas faixas.

Varas

1. São varas flexíveis medindo 1,80 metros de altura e 10 milímetros de diâmetro. Feitas de fibra de vidro ou material similar.

2. Serão colocadas perpendicularmente na parte externa de cada faixa lateral, paralelamente aos postes. apoiado na borda inferior da rede.

3. Deverá expor 80 centímetros acima da borda superior da rede.

4. Serão pintadas preferencialmente, em cores vermelho e branco de 10 em 10 centímetros de um a ponta a outra.

5. As varas são consideradas parte integrante da rede e delimitam lateralmente, o espaço de jogo sobre a mesma.

Altura da rede

1. A altura da rede tanto para competições de duplas, como o campo de jogo será de 2,20 metros. A sua altura será medida no centro do campo.

Postes

1. Os postes de fixação da rede devem medir 2,55 metros e fixados ao solo a uma distância de no máximo 1 mt. e mínimo de ½ mt. de cada linha lateral do campo de jogo.

2. É proibido todo e qualquer tipo de equipamento ou obstáculo que possa ferir os atletas devem ser eliminados.

Bola

Características

a. Pressão 0,56/0,63 Kg/ centímetros.

b. Circunferência 68 até 70 centímetros.

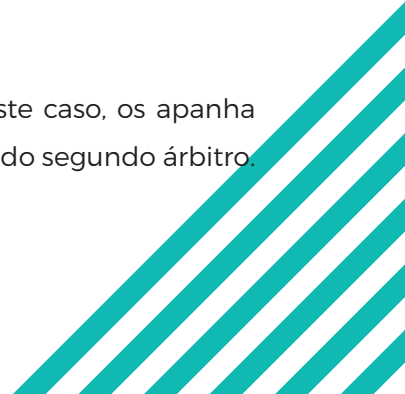
c. Recomenda-se o uso das bolas Mikasa Kickoff SWL 310 – MIKASA F5

Uniformidade das bolas

1. As bolas usadas num mesmo jogo devem ter as mesmas características de circunferência, peso, pressão interna e tipo.

Sistema de três bolas

1. Em competições nacionais oficiais serão utilizadas três (3) bolas, neste caso, os apanha bolas ficarão assim posicionados, um em cada zona de serviço e o terceiro atrás do segundo árbitro.



Participantes

Equipas

Competição e inscrição

1. Uma equipa é formada por dois (2) jogadores nas duplas.
2. Somente os jogadores inscritos na ficha de jogo poderão participar do jogo.

Capitão

1. O capitão da equipa será indicado na ficha de jogo.

Indumentária dos jogadores

1. O equipamento dos jogadores consiste em calção e uma t-shirt ou colete.

Direitos e Responsabilidades dos Participantes

Dos Jogadores

1. Todos os jogadores devem estar cientes e cumprir as regras colocadas pela organização do respetivo torneio.

2. Os participantes devem aceitar as decisões da equipa de arbitragem com alto espírito desportivo, sem discuti-las. No caso de dúvidas, poderá ser solicitada uma explicação.

3. Os participantes devem ter um comportamento cortês, não apenas em relação a equipa de arbitragem, mas também com os demais dirigentes, equipa adversária, companheiro(s) de equipa, apanha bolas e espectadores.

4. Os participantes devem evitar a ações/atitudes que influenciem na decisão dos árbitros ou encobrir faltas cometidas pela sua equipa.

5. Os participantes devem evitar ações que provoquem retardamento da partida.

6. É permitida a comunicação entre os jogadores de uma equipa durante a partida.

7. Durante o jogo, apenas o capitão está autorizado a falar com os árbitros, desde que a bola não esteja em jogo, para:

- Solicitar autorização para troca de uniforme ou equipamentos;
- Verificar o número do jogador;
- Verificar a rede, a bola, etc;
- Endireitar uma linha de delimitação do campo de jogo que esteja fora de posição e solicitar tempo;
- Pedir uma explicação sobre a aplicação ou interpretação de uma regra. Caso a explicação não satisfaça ao jogador, ele deverá comunicar imediatamente ao arbitro que se reserva o direito de registrar, oficialmente, seu protesto na ficha do jogo, ao termino da partida.



Final do Jogo

Jogadores

1. Agradecem aos árbitros e cumprimentam seus adversários
2. Caso algum jogador da equipa tenha expressado seu protesto junto ao primeiro arbitro, poderá, então, registra-lo na ficha do jogo.

Capitão

1. Representa sua equipa no sorteio;
2. Em qualquer momento da competição será o canal de comunicação entre os organizadores, a arbitragem e sua equipa

Técnico

1. Caso uma equipa seja dirigida por um técnico, este poderá estar dentro dos limites da área de jogo durante a partida.
2. Deverá sempre assinar a ficha de jogo.

Competição

1. A forma de condução e organização da tabela dos torneios serão definidas pela comissão organizadora, tendo em vista o tempo disponível e o número de equipas inscritas (presente na primeira parte do documento Matriz).

Antes da Partida

1. Após o aquecimento, o qual não deve exceder cinco (5) minutos, na presença do 1º Arbitro e dos dois Capitães deve ser realizado o sorteio, cujo vencedor escolhera campo ou serviço.

Serviço da Equipa

A ordem do serviço de cada equipa será comunicada ao 2º Arbitro antes do início do jogo. O ciclo de serviços deverá seguir a ordem natural do jogo (ciclo).

Jogadas

Bola em Jogo

1. A jogada começa com o apito do 1º Arbitro, mas a bola só é considerada em jogo a partir da execução do serviço.

Bola Fora do Jogo

1. A jogada termina com o apito do arbitro. Mas caso ele apite devido a uma falta cometida com a bola em jogo, a partir da execução do serviço.

