

## D. PEDRO EM MOVIMENTO - TORNEIO INTER-TURMAS FUTEBOL (7X7) - 9.º ANO



### REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO

As regras aplicadas, que não constam neste Regulamento Técnico-Pedagógico, serão as oficiais da modalidade.

#### 1- TERRENO DE JOGO

O torneio de FUTEBOL será realizado no campo de baixo (Campo Sul).

#### 2- TEMPO DE JOGO

O jogo será dividido por 2 períodos de **15** minutos cada (TEMPO CORRIDO). Entre cada período, haverá apenas troca de campo das equipas.

#### 3- EQUIPA

a) Cada turma poderá inscrever no torneio 1 equipa do género feminino e 1 do género masculino. No caso de haver uma turma que não faça inscrição de uma equipa feminina, a equipa masculina poderá incluir meninas, mas competirá no torneio masculino. Cada equipa, no mínimo, terá de inscrever 7 jogadores no torneio e, no máximo, poderá inscrever os que quiser.

b) As equipas têm que comparecer à hora do jogo, com pelo menos sete jogadores e, no máximo, com onze jogadores (efetivos + suplentes). O capitão(ã) de cada equipa fará a gestão dos seus jogadores.

#### 4- REGRAS/SUBSTITUIÇÕES / DISCIPLINA

a) Não se aplica a regra do fora de jogo.

b) Não há direito a reclamações pós jogo.

c) Não há limite de substituições. A responsabilidade das substituições pertence ao(à) capitão(ã) de equipa.

d) Cartões:

- **Vermelho** (acumulação de amarelos) - O jogador não pode jogar mais no jogo e passados 2 min. de exclusão, pode ser substituído por outro elemento da equipa.

- **Vermelho** (direto) - Este jogador não pode jogar mais no jogo e passados 2 min., pode ser substituído por outro elemento da equipa. As atitudes do jogador expulso serão alvo de análise pela organização, que decidirá se este voltará ou não a jogar no torneio.

## 5- INÍCIO DO JOGO

As equipas devem estar devidamente preparadas para iniciar o jogo à hora marcada. A organização fornece a uma das equipas coletes para se diferenciar da equipa adversária. A tolerância é de cinco minutos. Se uma das equipas não comparecer dentro deste prazo é-lhe averbada derrota por cinco a zero (5-0) e zero (0) pontos.

## 6- QUADRO COMPETITIVO

- A competição será disputada por anos de escolaridade e nos géneros masculino e feminino.
- O sistema de competição dependerá do número de equipas inscritas.

## 7- RESULTADO FINAL / DESEMPATES

- Será vencedora a equipa que no final do jogo marcar o maior número de golos.
- Nas fases finais, se o resultado for uma igualdade, será realizada uma série de 3 penalidades. No caso de permanecer o empate, será aplicada a regra de “Morte Súbita”. Nenhum jogador poderá marcar uma segunda penalidade, antes que todos marquem.

## 8 - CLASSIFICAÇÃO

**Vitória:** 3 pontos

**Empate:** 2 pontos

**Derrota:** 1 ponto

**Falta de Comparência:** 0 pontos (se não houver uma justificação válida, a equipa poderá ser desclassificada)

**No caso de igualdade pontual na classificação final, o desempate será feito do seguinte modo:**

- 1.º- Resultado(s) entre as duas equipas;
- 2.º- Diferença de golos marcados e sofridos entre as equipas empatadas em todos os jogos;
- 3.º- Maior número de vitórias.

## 9 - CASOS OMISSOS

Os casos omissos no presente regulamento serão resolvidos pela organização.

# Desporto Escolar

IMPORTANTE:

- Os alunos devem fazer um estudo prévio das regras do jogo (incluindo alguns gestos de arbitragem) e estarem atentos nas aulas de Educação Física. Podem e devem esclarecer as suas dúvidas com os professores de Educação Física, antes do início do Torneio
- Os alunos devem ler o Regulamento Geral, disponível para os Torneios inter-turmas, nomeadamente no que se refere aos casos de indisciplina.