REGULAMENTO "LIGA IPVC 2009/2010"

: Regra I (Campo de Jogos) :

1. O TERRENO DE JOGO terá de ser rectangular e ter o comprimento máximo de 60 metros e mínimo de 45 e largura máxima de 45 e mínima de 25 metros.
2. A LINHA DE MEIO-CAMPO, que é facultativa será marcada com uma marca visível, à volta da qual se traça um círculo com 3 metros de raio. No entanto o centro do terreno de jogo, terá de estar marcado.
3. ÁREA DE GRANDE PENALIDADE (ÁREA DE BALIZA) será definida por um rectângulo com 6 x 15 metros. Estas marcações poderão ser feitas por fitas amovíveis de uma cor visível.
4. MARCA DE GRANDE PENALIDADE será marcada a 6 metros da linha de baliza e deverá estar bem assinalada.

: Regra II (A Bola) :

Nos jogos de futebol de 7 é obrigatória a utilização de bolas de futebol n.º 4, cujo perímetro pode variar entre os 62 e 66 cm e o peso entre 340 e 390 gramas.

: Regra III (O Número de Jogadores) :

1. Cada equipa, em cada jogo, pode apresentar 10 elementos no máximo.
   O jogo será disputado por duas equipas constituídas por 7 elementos em campo, sendo um deles o Guarda-Redes. Após o início do jogo e em caso de lesão de algum elemento, desde que a equipa não possua suplentes, o jogo poderá prosseguir com um mínimo de 6 (seis) elementos

em campo.

2. As SUBSTITUIÇÕES são ilimitadas podendo o mesmo jogador sair e entrar novamente em jogo, sendo que os substitutos só poderão entrar pela "linha de meio campo". Podem ocorrer em qualquer momento excepto a do Guarda-Redes que deve ser efectuada durante uma paragem de jogo e com o conhecimento do Árbitro.
3. O CAPITÃO DE EQUIPA é obrigatório, não podendo o jogo iniciar-se ou prosseguir sem que em cada equipa a capitania esteja entregue a um jogador que se encontre no campo ou no banco dos suplentes.

: Regra IV (Equipamento) :

1. É obrigatório o uso de camisola de cor semelhante para todos os jogadores de cada equipa, com excepção do Guarda-Redes que deve utilizar um equipamento que o distinga dos seus companheiros de equipa e adversários. Na eventualidade de não haver equipamento de cor semelhante, poder-se-à recorrer à utilização de coletes, que também poderão ser usados quando se verificar semelhança de equipamentos, estes deverão ser preferencialmente numerados.
2. Anéis, pulseiras, fios ou quaisquer outros objectos semelhantes, capazes de oferecer perigo, não deverão ser permitidos.

: Regra V (O Árbitro) :

Para cada jogo será designado um árbitro, que será o responsável pela direcção do jogo.

: Regra VI (Duração do Jogo) :

O jogo comportará duas partes com a seguinte duração: (a combinar com as equipas participantes)

: Regra VII (O Início do Jogo) :

Antes do início do jogo, o árbitro terá de proceder a um sorteio, para a escolha de campo ou de pontapé de saída, que terá lugar no centro do terreno. Após o apito do árbitro (a bola deverá ser tocada na direcção do terreno adversário).
O reinício do jogo após o intervalo ou obtenção de um golo, é efectuado no centro do terreno conforme procedimento anterior, sendo a bola pertença da equipa contrária que beneficiou do pontapé de saída, ou em caso de golo da equipa que sofreu o golo.
Quando o jogo tenha sido suspenso temporariamente sem que houvesse infracção às regras, o árbitro recomeça-o por um "lançamento de bola ao solo", entre dois jogadores (um de cada equipa) que será feito no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção.

: Regra VIII (Bola em Jogo e Bola Fora) :

A bola está fora, quando transpuser completamente (pelo ar ou pelo solo) as linhas laterais ou de baliza. A bola está em jogo, em qualquer outra situação, durante o decorrer do jogo.