Bola Dentro

1. A bola é considerada dentro quando toca o solo dentro do campo de jogo, inclusive as linhas limites.



Bola Fora

A bola considerada fora quando:

1. Atinge o solo completamente fora dos limites do campo de jogo de jogo, sem tocar as linhas limites;
2. Toca num objeto situado fora do campo ou numa pessoa fora de jogo;
3. Toca nas varas, cordas, postes ou na própria rede fora dos limites das faixas laterais ou das varas.
4. Cruza o plano vertical da rede, total ou parcialmente, fora do espaço de cruzamento.

Falta

1. Toda falta cometida acarretará uma penalidade e a equipa contrária a aquela que cometeu a falta vence a jogada.
2. Se duas ou mais faltas forem cometidas, sucessivamente, somente a primeira delas será considerada;
3. No caso de duas ou mais faltas cometidas simultaneamente pelas duas equipas, considera-se falta dupla e a jogada será, então, repetida.

Toques na Bola

1. Cada equipa tem direito de tocar a bola no máximo três (3) vezes e no mínimo, uma vez para retorná-la por cima da rede ao campo adversário;
2. Estes toques incluem não apenas os toques intencionais dos jogadores, mas também, qualquer contato involuntário com a bola;
3. Não é permitido ao jogador tocar na bola duas vezes consecutivamente.

Contactos Simultâneos

1. Dois jogadores podem tocar a bola num mesmo momento;
2. Quando dois companheiros de equipa tocarem a bola simultaneamente, considerar-se-á como dois toques efetuados pela equipa;
3. Quando dois companheiros de equipa tentam tocar a bola, mas apenas um realiza o toque, considera-se como um toque efetuado. No caso de colisão de jogadores de uma mesma equipa, nenhuma falta é cometida.

Toque Apoiado

1. Não é permitido ao jogador apoiar-se no companheiro ou qualquer outra estrutura e/ou objeto para atingir a bola. Entretanto, o jogador que estiver por cometer uma falta (tocar a rede ou interferir na jogada da equipa adversária) poderá ser impedido ou contido pelo companheiro da equipa.



Características do Toque

1. A bola poderá ser tocada com qualquer parte do corpo, exceto as mãos, antebraços e braços.
2. A bola deve ser nitidamente tocada, não podendo ser tocada duas vezes pelo mesmo atleta (dois toques).

Falta no Toque de Bola

Quatro toques - Ocorre quando a equipa toca na bola 4 (quatro) vezes antes de devolvê-la ao campo do adversário.

Toque irregular - Quando a bola toca no braço, antebraço ou na mão do atleta.





Vila do Conde
Câmara Municipal



VILA DO CONDE FEST

FESTIVAL DA JUVENTUDE 2018

**VOLEIBOL DE PRAIA -
REGRAS**



Capítulo 1 - Instalações e Equipamento

Área de Jogo

1. A área de jogo compreende o terreno de jogo e a zona livre. Deverá ser retangular e simétrica.

Dimensões

1. O terreno de jogo é um retângulo de 16x8 metros, rodeado por uma zona livre com um mínimo de 3 metros de largura em toda a volta.

2. O espaço livre de jogo é o espaço acima da área de jogo, o qual deve estar livre de qualquer obstáculo. O espaço livre de jogo deve medir um mínimo de 7 m de altura desde a superfície de jogo.

3. A zona livre deverá medir no mínimo de 5 m e um máximo de 6 m desde as linhas finais /laterais. O espaço livre de jogo deve medir no mínimo de 12,5 m de altura desde a superfície de jogo.

Superfície de jogo

1. O terreno deve ser de areia nivelada, o mais plano e uniforme possível, livre de pedras, conchas e qualquer outro objeto que possam representar risco de cortes ou lesões para os jogadores.

2. Em competições Mundiais e Oficiais da FIVB a areia deverá ter uma profundidade mínima de 40 cm e ser constituída por grãos finos ligeiramente compactados.

3. A superfície de jogo não pode apresentar qualquer perigo de lesão para os jogadores

4. Areia deve também ser peneirada até um tamanho aceitável, não muito grossa, livre de pedras e partículas perigosas. Não deve ser demasiado fina de forma a não provocar poeira e não ficar agarrada à pele.

5. É recomendado, em caso de chuva, a utilização de uma cobertura em lona para cobrir o campo central.

Linhas do Campo

1. Todas as linhas têm de 5 cm de largura. As linhas devem ser coloridas de forma a contrastar nitidamente com a cor da areia.

Linhas do terreno de jogo

2. Duas linhas laterais e duas linhas de fundo delimitam o terreno de jogo. Não há linha central. As linhas laterais e finais estão situadas dentro das dimensões do terreno de jogo.

3. As linhas do terreno de jogo devem ser fitas feitas de material resistente, e qualquer material exposto, que sirva para as fixar, deve ser flexível e macio.



Zonas e áreas

1. Há apenas o campo, a zona de serviço e a zona livre à volta do campo.
2. A zona de serviço mede 8m de largura situada atrás da linha de fundo e prolonga-se até ao limite da zona livre.

Iluminação

1. Competição deve ser realizada durante a noite, a iluminação na área de jogo deve ser de 1000 a 1500 lux medidos a 1 metro acima da superfície de jogo.

