

Flash Futebol

Local - Associação da Carapalha
(Faria Vasconcelos)

48 H 17, 18 e 19 de Abril

Sorteio das equipas dia 13 21H Associação da Carapalha

Prémios para as Equipas 3 Primeiras

Classificadas e ainda para:

- O melhor Guarda Redes
- O Melhor Jogador
- A Equipa Fair Play

Inscrição: 25 Euros

Organização:

voluntariado
solidário

Venha ver o jogo e traga um Alimento

Apoios:



Objectivos

- Conhecer factores importantes do jogo
- Conhecer os elementos diferenciadores de Futebol de 11 e de Futsal
- Conhecer elementos de sanções técnicas e disciplinares

Lei de Jogo 1

A superfície de Jogo

Marcas de Penalidades:

- 1ª Marca em cima da linha de área de baliza a 6m da baliza.
- 2ª Marca de grande penalidade, fica a 10m da baliza.

Lei de Jogo 2

A Bola

Troca de bolas por defeito das mesmas:
Em jogo só com paragem pelo árbitro e recomeça com
bola ao solo.

Com o jogo interrompido, recomeça normalmente.

Mas sempre, sempre só com autorização do árbitro.

Lei de Jogo 3

Número de jogadores

O número de substituições é ilimitado.
Devem ser feitas sempre na zona de substituições.

O guarda-redes pode trocar de posto com qualquer outro jogador de campo, desde que avise o árbitro.

Lei de Jogo 4

Equipamento dos jogadores

Não se podem usar jóias, relógios ou quaisquer outros acessórios.

Canelas cobertas, no mínimo por meias...

Guarda-redes usam camisolas diferentes dos restantes elementos do jogo.

Lei de Jogo 5

O Árbitro

É a autoridade do jogo, antes, durante e depois do jogo.

As decisões desportivas da equipa de arbitragem, relacionadas com o jogo não têm apelo. Apenas estes podem alterar decisões até o reatar da partida de acordo com o que foi interrompida.

Acima, só a organização e depois as autoridades, reconhecidas pela legislação Portuguesa.

Lei de Jogo 6

O segundo árbitro

Apoia o árbitro, confirmando a correcção do jogo e das substituições.

Lei de Jogo 7

O cronometrista e o terceiro árbitro

Contabiliza as faltas para acumulação.
Controla tudo o que se relaciona com os tempos do jogo, final, bola dentro e fora de jogo, tempos de expulsão e tempos mortos. Registrar todas as informações de jogo, faltas, paragens, marcadores, castigos disciplinares, e, outras informações de interesse.

Lei de Jogo 8

Duração de Jogo

15 minutos cada parte com paragens.

5 minutos de intervalo.

1 minuto de Tempo Morto por parte e por equipa (se não for usado na 1ª parte não é cumulativo) (só pode ser gozado com a bola em sua posse numa interrupção, e quem o indica é a mesa, e ninguém pode abandonar o terreno de jogo)

O tempo de cada parte pode ser prolongado por decisão da equipa de arbitragem.

Lei de Jogo 9

Pontapé de saída e Recomeço de Jogo

Quem escolhe na 1ª parte o lado do campo, recomeça com bola a 2ª parte.

Os jogadores adversários devem estar a pelo menos 3 metros da bola.

Se o jogador que dá o pontapé de saída, tocar na bola sem que outro lhe tenha tocado, é marcado um pontapé livre indirecto, contra a sua equipa.

Na bola ao solo, só se pode jogar a bola depois de ter tocado no solo.

Pontapé livre indirecto assim como bola ao solo, na área do adversário, é marcado no ponto mais próximo da linha de área de baliza.

Lei de Jogo 10

Bola em Jogo e Bola Fora

A bola está sempre em jogo, excepto se:
Ultrapassar completamente as linhas
laterais ou de baliza,
O jogo seja interrompido pela equipa de
arbitragem,
Ou toque no tecto.

