

# 2016 公共機構體育競技大會

## Festival Desportivo das Entidades Públicas em 2016

### **Regras do Torneio de Futebol de 7**

1. Regulamento geral: procederá de acordo com o regulamento internacional de competição de futebol em vigor.
2. Duração do jogo: 20 minutos divididos em duas partes de 10 minutos/cada. Uma vez que não existe intervalo, a segunda parte do Jogo começa logo após a mudança do campo.
3. Substituição: As substituições são efectuadas através da exibição do Cartão de substituição. São permitidas 5 substituições/por equipa em cada jogo, podendo os substituídos regressar ao jogo, na qualidade de substituinte.
4. Regime :
  - A. Preliminares – Todas as equipas competem entre si no seu grupo, num sistema de uma só volta. São apuradas para as semi-finais as duas melhores equipas de cada grupo.
  - B. Caso se verifique uma igualdade de pontos entre as equipas, adoptar-se-á o seguinte critério de escolha, por ordem decrescente, tendo em vista o apuramento para as semi-finais:
    - a) O resultado entre as equipas em questão.
    - b) Será escolhida a equipa que não tenha nenhuma desistência.
    - c) Diferença entre os golos marcados e sofridos.
    - d) Maior número de vitórias.
    - e) Moeda ao ar.
  - C. Semi-finais e finais – De acordo com o regime de eliminatória, serão apuradas as seis melhores equipas.
5. Pontuação : Nas preliminares, serão atribuídos 3 pontos ao vencedor e 0 ponto ao vencido. No caso de empate, ambas as partes têm direito a um ponto.
6. Semi-finais e finais : No caso de empate no final do tempo regulamentar, recorrer-se-ão os seguintes métodos:
  - A. Marcação de uma série de três penaltis (9 jardes), a executar alternadamente.
  - B. No caso de subsistir a igualdade, apurar-se-á o vencedor pela marcação do “Golo dourado” a executar alternadamente pelos restantes 4 atletas de cada equipa.
7. Desistência : 1) Será marcada a desistência à equipa que não se apresente com mínimo de 6 (seis) atletas, à hora do jogo, no recinto de competição. (Neste caso será considerada vencedora a equipa adversária, pelo resultado de 3 - 0).
  - 2) No caso de comparecerem no recinto de jogo os jogadores mencionados no n.º 8 do Regulamento, será considerado que a equipa desistiu do jogo. (Neste caso será considerada vencedora a equipa adversária, pelo resultado de 3 - 0).
8. Extensão da prova: No caso de o jogo ser adiado ou cancelado, as equipas serão notificadas pelo árbitro da partida, os dirigentes de cada equipa devem confirmar por assinatura a confirmação da notificação.
9. Número da camisola: Todos os elementos da equipa devem usar o mesmo uniforme, e após a inscrição, cada jogador ficará associado a um número de camisola que deverá usar obrigatoriamente em todos os jogos.
10. Regras: Cada jogador deverá usar obrigatoriamente caneleiras e é interdito o uso de óculos durante o jogo.
11. Penas :
  - A. A amostragem de um cartão amarelo acumula para efeitos de matéria disciplinar nos jogos seguintes.
  - B. A amostragem de 2 cartões amarelos ao mesmo jogador, implica a exclusão do mesmo no respectivo jogo e no jogo seguinte.
  - C. Basta um cartão vermelho para aplicar as sanções supracitadas.
  - D. Uma 2.ª expulsão exclui o jogador do torneio.
  - E. A violência ou conduta antidesportiva (por exemplo: agressão física) será punida pela Comissão Disciplinar da Organização.
12. **Não se admite a alteração da lista dos jogadores, bem como o aumento ou a redução do número de jogadores depois do sorteio.**
13. **Se a Organização tiver dúvida na identificação do jogador, o qual deve exibir o documento de identificação ao delegado ao jogo.**
14. À Comissão Organizadora compete-se a interpretação final das presentes Regras.