Rede e Postes

Altura de Rede

1. Colocada verticalmente, sobre o eixo central do terreno de jogo há uma rede cujo bordo superior é colocado a 2,43 m para competições masculinas e a 2,24 metros para competições femininas.
2. A altura da rede pode variar para grupos etários específicos, de acordo com o seguinte (quadro 5):

Idade	Feminino	Masculino
Até 16 inclusivé	2.24 m	2.24 m
Até 14 inclusivé	2.12 m	2.12 m
Até 12 inclusivé	2.00 m	2.00 m

Quadro 5 - Altura da Rede Voleibol de Praia

3. O quadro número 5 deverá se relacionar com o estipulado pelo quadro 6.

1. Estrutura	Equipa	Jogo e Tempo Máximo	Observação	Idades
Voleibol Feminino	Duplas	3 Sets/45'	(máx.)	≤<2003 e ≥<2000 (15 aos 18 anos)
Voleibol Masculino	Duplas	3 Sets/45'	(máx.)	>15 Anos
Futvólei	Duplas	3 Sets/45'	(máx.)	Misto
Futvólei	Equipas de 5	3 Períodos/45'		Misto
2. Inscrições				
	Público Alvo	15 aos 18 anos		
	Público Aceite	> 15 anos		
	Preço inscrição	Gratuita		
	Prémios	1ª e 2ª	Direcionar ao Público Alvo	
	Prémio Participação	T-shirt	Oferecer dia Torneio/Obrigatoriedade jogar	

Quadro 6 - Idades Aceites

4. altura da rede é medida no centro do terreno de jogo, por meio de uma régua. A altura da rede (sobre as linhas laterais) deverá estar exatamente à mesma altura e não poderá exceder a altura oficial em mais de 2 cm.



Estrutura

1. A rede mede 8,5 m de comprimento e 1 m (+/- 3 cm) de largura quando esticada e colocada, verticalmente, sobre o eixo central do terreno de jogo.

2. É feita com uma malha quadrada de 10 cm. Nos bordos superior e inferior existem duas bandas horizontais de 7-10 cm, feitas de lona dobrada, de preferência em azul escuro ou cores brilhantes, cosidas ao longo de todo o comprimento da rede. Em cada extremidade da banda superior existe um orifício através do qual passa uma corda que a fixa aos postes mantendo-a esticada e tensa na parte superior da rede.

3. No interior das bandas há, um cabo flexível na parte superior e uma corda inferior para fixar a rede aos postes e para a manter esticada no topo e na parte inferior. É permitido haver publicidade nas bandas horizontais da rede.

4. Nas Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, pode ser usada uma rede de 8 m com quadrados mais pequenos onde pode ser colocada publicidade entre a parte lateral da rede e os postes, desde que a visibilidade quer para os atletas quer para a equipa de arbitragem seja preservada. A publicidade pode ser gravada na rede mas sempre de acordo com os regulamentos da FIVB.

Bandas laterais

1. Duas bandas laterais coloridas de 5 cm de largura (a mesma largura das linhas do terreno de jogo) e 1m de comprimento são fixadas verticalmente à rede sobre cada linha lateral. São consideradas como fazendo parte da rede. É permitida publicidade nas bandas laterais.

Varetas

1. A vareta é uma haste flexível de 1,80 m de comprimento e 10 mm de diâmetro, feita de fibra de vidro ou material similar.

2. As varetas são fixadas na parte exterior de cada banda lateral. As varetas são colocadas em lados opostos da rede.

3. Os 80 cm de cada vareta que se situam acima do bordo superior da rede são marcados com faixas de 10 cm de largura, de cores contrastantes, de preferência vermelho e branco.

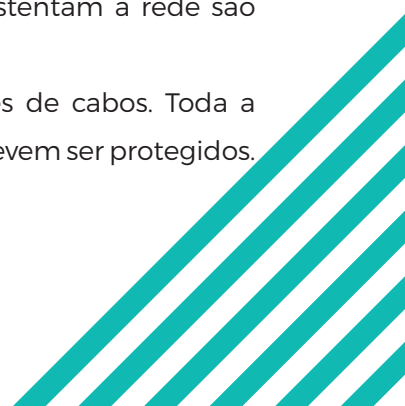
4. As varetas são consideradas como fazendo parte da rede e delimitam lateralmente o espaço de passagem da bola.

Postes

1. Os postes que suportam a rede são colocados a uma distância de 0,70 -1 m de cada linha lateral do terreno de jogo à sua proteção. Devem ter uma altura de 2,55 m e de preferência ajustável.

2. Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, os postes que sustentam a rede são colocados a uma distância de 1 m do exterior das linhas laterais.

3. Os postes são redondos e lisos, não devem ser fixos ao solo através de cabos. Toda a instalação que represente perigo ou obstáculo deverá ser suprimida. Os postes devem ser protegidos.



Equipamento adicional

1. Todo o equipamento complementar é determinado pelos Regulamentos da FIVB.

Bolas

Caraterísticas

1. A bola deve ser esférica, feita de um material flexível (couro, couro sintético ou similar) e que não absorva humidade, isto é, mais apropriado para condições ao ar livre uma vez que os jogos poderão ser realizados mesmo com chuva. A bola tem no interior uma câmara de ar em borracha ou material similar. A aprovação do uso de material em couro sintético é determinada pelos regulamentos da FIVB.

2. Cores: cores claras ou uma combinação de cores.
3. Circunferência: 66 a 68 cm.
4. Peso: 260 a 280 gramas.
5. Pressão interior: 0.175 a 0.225 kg/cm² (171 a 221 mbar ou hPa).

Uniformidade das bolas

1. Todas as bolas a utilizar num jogo devem ter as mesmas características no que diz respeito a circunferência, peso, pressão, tipo, cor, etc.
2. Salvo autorização em contrário, as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB devem ser disputadas com bolas homologadas pela FIVB.

Sistema de três bolas

1. Nas Competições Mundiais e Oficiais da FIVB devem ser utilizadas três bolas. Neste caso, seis movimentadores de bolas deverão ser colocados um em cada canto da zona livre e um atrás de cada árbitro.