Lei de Jogo 11

Marcação de golos

É marcado golo quando, a bola transponha por completo, a linha de baliza entre os postes e a barra, sem que não tenha acontecido alguma incorrecção de jogo, que tenha sido assinalada pelo árbitro.

Lei de Jogo 12

Faltas e comportamento antidesportivo

Livres Directos: (por negligência, imprudência, ou, excesso de combatividade)

- Dar ou tentar dar um pontapé ao adversário.
- Passar ou tentar passar uma rasteira ao adversário.
 - Saltar sobre o adversário.
- Carregar o adversário mesmo com o ombro.
 - Agredir ou tentar agredir o adversário.
 - Empurrar um adversário.
- Agarrar o adversário.
- Cuspir o adversário.
- Atirar-se deslizando para tentar jogar a bola, excepto o guarda-redes, desde que este não o faça de forma acima descrita.
 - Tocar a adversário antes de tocar a bola .
 - Tocar a bola com as mãos.

ESTAS FALTAS SÃO ACUMULÁVEIS

Lei de Jogo 12

Faltas e comportamento antidesportivo

Livres Indirectos:

- GR depois de ter soltado a bola, a receba sem que esta passe o meio campo
- GR agarrar a bola com as mãos passada por um colega
- GR agarrar a bola directamente vinda de um lançamento lateral
 - GR controlar a bola por mais de 4 seg
 - Jogar de maneira perigosa
 - Obstrução ao adversário sem poder jogar a bola
 - Impedir o Guarda Redes de soltar a bola das mãos
- Outras faltas não mencionadas com vista a sancionar disciplinarmente com advertência ou expulsão

Lei de Jogo 12

Faltas e comportamento antidesportivo

Sanções disciplinares:

Advertências:

- Comportamento antidesportivo
- Desacordo feito por palavras e actos
 - Infringir leis com persistência
 - Retardar o começo de jogo
 - Não respeitar distâncias
- Entrar ou reentrar sem autorização do árbitro
- Abandonar o campo sem autorização

Expulções:

- Brutalidade ou conduta violenta
 - Cuspir sobre alguém
- Anular claramente um golo com a mão
- Linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos ou grosseiros
 - 2 cartões amarelos

(2 minutos)

Lei de Jogo 13

Pontapés Livres

Pontapé Livre indirecto na área do adversário é marcado no ponto mais próximo em cima da linha da área de baliza.

Na própria área os jogadores adversários estão sempre fora da área, em que só depois desta sair é que a bola está em jogo.

Lei de Jogo 14

Faltas Acumuladas

São todos os livres directos
Aplicam-se as leis normais de jogo até à quinta falta acumulada.

Na Sexta ou mais:

Se foi feita até á marca de 10 metros é nessa mesma marca
Se foi feita entre essa marca e a linha de área de baliza pode o jogador escolher entre o local onde foi feita ou na marca de 10 metros.

Sempre sem barreira e com os jogadores a pelo menos 5 metros, e atrás da linha imaginária que passa pela bola, paralela á linha de baliza

Marcar sempre com vista a fazer golo

Lei de Jogo 15

Pontapé de Grande Penalidade

Os jogadores á excepção do marcador estão a 5 metros da bola e fora da área, e o guarda redes está entre os postes até a bola partir.

O executante só toca na bola depois de outro a tocar.

Lei de Jogo 16

Pontapé de linha lateral

É marcado com a bola e o pé em cima da linha lateral.
Tem 4 seg para o marcar.

Lei de Jogo 17

Lançamento de Baliza

Não pode ser marcado golo directamente
Pode ser marcado de qualquer ponto da área
de baliza

A bola só está em jogo depois de passar a
linha da área de baliza

Tem 4 seg para marcar

Lei de Jogo 18

Pontapé de Canto

Só é obtido golo na baliza do adversário

Dúvidas e Sugestões.....