: Regra IX (Reposição de Bola em Jogo) :

1. LANÇAMENTO DE LINHA LATERAL, será efectuado após a bola ultrapassar completamente as linhas laterais, sendo executado por um elemento contrário ao da equipa em que a bola tocou antes de sair do terreno. Será permitido uma repetição, pelo mesmo jogador, no caso de um lançamento ser mal executado.
2. PONTAPÉ DE BALIZA, será efectuado após a bola sair pela linha de fundo e o último jogador a tocar-lhe, pertencer à equipa que atacou...
   A reposição da bola em jogo será efectuada através de um pontapé a partir do interior da área de baliza. A bola está em jogo quando ultrapassar a linha de área da baliza.
3. PONTAPÉ DE CANTO será efectuado após a bola sair pela linha de fundo e o último jogador a tocar-lhe pertencer à

equipa que defende.

Os jogadores adversários da equipa que executa o pontapé de canto não podem aproximar-se da bola a menos de 3 metros.

: Regra X (Marcação de Golos) :

Considera-se golo, sempre que a bola, tocada por qualquer jogador e em obediência às regras de jogo, ultrapassar totalmente (pelo solo ou pelo ar), a linha de baliza.
Não serão considerado golos conseguidos directamente de pontapé de saída, pontapé de baliza, lançamento da bola pela linha lateral e marcação de livre indirecto.

: Regra XI (Faltas e Incorrecções) :

1. Deverão ser marcadas faltas – pontapés livres – contra a equipa do jogador que em qualquer circunstância tocar a bola com as mãos, ou agarrar, empurrar, pontapear ou desrespeitar qualquer dos elementos ligados ao jogo.
   A falta será marcada onde o lance se tenha verificado, excepto se tal acontecer dentro da área. Neste caso será marcada uma grande penalidade.
   Os jogadores adversários da equipa que executa o pontapé livre não podem aproximar-se da bola a menos de 3 metros.
2. Cada vez que um jogador passar com o pé, deliberadamente a bola em direcção ao guarda-redes da sua equipa, este último não está autorizado a tocá-la com as mãos.
   Assim, se o guarda-redes tocar a bola com as mãos, será concedido um pontapé livre indirecto à equipa contrária no local onde a falta foi cometida, sob reserva das condições impostas na Lei XIII de futebol de 11.
3. O FORA DE JOGO não se aplica no futebol de 7.

OUTRAS INFORMAÇÕES / REGRAS IMPORTANTES

- Todos os elementos das equipas devem-se fazer acompanhar do cartão de aluno ou bilhete de identidade. Não será permitido jogar a quem não apresentar um documento identificativo na mesa de jogo antes da realização do mesmo.

- As equipas poderão acrescentar elementos à ficha de inscrição, até perfazer o máximo de 10, antes da realização do seu primeiro jogo, regularizando o respectivo pagamento no acto de inscrição. Após a realização do primeiro jogo não serão permitidas quaisquer alterações à constituição da equipa.

- Será marcado falta de comparência a qualquer equipa que não se apresente na mesa de jogo após 10 minutos da hora estabelecida. Neste caso é atribuída vitória à equipa adversária pelo resultado de 3 – 0.

- Só é permitido a participação de qualquer jogador que se apresente de sapatilhas ou chuteira com pitão de borracha (não é permitido pitão de alumínio).

- O jogo será dividido em duas partes de: 15 minutos na fase de grupos, 15 minutos nos quartos de final, 20 minutos nas meias-finais, 3º e 4º lugar e final. O período de aquecimento e o intervalo serão de 5 minutos.

- Expulsão de um jogador, causada por comportamento indevido ou uso de linguagem inapropriada para com a equipa de arbitragem ou o secretariado do jogo, será sancionada com a eliminação imediata da equipa a que pertence o jogador da Liga do IPVC.

- Qualquer alteração a este quadro competitivo que a organização seja obrigada a efectuar, será comunicado antecipadamente às equipas abrangidas por essa alteração.