Capítulo 2 - Participantes

Composição das equipas

1. Uma equipa é composta exclusivamente por dois jogadores.
2. Apenas os dois jogadores inscritos no boletim de jogo podem participar no encontro.
3. Um dos jogadores é o capitão de equipa que deverá ser indicado no boletim de jogo.
4. Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, não é permitido aos jogadores receber ajuda externa ou instruções dos treinadores durante o jogo.

Colocação da equipa

1. As áreas destinadas às equipas (que incluem 2 cadeiras cada) devem estar a 5 m da linha lateral, e pelo menos a 3 m da mesa do marcador.



Equipamentos/uniformes

1. O equipamento dos jogadores consiste em calção ou fato de banho. O uso de camisola ou top é opcional, exceto quando especificado no regulamento do Torneio. Os jogadores podem usar boné/cobrir a cabeça.

2. Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB os jogadores da mesma equipa devem usar equipamentos da mesma cor e estilo, de acordo com os regulamentos do torneio. Os equipamentos dos jogadores devem estar limpos.

3. Os jogadores devem jogar descalços, exceto quando autorizados pelo 1º árbitro.

4. As camisolas dos jogadores (ou calção, quando autorizados a jogar sem camisola) devem ser numerados com 1 e 2.

5. O número deve ser colocado no peito (ou na frente dos calções).

6. Os números devem ser de cor contrastante com a da camisola e ter no mínimo 10 cm de altura. A tira que forma o número deve ter no mínimo 1,5 cm de largura.

Mudanças de equipamento

1. Se ambas as equipas se apresentarem para um jogo com equipamento/camisolas da mesma cor, o árbitro deverá efetuar um sorteio, para determinar qual a equipa que mudará de equipamento.

2. O primeiro árbitro poderá autorizar um ou mais jogadores a jogar:

- De meias e/ou sapatilhas.

- Trocar as camisolas suadas/molhadas entre sets, desde que as novas também obedeçam aos regulamentos do torneio e da FIVB.

3. A pedido de um jogador o primeiro árbitro poderá autorizar o uso de camisola interior e de calças de fato de treino.

Objetos interditos

1. É proibido o uso de qualquer objeto que possa causar lesões ou proporcionar vantagem artificial ao jogador.

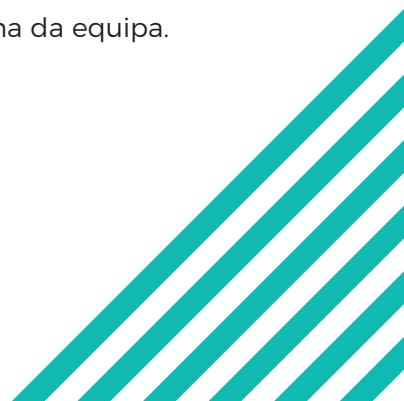
2. Os jogadores podem usar óculos ou lentes de contacto, sob a sua inteira responsabilidade e risco.

3. Peças alcochoadas de compressão (dispositivos de proteção de lesão acolchoada) podem ser usadas para proteção ou apoio.

4. Para Competições Mundiais Seniores da FIVB, estes dispositivos deverão ser da mesma cor como fazendo parte do equipamento.

Responsáveis das equipas

1. O capitão de equipa é o responsável por manter a conduta e disciplina da equipa.



Capitão

1. Antes do encontro o capitão de equipa:

- Assina o boletim de jogo;

- **Representa a sua equipa no sorteio.**

2. Durante o jogo, apenas o capitão está autorizado a falar com os árbitros, quando a bola estiver morta, nos seguintes três casos:

3. Para pedir uma explicação sobre a aplicação ou interpretação das Regras; caso a explicação não satisfaça o capitão, este deverá comunicar imediatamente ao 1º árbitro a sua intenção de apresentar Protesto;

Para pedir autorização:

- Para mudar de uniforme ou equipamento.

- Para verificar o número do jogador a servir.

- Para verificar a rede, bola, terreno, etc,

- Para realinhar uma linha do o terreno de jogo

- Para solicitar tempos mortos

Nota: os jogadores devem ter autorização dos árbitros para abandonar o terreno de jogo.

No final do jogo

1. Ambos os jogadores cumprimentam os árbitros e os adversários. O Capitão confirma o resultado assinando o boletim de jogo.

2. Se o Capitão previamente solicitou um Protocolo de Protesto ao 1º árbitro e este não foi decidido com êxito no momento em que ocorreu, ele/ela tem o direito de o formalmente confirmar por escrito, registando-o no boletim de jogo no fim do encontro.

Capítulo 3 - Formato de Jogo

Para Ganhar Um Ponto

Uma equipa marca um ponto:

1. Quando a bola toca o terreno de jogo da equipa adversária.

2. Quando a equipa adversária comete uma falta;

3. quando a equipa adversária recebe uma penalização.

Falta

1. Uma equipa comete uma falta quando realiza uma ação contrária às regras de jogo (ou as viola de qualquer outra forma).

2. Os árbitros julgam as faltas e determinam as consequências, de acordo com as Regras:

- Se duas ou mais faltas são cometidas sucessivamente, apenas a primeira é considerada.

- Se duas ou mais faltas são cometidas simultaneamente por adversários, considera-se falta dupla e a jogada é repetida.



Jogada e jogada completa.

1. Uma jogada é a sequência de ações de jogo desde o momento do batimento na bola.
2. No serviço pelo servidor até que a bola esteja fora de jogo. Uma jogada completada é a sequência de ações de jogo que resultam na atribuição/obtenção de um ponto. Isto inclui a atribuição de uma penalização e perda de serviço, para faltas do serviço fora do tempo limite.
 - Se a equipa que serve ganha a jogada, marca um ponto e continua a servir.
 - Se a equipa que recebe ganha a jogada, marca um ponto e deve servir a seguir.

