

1 - APRESENTAÇÃO

É um dia de competição desportiva que promove a prática do desporto e o convívio entre equipas improvisadas ou já organizadas, realizado pela Palavra da Vida, uma organização sem fins lucrativos, que deseja mostrar aos jovens como ter uma vida plena através de Jesus Cristo.

2 - DELEGAÇÃO

As equipas são constituídas por 10 atletas (max.), acompanhados pelos respetivos treinadores (Opcional)

3 – REGRAS

O jogo é disputado por cinco jogadores em cada equipa, mas as equipas podem ter inscritas 10 jogadores. Toda a equipa está disponível para todos os jogos (a menos que existam castigos), com cinco titulares e 5 suplentes max.

A. Substituições

As substituições são ilimitadas e podem ser feitas a qualquer momento durante o encontro, desde que um jogador não entre em campo antes do colega de equipa sair. As trocas só podem ser efetuadas na zona marcada em frente a cada um dos bancos. Os jogadores podem ser substituídos individualmente ou em bloco.

B. Faltas acumuladas

As faltas e as grandes penalidades têm regras semelhantes às do futebol. No entanto, sempre que uma equipa atinge as cinco faltas numa parte, por cada infração seguinte, o adversário tem direito a um livre de dez metros sem barreira (muitas vezes conhecido como livre direto). Se a falta for cometida numa zona mais próxima da baliza, o livre pode ser marcado onde a falta ocorreu. A contagem das faltas é limpa ao intervalo, mas isso não acontece antes do prolongamento, mantendo-se as faltas acumuladas na segunda parte.

C. Cartões

Os jogadores são expulsos com dois cartões amarelos ou um vermelho direto, não podendo regressar ao jogo. Depois de cada expulsão, a equipa fica com menos um jogador durante dois minutos, a menos que sofra um golo nesse período, nesse caso volta imediatamente a ficar completa. No entanto, o jogador que foi expulso não pode voltar a ser utilizado.

D. Suspensões

Um jogador que seja expulso pode ficar suspenso para o jogo seguinte de acordo com a gravidade da falta.

E. Área

Os jogadores podem entrar na área e os guarda-redes pode sair dessa zona, mas estes não podem voltar a tocar na bola até que ela tenha passado para o meio-campo adversário ou tocado num rival. As reposições de bola têm de ser feitas com a mão.

F. Reposição da bola em jogo

A bola é reposta em jogo com o pé sem tocar nas linhas laterais (mas não a linha de golo) ou sempre que toca no teto. Não podem ser marcados golos diretamente a partir de uma reposição.

G. Regra dos quatro segundos

Na reposição de bola em jogo, marcação de livres, reposição do guarda-redes e pontapés de canto, o jogador na posse da bola tem quatro segundos para reiniciar o jogo, uma contagem feita pelo árbitro com os dedos no ar. Se o jogo não for reiniciado dentro de quatro segundos, será atribuído um livre indireto à equipa adversária. O guarda-redes não pode ter a bola controlada na sua área durante mais de quatro segundos.

FORMATO DO TORNEIO

As Equipas serão repartidas em grupos. Todas as equipas de cada grupo jogarão entre si.

O Torneio será disputado em duas fases.

- 1ª Fase – Fase de Grupos. Sistema de competição "Todos contra todos", com vista à ordenação das equipas (Vitória: 3 pontos; Empate: 1 ponto; Derrota: 0 pontos). Classificam as melhores duas equipas de cada grupo.

Fase final – Apuramento das classificações finais, em sistema de eliminação (1/4 de finais, 1/2 finais e final + atribuição do 3º lugar).

Relativamente à classificação final, da 1ª Fase, em caso de igualdade pontual, entre duas ou mais equipas o desempate será realizado tendo em consideração os seguintes critérios, pela seguinte ordem:

1º - Igualdade pontual entre duas equipas, o resultado entre as mesmas. Igualdade pontual entre três equipas o número de pontos alcançados pelas equipas nos jogos entre as mesmas.

