



STREET SOCCER | LEGENDS LEAGUE

FINALIDADE

Angariação de fundos para projetos da **ASSOCIAÇÃO PLAY4 CHILDREN** no apoio a crianças em situação de vulnerabilidade em Portugal.

PRÉMIOS E RECONHECIMENTO

- Equipa Vencedora do Torneio com um prémio de 10 000,00€.
(50% do valor deverá ser doado a uma instituição apoiada pela Associação Play4 Children).
- Prémio Fair Play Play4 Children
- Medalhas de participação para todas as equipas

ESPÍRITO DO EVENTO

- Este é um torneio de carácter solidário e inclusivo, onde o respeito, a cooperação e a cidadania ativa são valores fundamentais. - De Norte a Sul incluindo as Regiões Autónomas da Madeira e Açores, todos jogamos pela mesma causa.

REGULAMENTOS

Claro que o **STREET SOCCER** não é um jogo de futebol comum!

Cada equipa é constituída por um máximo de 10 jogadores, competindo num formato 4 vs 4.

Os golos marcados nos primeiros e nos últimos 60 segundos de um jogo contam a dobrar!

Os jogos duram 10 minutos cada parte, com intervalo de 5 minutos.

Os jogos são disputados exclusivamente dentro de uma **CAGE P4C**.

O que é um Golo de Ouro?

Em caso de empate, será jogado um golo de ouro.

Funciona da seguinte forma:

- Um jogador de cada equipa joga 1vs1 até ser marcado um golo.
- Quando uma equipa marca um golo, o jogo termina, é um "golo de ouro" que garante o lugar da equipa na fase seguinte.



1. Campo de Jogo

1.1. Os jogos vão ser disputados numa **CAGE P4C** com tabelas.

1.2. O terreno de jogo é retangular e demarcado com linhas. As duas linhas laterais mais longas são designadas por linhas de fundo. As duas linhas mais curtas são chamadas linhas de baliza. O terreno de jogo é dividido em duas metades pela linha central.

1.3. O comprimento da linha lateral é maior que o comprimento da linha de baliza.

- Comprimento (linha lateral): 20m

- Largura (linha de baliza): 12m

1.4. A área de baliza é um semicírculo com um raio de 2m, a partir da parte interior de cada poste.

1.5. A marca central/ponto de grande penalidade está no centro da linha do meio-campo.

1.6. O golo pode ser independente ou integrado numa tabela.

1.7. O banco de suplentes está localizado no meio da linha lateral, mantendo uma certa distância do terreno de jogo.

2. SISTEMA DE CONTAGEM

2.1. Um golo conta como duplo se for marcado no primeiro minuto de jogo. O mesmo se aplica ao último minuto de jogo. Um golo contará como duplo se for marcado durante o primeiro ou o último minuto de jogo. Quando um penákti for concedido imediatamente antes ou depois do fim do primeiro ou do último minuto, o momento decisivo será o momento da infração. Consequentemente, o penákti será considerado dentro do respetivo período de duplo golo, independentemente do momento exato da execução.

2.2. Para que os jogadores tenham conhecimento dos períodos de duplo golo, os árbitros ou o organizador do torneio anunciarão o início e o fim dos períodos de duplo golo com um sinal sonoro.



3. EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

3.1. Os jogadores titulares devem usar camisolas numeradas e os suplentes devem usar coletes. Os jogadores podem manter o número durante todo o torneio.

3.2. É obrigatório o uso de calçado apropriado.

3.3. Os jogadores não devem usar equipamento ou acessórios que sejam perigosos (colares, anéis, brincos, pulseiras, relógios etc.).

3.4. A equipa da casa pode trocar as suas cores ou coletes, se necessário.

4. BOLA

4.1. Todos os jogos são disputados com uma bola de futebol de tamanho quatro (63,5 - 66 cm).

5. ÁRBITRO

5.1. Pelo menos um árbitro por jogo junto ao recinto **CAGE P4C**.

5.2. As decisões do árbitro relativas a factos relacionados com o jogo são definitivas.

6. INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO

Bola ao chão:

6.1. O jogo inicia-se com uma bola ao chão lançada pelo árbitro na marca central. Todos os jogadores devem estar na sua própria metade do terreno de jogo. A bola está em jogo quando toca no chão, assinalando o início do jogo.

6.2. Uma bola ao solo é um método de reiniciar o jogo quando, enquanto a bola ainda está em jogo, o árbitro necessita de interromper o jogo temporariamente por qualquer motivo não mencionado noutras partes das Regras do Jogo. O árbitro lança-a para um jogador da equipa que tenha ou teria obtido a posse da bola, se tal puder ser determinado pelo árbitro; caso contrário, é lançada para um jogador da equipa que a tocou em último lugar. Exceto se a bola permanecer na área de grande penalidade. A bola está em jogo quando toca o chão. Todos os outros jogadores (de ambas as equipas) devem permanecer a pelo menos 2m da bola até que esta esteja em jogo.

6.3. O pontapé de saída é uma forma de iniciar ou reiniciar o jogo após um golo ter sido marcado. Depois de uma equipa marcar um golo, a outra equipa executa o pontapé inicial.



7. PONTO DE PARTIDA:

- 7.1. Todos os jogadores devem estar na sua própria metade do campo de jogo. Os adversários da equipa que executa o pontapé de saída devem estar a pelo menos 2 m círculo central da bola até que esta esteja em jogo.
- 7.2. A bola deve estar parada na marca central.
- 7.3. O árbitro dá um sinal.
- 7.4. A bola está em jogo quando é pontapeada e move-se claramente em qualquer direção.
- 7.5. O pontapeador não deve voltar a tocar na bola até que esta tenha tocado noutra jogador.
- 7.6. Em caso de qualquer infração ao procedimento de pontapé de saída, o pontapé de saída é repetido.
- 7.7. Um golo pode ser marcado diretamente de um pontapé de saída.

8. PONTUAÇÃO

- 8.1. Vitória: 3 pontos
- 8.2. Empate: 1 ponto
- 8.3. Derrota: 0 pontos

9. CRITÉRIOS DE DESEMPATE

- 9.1. Diferença de golos
- 9.2. Golos marcados
- 9.3. Confronto direto
- 9.4. Fair Play
- 9.5. Sorteio

10. DISCIPLINA

- 10.1. Cartão amarelo: advertência.
- 10.2. Cartão vermelho: expulsão e suspensão automática do jogo seguinte.
- 10.3. A organização reserva-se o direito de excluir equipas ou jogadores com comportamentos antidesportivos.