Para ganhar um set

1. Um set (exceto o 3º e decisivo) é ganho pela equipa que obtiver primeiro 15 (adaptado para o torneio em particular) pontos com uma vantagem mínima de dois pontos.
2. No caso de um empate aos 14-14, o jogo continua até que seja atingida uma diferença de dois pontos (16-14, 17-15, 19-17, etc.).

Para ganhar um jogo

1. O jogo é ganho pela equipa que vencer dois sets.
2. Em caso de empate 1-1, o set decisivo (3º) será jogado igualmente até aos 15 pontos com uma diferença mínima de 2 pontos.

Ausência e equipa incompleta

1. Se uma equipa se recusar a jogar depois de intimada a fazê-lo, será declarada ausente e perde o jogo com o resultado de 0-2 no jogo e os parciais de 0-15, 0-15 nos sets.
2. Uma equipa que não se apresente à hora do jogo no terreno de jogo é declarada ausente.
3. Uma equipa que é declarada incompleta para o set ou para o jogo, perde o set ou o jogo. À equipa adversária são atribuídos os pontos, ou os pontos e os sets necessários para vencer o set ou o jogo. A equipa incompleta mantém os pontos e sets.
4. Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, sempre que seja utilizado um sistema de competição por grupos, a Regra 6.4 acima pode ser sujeita a alterações conforme determinado nos Regulamentos de Competição Específicos emanados pela FIVB em devido tempo, estabelecendo os procedimentos a seguir em caso de equipas ausentes e equipas incompletas.

Estrutura do jogo

Sorteio

1. Antes do aquecimento oficial, o 1º árbitro realiza um sorteio para decidir qual a equipa que efetua o primeiro serviço e em que lado do campo começam no 1º set.
2. O sorteio é realizado na presença dos dois capitães de equipa, no lugar adequado

O vencedor do sorteio escolhe: ENTRE

1. Direito de servir ou de receber o serviço, OU
2. Lado do campo.



3. O que perde fica com a opção restante.
4. No segundo set o perdedor do sorteio no primeiro set terá o direito a escolher entre as opções 1 ou 2.
5. Um novo sorteio será realizado para o set decisivo.

Aquecimento oficial

1. Antes do início do jogo, caso as equipas tenham tido previamente outro campo à sua disposição, terão direito a um período de 3 minutos de aquecimento oficial à rede; caso contrário, poderão ter de 5 minutos.

Formação das equipas

1. Ambos os jogadores de cada equipa têm de estar sempre em jogo

Posições

1. No momento em que a bola é batida pelo servidor, cada equipa deve estar colocada no seu próprio campo (exceto o servidor).

2. Os jogadores podem-se posicionar livremente no campo. NÃO existem posições determinadas em campo.

Falta de posição

1. Não há faltas de posição.

Ordem do serviço

1. A ordem de serviço deve manter-se ao longo do set (como determinado pelo capitão de equipa imediatamente após o sorteio).

2. Quando a equipa que recebe ganha o direito a servir, os seus jogadores “rodam” uma posição.

Falta na ordem do serviço

1. Comete-se uma falta na ordem de serviço quando este não é efetuado de acordo com essa ordem. A equipa é sancionada com um ponto e serviço para o adversário.

2. O marcador (es) deve indicar corretamente a ordem de serviço e corrigir algum jogador que esteja incorreto no serviço.

Capítulo 4 - Ações do Jogo

Situações de Jogo

1. Regras de acordo com as descritas na seção da modalidade Futevólei.
2. Respetivamente às diferenças específicas para a modalidade de Voleibol de Praia segue as regras oficiais (Bloco, serviço, ordem de serviço, cortina, toques consecutivos, bola à rede, jogador à rede, contacto com a rede, ataque, falta do ataque, entre outros).



Capítulo 5 - Interrupções, demoras e intervalos

Interrupções excepcionais de jogo

Lesão/doença

1. Se ocorrer algum acidente grave enquanto a bola está em jogo, o árbitro deve interromper a jogada imediatamente e autorizar a assistência/equipa médica a entrar no campo.

2. A jogada será repetida.

3. A um jogador lesionado/adoentado é concedido um máximo de 5 minutos para recuperação, uma vez num jogo. O árbitro deve autorizar a equipa médica apropriada devidamente acreditada a entrar no terreno do jogo para assistir o jogador. Só o 1º árbitro pode autorizar o jogador a abandonar a área de jogo sem penalização.

4. Assim que o tratamento tenha terminado ou não for possível prestar tratamento, o jogo deve recomeçar. O 2º árbitro apitará e pedirá ao jogador para continuar. Neste momento, apenas o/a jogador/a pode avaliar se está ou não apto para jogar.

5. Se o jogador não recuperar ou não regressar ao terreno do jogo após terminado o tempo de recuperação, a sua equipa é declarada incompleta.

6. Em casos extremos, o médico da competição pode opor-se ao regresso de um jogador lesionado.

7. Nota: o tempo de recuperação começará no momento em que o(s)apropriado(s) elemento(s) da equipa médica acreditada para a competição chegar ao terreno de jogo para assistir o jogador. Nos eventos em que não haja equipa médica acreditada disponível ou nos casos em que o jogador preferir ser tratado pelo seu próprio corpo médico, o tempo para recuperação começará a contar desde o momento em que o árbitro o autorizou.