2º - Diferença entre golos marcados e golos sofridos.

3º - Maior número de golos marcados.

4º - A equipa com o atleta com mais idade inscrito.

Na fase final do Torneio, quando o jogo terminar empatado, proceder-se-á ao desempate através de três pontapés da marca de grande penalidade, de acordo com as leis de jogo.

4 – PROGRAMA DE JOGOS

O Torneio terá lugar no dia 1 de Maio de 2018, no Acampamento Palavra da Vida Portugal (campo em betão nº 1 e 2) na localidade de Santo Isidoro, Mafra.

5 – DURAÇÃO DOS JOGOS

Na fase de grupos, Todos os jogos terão uma duração de 20 minutos, distribuídos por duas partes de 10 minutos e com um intervalo de 1 minuto. Se o desafio terminar empatado na fase de playoffs, terá lugar um desempate por grandes penalidades.

7 – LISTA DOS JOGADORES

Cada equipa deverá preencher a ficha de inscrição do torneio, onde deverá ser colocado para cada atleta o nome, email e nº de CC/BI (máximo de 10 jogadores por equipa).

As equipas não poderão fazer qualquer tipo de alteração à ficha de inscrição após começo da prova.

8 – NÚMERO DE JOGADORES E SUPLENTE

Nenhuma equipa pode utilizar mais de 10 jogadores num jogo. Não haverá limite de substituições (conforme regulamento oficial)

9 – DOCUMENTAÇÃO A TRAZER PARA CADA JOGO

A organização tratará da ficha de cada jogo. No entanto, antes de cada partida o responsável pela equipa deverá deslocar-se à mesa colocada no respectivo campo, e confirmar os nomes dos atletas que irão participar na partida.

10 – PONTUALIDADE

As equipas deverão estar junto ao campo 10 minutos antes do início do jogo. No caso de tal não acontecer e não seja apresentada justificação, a organização do torneio irá tomar a seguinte medida:

- Atribuir uma derrota à equipa infractora (2-0);

A não apresentação a um jogo sem causa justificada significará dar esse jogo como perdido (2-0) e sancionará a equipa infractora com zero pontos.

Em ambos os casos a organização reserva o direito de sanção em caso de afectar equipas terceiras.

11 - ARBITRAGEM

Todos os jogos serão dirigidos por árbitros nomeados pela Organização do torneio para cada encontro. O árbitro será responsável por comunicar o resultado final de cada jogo à mesa de jogo. A decisão do árbitro é soberana e não vai ser mudada pela mesa de jogo.

12 - EQUIPAMENTOS

- Se o árbitro decidir que uma equipa deve mudar as suas camisolas devido a semelhança com as da equipa contrária, a equipa que apareça em segundo lugar no calendário deverá mudar suas cores.

Senão possuir equipamento alternativo a organização disponibilizará coletes.

13 - SEGUROS

As equipas participantes devem assegurar que todos os seus atletas possuem seguro médico próprio (Seguro Social ou privado).

Nas instalações do estádio estarão os serviços de enfermagem, que prestarão aos atletas a necessária assistência.

A organização não será responsável por nenhuma lesão, enfermidade, roubo ou acidente.

14 - CAMPOS DE FUTSAL

Todos os jogos do Torneio serão realizados em campos em betão.

15 - TROFÉUS

Serão atribuídas Taças aos três primeiros classificados. Adicionalmente para:

- Melhor Marcador

15.1 O prémio de Melhor Marcador, em caso de igualdade, será atribuído ao atleta com menos idade.

16 - COMPORTAMENTO

Cada equipa será responsável pelo comportamento dos seus jogadores, amigos e familiares, tanto dentro como fora do terreno de jogo. O mau comportamento pode levar à exclusão do torneio.

17 - RECLAMAÇÕES

As reclamações e pedidos de recurso devem ser dirigidos à Organização do Torneio, que tomará uma decisão definitiva e vinculativa. A Organização não aceitará qualquer reclamação relativa às decisões do árbitro.