



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 recebe 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 **LEGENDS LEAGUE** não é um jogo de futebol comum!

Cada equipa é constituída por um máximo de 10 jogadores, competindo num formato 5 vs 5.

Os jogos duram 15 minutos cada parte, com intervalo de 5 minutos.

1. Campo de Jogo

1.1. Os jogos vão ser disputados num campo de 5 vs 5.

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): 40m - Largura (linha de baliza): 20m

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



2. EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

- 2.1. Os jogadores titulares devem usar camisolas numeradas e os suplentes devem usar coletes. Os jogadores podem manter o número durante todo o torneio.
- 2.2. É obrigatório o uso de calçado apropriado.
- 2.3. Os jogadores não devem usar equipamento ou acessórios que sejam perigosos (colares, anéis, brincos, pulseiras, relógios etc.).
- 2.4. A equipa da casa pode trocar as suas cores ou coletes, se necessário.

3. BOLA

- 3.1. Todos os jogos são disputados com uma bola de futebol de tamanho 5.

4. ÁRBITRO

- 4.1. Pelo menos um árbitro por jogo no recinto.
- 4.2. As decisões do árbitro relativas a factos relacionados com o jogo são definitivas.

5. INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO

Bola ao chão:

- 5.1. 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.
- 5.2. 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.
- 5.3. 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.

6. PONTO DE PARTIDA:

- 6.1. 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.
- 6.2. A bola deve estar parada na marca central.
- 6.3. O árbitro dá um sinal.
- 6.4. A bola está em jogo quando é pontapeada e move-se claramente em qualquer direção.
- 6.5. O pontapeador não deve voltar a tocar na bola até que esta tenha tocado noutro jogador.
- 6.6. Em caso de qualquer infração ao procedimento de pontapé de saída, o pontapé de saída é repetido.
- 6.7. Um gol pode ser marcado diretamente de um pontapé de saída.

7. PONTUAÇÃO

- 7.1. Vitória: 3 pontos
- 7.2. Empate: 1 ponto
- 7.3. Derrota: 0 pontos

8. CRITÉRIOS DE DESEMPATE

- 8.1. Diferença de golos
- 8.2. Golos marcados
- 8.3. Confronto direto
- 8.4. Fair Play
- 8.5. Sorteio

9. DISCIPLINA

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