Interferência externa

1. Se ocorrer alguma interferência externa durante o jogo, a jogada deve ser interrompida e repetida.

Interrupções prolongadas

1. Quando circunstâncias imprevistas obrigam à interrupção do jogo, o 1º árbitro, os organizadores e o Comité de Controlo, se existir, decidirão sobre as medidas necessárias para que a normalidade seja restabelecida.

2. Caso ocorra uma ou várias interrupções cuja duração não excedam 4 horas no total, o jogo recomeça com a mesma pontuação, independentemente de ser no mesmo ou noutra terreno de jogo.

3. Caso ocorra uma ou várias interrupções que excedam 4 horas no total, todo o jogo será repetido.

Intervalos e mudanças de campo

Intervalos

1. Um intervalo é o tempo entre sets. Todos os intervalos têm a duração de 1 minuto.



2. Durante este período de tempo, a troca de campo (se solicitada) e a ordem de serviço das equipas devem ser registados no boletim de jogo.

3. Durante o intervalo antes do set decisivo, os árbitros realizam um sorteio de acordo com a Regra 7.1

Trocas de campo

1. As equipas trocam de campo a cada 5 pontos jogados.

2. Durante as trocas de campo as equipas devem mudar de campo imediatamente sem demora.

3. Se a troca de campo não se realiza no momento correto, deverá efetuar-se logo que o erro seja detetado.

4. A pontuação que se verificar no momento da troca de campo deve ser mantida.

Capítulo 6 – Conduta dos Participantes

Conduta incorreta e suas sanções

Conduta incorreta menor

1. Os comportamentos incorretos de menor importância não são objeto de sanção. É função do 1º árbitro evitar que as equipas cheguem à escala de sanções.

2. Isto é feito em dois níveis:

Primeiro: atribuindo uma advertência verbal, através do capitão

Segundo: usando o CARTÃO AMARELO a um membro da equipa. Esta advertência formal não é por si só uma sanção mas simboliza que o elemento da equipa (e extensivamente a equipa) atingiu o nível sancionatório para o jogo. É registada no boletim de jogo mas não tem consequências imediatas.

Condutas incorretas que dão origem a sanções

- A conduta incorreta de qualquer elemento da equipa, para com os árbitros e seus auxiliares, adversários, colegas de equipa ou público é classificada em três categorias, de acordo com a gravidade dos atos.

- Conduta rude/grosseira: ação contrária às boas maneiras ou a princípios morais

- Conduta ofensiva: gestos ou palavras insultantes ou difamatórios incluindo qualquer ação manifestando menosprezo.

- Agressão: ataque físico efetivo ou comportamento agressivo ou ameaçador

Escala das Sanções

1. De acordo com o julgamento do 1º árbitro e dependendo da gravidade da ofensa, as sanções a ser aplicadas e a registar no boletim de jogo são: Penalização, Expulsão ou Desqualificação.

Penalização

1. Para uma conduta rude ou repetição de uma conduta rude no mesmo set pelo mesmo jogador. Em cada uma destas duas primeiras ocasiões, a equipa é sancionada com um ponto e



o serviço para o adversário. A terceira conduta rude por um jogador no mesmo set é sancionada com expulsão. As sanções por conduta rude podem, porém, ser dadas ao mesmo jogador nos sets seguintes.

Expulsão

1. A primeira conduta ofensiva é sancionada com expulsão. O jogador que é sancionado com expulsão tem de abandonar o terreno de jogo e a sua equipa é considerada incompleta para esse set.

Desqualificação

1. O primeiro ataque físico ou tentativa ou ameaça de agressão é sancionado com desqualificação. O jogador tem de abandonar a área de jogo e a sua equipa é considerada incompleta para o jogo.

Nota: Condutas incorretas são sancionadas conforme se pode ver na escala das sanções

Conduta incorreta antes e entre os sets

1. Toda a conduta incorreta que ocorra antes e entre os sets é sancionada de acordo com a escala de sanções e essa sanção aplicada no set seguinte.

Resumo das condutas incorretas e cartões a usar

Advertência: Não há sanção – primeira fase: Advertência verbal.

Segunda fase: Cartão Amarelo.

Penalização: Sanção – Cartão Vermelho.

Expulsão: Sanção – Cartões Vermelho + Amarelo juntos.

Desqualificação: Sanção – Cartões Vermelho + Amarelo separados.





Vila do Conde
Câmara Municipal



VILA DO CONDE FEST

FESTIVAL DA JUVENTUDE 2018

**FUTEBOL DE PRAIA -
REGRAS**



Terreno de jogo

1. As dimensões do campo de futebol de praia são 26 a 28 m de largura por 35 a 37 m de comprimento.

2. As balizas apresentando uma largura de 5,5 m e uma altura de 2,2 m. Estas dimensões possibilitam golos de qualquer parte do campo. Todo o campo é delimitado por uma linha azul, que define as linhas finais e as linhas laterais.

3. Por razões de segurança, o campo é rodeado por um perímetro de zona de segurança 1 m por 2 de largura.

4. Existem bandeiras nos quatro cantos do campo. No futebol de praia existem também duas bandeiras no ponto médio das linhas laterais, que sinalizam a linha imaginária do meio campo. Ainda nas linhas laterais, a 9 m das bandeiras de canto, encontram-se outras bandeiras, que sinalizam a linha imaginária da área do guarda-redes. Enquanto as bandeiras de canto e as bandeiras do meio campo são vermelhas, as bandeiras da área são amarelas.

Balizas

1. A distância (medida no interior) entre os postes é de 5,5 m e a distância entre a borda inferior do travessão ao solo é 2,2m. Os postes e a barra devem ter a mesma largura e espessura igual ou de 10 cm e não superior a 20 cm ao redor e são pintadas em uma cor contrastante com a areia.

