

**CÂMARA MUNICIPAL DE MONTALEGRE**  
GABINETE IMPRENSA

# **I MARATONA FUTSAL DE MONTALEGRE**

## **REGULAMENTO**

**1** - Os jogos têm a duração de 40 minutos corridos divididos em dois tempos de 20 minutos, com descanso de 5 minutos.

**2** - O jogador que receber 2 CARTÕES AMARELOS será desclassificado com CARTÃO VERMELHO, podendo no entanto efectuar o próximo jogo.

Se o jogador for admoestado com CARTÃO VERMELHO directo será sujeito às seguintes sanções:

- Será automaticamente desclassificado do jogo, podendo no entanto efectuar o próximo jogo.

- Só será desclassificado da Maratona, se por indicação da equipa da arbitragem e decisão da organização, for considerado que o jogador incorreu em agressão grave, ou outro tipo de atitudes consideradas injuriosas.

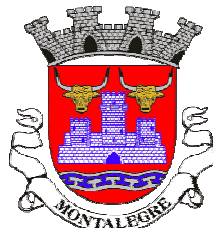
**3** - Todos os jogos serão dirigidos por árbitros federados.

**4** - Todas os delegados das equipas devem apresentar na mesa, a relação dos jogadores com o respectivo número da camisola, no máximo de 12 jogadores e 6 assistentes, contando a partir do 1º jogo, não podendo a mesma ser alterada de forma alguma durante a realização da Maratona. Fica proibido estarem no banco de suplentes mais de 6 elementos assistentes da equipa.

**5** - As equipas deverão equipar-se no intervalo do jogo anterior ao seu, nos balneários disponíveis que estão instalados no Pavilhão, tendo a tolerância de 5 minutos para o começo do jogo.

**6** - Os jogos têm a duração de 40 minutos divididos em dois tempos de 20 minutos com descanso de 5 minutos, não haverá desconto de tempo.

**7** - As substituições são livres não necessitando de interromper o jogo, tendo as mesmas que ser feitas na zona de substituições. Quando as equipas introduzirem o guarda-redes como jogador de campo a substituição deve ser feita na zona



**CÂMARA MUNICIPAL DE MONTALEGRE**  
GABINETE IMPRENSA

substituições devendo o que entra utilizar um colete ou camisola diferente dos restantes elementos da equipa.

**8** - Em caso de algum atleta se lesionar no lado contrário a que está instalado o banco de suplentes deve o mesmo sair na linha lateral onde se encontra e o seu colega entrar na zona de substituições.

**9** - O torneio inicia-se no dia 11 de JULHO pelas ----- horas (ainda a definir) e finaliza no dia 12 de JULHO de 2009, no Pavilhão Multiusos de Montalegre.

**10** - As decisões dos árbitros são soberanas.

**11** - Se decorridos 15 minutos não se apresentar alguma equipa, esta sofrerá uma derrota por falta comparência 3-0.

**12** - As equipas participantes enquadram-se em séries que disputam o sistema de campeonato e passam à fase seguinte as 2 primeiras equipas classificadas de cada série.

A equipa ganhadora recebe 3 pontos, perdedora 1 ponto e o empate 2 pontos, a falta de comparência 0 pontos.

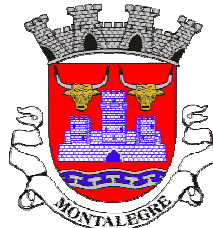
**13** - Apuramento das séries em caso de empate por pontos mais de 2 equipas (ter em atenção que os resultados directos entre equipas empatadas a pontos deixa de existir é regulamentado pelos pontos que a seguir são mencionados)

- 1- Verificar quem sofreu menos golos.
- 2- Em caso de empate verifica-se a diferença entre marcados e sofridos.
- 3- Se ainda estiverem empatadas vai verificar-se quem marcou mais golos.
- 4- A última decisão de desempate será através da equipa que menos cartões recebeu durante a disputa da série.

**14** - Regras de jogo:

- quando uma equipa esteja com 5 ou mais faltas, todos os livres serão directos mesmo que o tempo que resta para concluir o jogo tenha terminado.
- o mesmo caso se aplica para a situação do castigo de penaltis.

**15** - Na segunda e restantes fases as equipas eliminam-se entre si, segundo o calendário.



**CÂMARA MUNICIPAL DE MONTALEGRE**  
GABINETE IMPRENSA

Em caso de empate resolvem-se com a marcação de grandes penalidades, 3 (três) por equipa a indicar pelo treinador. Em caso de nenhuma equipa falhar os três penaltis, irão lançando os diferentes atletas indicados pelo treinador.

**16** - Na Final em caso de empate, haverá um prolongamento de 10 minutos (divididos em dois tempos de 5 minutos). Se ainda se verificar o empate marcar-se-ão 3 penaltis por equipa com 3 jogadores diferentes. Persistindo o empate continuarão a marcar até ao primeiro falho por parte dos restantes elementos que acabaram o encontro.

A ORGANIZAÇÃO