2. As redes são unidas à parte de trás dos postes e à barra.

Jogadores

1. Não é permitido qualquer tipo de calçado, pelo que os atletas têm de jogar descalços. Se quiserem podem usar um "pé elástico", isto é, uma pequena fita de borracha que protege o calcanhar.

2. Geralmente, em condições normais, cada equipa tem à sua disposição 10 jogadores para um jogo, dependendo do tipo de competição.

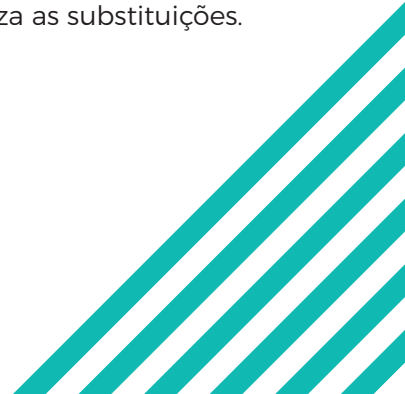
3. Cada equipa entra em campo com 5 jogadores (1 guarda-redes e 4 jogadores de campo).

4. As substituições são ilimitadas e podem ocorrer a qualquer momento do jogo, com a bola dentro ou fora do campo. Deste modo, os jogadores podem entrar e sair várias vezes no decorrer da partida, permitindo uma boa rotação da equipa e um maior rendimento dos jogadores em campo.

Árbitros

1. A equipa de arbitragem é composta por três membros.

2. Os dois árbitros principais deslocam-se ao longo das linhas laterais, enquanto o terceiro árbitro fica na zona de substituições. Enquanto a dupla de arbitragem controla os acontecimentos dentro do jogo, o terceiro árbitro vigia os bancos de ambas as equipas e autoriza as substituições.



Tempo de jogo

1. O jogo está dividido em três períodos de 12 minutos cada,
2. Total de 36 minutos de jogo.
3. Quando a bola sai, o cronometrista não suspende o tempo.
4. Nunca há empates no futebol de praia (nem mesmo numa fase de grupos).
- 4.1. A alínea 4 está discriminada na primeira seção do documento sobre o título “Artigo 4.º

- Classificação e desempates”.

Pontapés de saída e livres diretos

1. No início de cada período e do prolongamento ou após a marcação de um golo é concedido um pontapé de saída (no segundo caso, à equipa que sofreu o golo). A bola é colocada no ponto imaginário que corresponde ao centro do campo.

2. Ambas as equipas têm de estar no seu meio campo e os jogadores da equipa que defende podem formar uma barreira, situada a mais de 5 m de distância da bola.

3. O jogador que vai marcar o pontapé de saída levanta ou chuta a bola para a frente (sendo mais comum apenas levantar a bola) para outro jogador da mesma equipa rematar à baliza ou passar a bola a um colega, em corrida na parte lateral do campo.

4. Quando um jogador comete uma falta, é concedido um pontapé livre à equipa adversária. O livre tem de ser batido no local da infração, pelo jogador que sofreu a falta, exceto em caso de lesão (nesse caso, será o jogador que o substitui a marcar o livre).

5. Em nenhuma situação se podem formar barreiras aquando da marcação de livres diretos.

6. Se o livre for marcado à frente da linha de meio campo, então todos os jogadores têm de ficar atrás da linha da bola, a uma distância em todas as direções de 5 metros da bola.

7. No caso de o livre ser marcado atrás da linha de meio campo, os jogadores têm de se colocar no exterior de um cone que liga a bola aos postes da baliza. Após a marcação de um livre, enquanto se mantiver no interior do cone e no ar, o único jogador que pode tocar na bola é o guarda-redes; só a partir do momento em que a bola bate na areia ou sai do cone imaginário é que os restantes jogadores podem tocar nela.

Penalty

1. Se a falta ocorrer dentro da área de grande penalidade, então naturalmente será assinalado um penalty. No caso da marcação do penalty, esta área fica entre a linha de golo e a linha imaginária paralela que une as duas linhas laterais a 9 metros da linha de baliza (de golo). Esta linha imaginária é marcada por duas bandeiras amarelas situadas fora do campo. A marca de penalty situa-se no meio desta linha imaginária. Equidistante dos postes da baliza. Os restantes jogadores deverão ficar a 5 metros em todas as direções da bola.

2. As seguintes situações dão-se quando o árbitro assinala um penalty, e antes do executante chutar a bola:



Se o executante infringir as Leis do Jogo:

- O árbitro permite que o remate seja efetuado;
- Se a bola entrar na baliza, o pontapé será repetido;
- se a bola não entrar na baliza, o árbitro interrompe o jogo e este é reiniciado através da concessão de um livre direto para a equipa contrária, a ser marcado onde ocorreu a infracção.

Se o guarda-redes infringir as Leis do Jogo:

- o árbitro permite que o remate seja efectuado;
- se a bola entra na meta, será concedido golo;
- se a bola não entra na baliza, o pontapé será repetido.

Sanções disciplinares

1. Cartão amarelo para advertência, perante uma falta mais grave ou um comportamento considerado antidesportivo;

2. Segundo cartão amarelo perfaz um cartão vermelho e dá direito a expulsão;

3. Cartão vermelho direto, por uma falta muito grave ou conduta incorreta, também equivale a expulsão.

4. Quando um jogador é expulso, não pode voltar ao jogo e a equipa joga com apenas 4 atletas durante 2 minutos.

5. Ao fim desse tempo, pode ser substituído por outro jogador, voltando a equipa a alinhar com os habituais cinco jogadores (o jogador que foi expulso não pode voltar a jogar e deve-se manter longe do terreno de jogo).

6. Uma jogada que ponha em risco a segurança do adversário deve ser punido como jogada de risco;

7. Também qualquer acto em campo que se destine a enganar o árbitro deverá ser punido e sancionada como jogo anti desportivo; quando um jogador marcar golo, ao marcá-lo e de seguida se despir a camisola deverá também ser advertido por comportamento anti desportivo.

Golo

Guarda-redes:

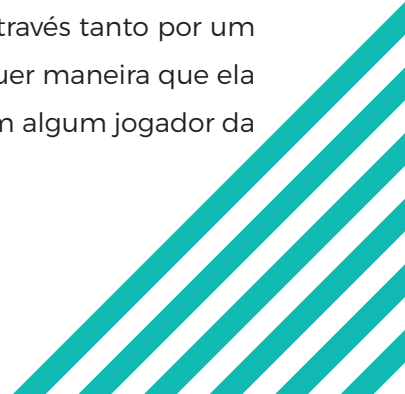
1. Não pode marcar golo diretamente ao atirar a bola com a mão; se isso acontece, é concedido à equipa adversária pontapé de baliza.

2. Não pode marcar um golo logo após a soltar a bola com as mãos e chutá-la no ar antes de tocar no solo.

3. pode marcar um golo diretamente, colocando a bola no chão e então chutá-la.

A reposição da bola

1. A reposição da bola é uma forma de reiniciar o jogo. Pode ser feito através tanto por um jogador de campo, como pelo guarda-redes. Através desta reposição, de qualquer maneira que ela seja feita, o jogador que a fizer não pode marcar golo, sem antes a bola tocar em algum jogador da



mesma equipa ou da equipa contrária. Os jogadores têm de estar a 5 metros da bola, na altura da reposição. Pode ser feita com os pés ou com as mãos, respeitando determinadas regras um pouco diferentes no que toca a estes dois tipos de reposição.

Infrações:

1. Um pontapé livre direto é concedido à equipa adversária se: O jogador que repõe a bola em jogo joga a bola uma segunda vez antes de a mesma ter tocado outro jogador. O pontapé livre direto é marcado no ponto imaginário no centro da linha de meio campo.

1. A reposição da bola em jogo é repetida por um jogador da equipa adversária se:

- A reposição de bola em jogo for executada incorretamente;
- A reposição de bola em jogo for executada num local diferente daquele onde a bola atravessou a linha lateral;
- A reposição de bola em jogo não for executada dentro de cinco segundos depois que o executante está na posse da bola;

Lançamento da baliza

1. O lançamento de baliza é uma das formas de recomeço do jogo.

2. Um golo pode ser marcado diretamente de um lançamento de baliza.

3. Se a bola entra na baliza adversária diretamente, o jogo recomeça com um lançamento de baliza executado pela equipa adversária.

Um lançamento de baliza será concedido quando:

1. 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.

2. A bola é lançada dum ponto qualquer da área de grande penalidade pelo guarda-redes da equipa defensora;

3. O guarda-redes não pode receber a bola de um colega uma segunda vez enquanto esta não tocar num adversário;

4. A bola está em jogo logo que o guarda-redes a liberta;

5. O guarda-redes deve lançar a bola para o jogo dentro de 5 segundos depois de estar na sua posse.

Infrações:

1. Um pontapé livre direto é concedido à equipa adversária, que deve ser executado no ponto imaginário no centro da linha de meio campo, se:

2. O guarda-redes demorar mais de 5 segundos a executar a reposição da bola em jogo;

3. O guarda-redes executar a reposição da bola em jogo com os pés;

4. O guarda-redes tocar na bola novamente antes de esta ser jogada por outro jogador.

5. Se, durante uma reposição da bola em jogo, a bola entrar diretamente na baliza adversária, o jogo recomeça com um lançamento de baliza executado pela equipa adversária.



6. Se a bola tocar noutro jogador antes de entrar na baliza, é assinalado golo.

7. Se o guarda-redes marcar um auto-golo a partir de uma reposição de bola em jogo, é concedido um pontapé de canto à equipa adversária.

8. Passe atrás duplo para o guarda-redes

9. O guarda-redes não pode tocar na bola com as mãos ou braços quando a bola lhe é devolvida por um colega de equipa uma segunda vez consecutiva, incluindo a partir de um cabeceamento ou de uma reposição da bola em jogo, sem que esta tenha tocado num adversário.

10. Se a bola for passada ao guarda-redes por um colega de equipa, um dos árbitros deve assinalar este primeiro passe atrás levantando o braço acima da cabeça.

Infrações

1. É concedido um pontapé livre direto à equipa adversária, que deve ser executado do ponto imaginário no centro da linha de meio campo se:

- O guarda-redes receber a bola com as mãos ou braços uma segunda vez de um colega de equipa depois de a bola estar em jogo, sem que esta tenha tocado num adversário;

Pontapé de canto

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

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

Canto

1. 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

2. Um pontapé livre direto é concedido à equipa adversária, que deve ser executado do ponto imaginário no centro da linha de meio campo se:

3. O executante do pontapé de canto joga a bola uma segunda vez antes de esta ter tocado noutro jogador.

O guarda-redes adversário recomeça o jogo com um pontapé de baliza se:

1. O executante não tiver marcado o pontapé de canto dentro de 5 segundos depois de estar em posse da bola;

2. Se o executante marca um auto-golo diretamente a partir da execução de um pontapé de canto, é concedido um pontapé de baliza à equipa adversária.

3. Se, a partir de um pontapé de canto, a bola entrar diretamente na baliza adversária, é assinalado golo.

Por qualquer outra infração a esta Lei:

1. O pontapé de canto será repetido.



WWW.VILADOCONFEST.PT

