

Regulamento Torneio de Futsal de Psicologia 13/14

1. Cada equipa tem de ser composta no máximo por 10 elementos e no mínimo por 6;
2. As equipas podem ser mistas (podem ser constituídas por elementos do sexo masculino, do sexo feminino, ou por elementos de ambos os sexos);
3. As substituições são ilimitadas;
4. Dois cartões amarelos ou um cartão vermelho dão direito a um jogo de suspensão;
5. Os jogos são compostos por 30 minutos, 15 em cada parte com intervalo de 1 minuto;
6. Na fase de grupos, vitória dá 3 pontos, empate dá 1 ponto e derrota dá 0 pontos;
7. Na fase a eliminar em caso de empate no fim dos 30 minutos realiza-se 3 marcações de grandes penalidades;
8. Caso o número de equipas seja superior a seis não será realizada a fase de grupos, havendo eliminatórias de imediato (nota: se o número das equipas for ímpar, uma delas passa diretamente a outra fase);
9. No caso de uma equipa passar automaticamente para a outra fase, faz-se repescagem da equipa derrotada com o melhor diferencial de golos na fase anterior para a defrontar, caso o número desta fase seja ímpar;
10. Na fase de grupos os primeiros colocados de cada grupo defrontam-se na final;
11. A equipa deverá, pelo menos, estar presente no campo com pelo menos 4 jogadores, 5 minutos após a hora marcada;
12. Proibido o uso de brincos, colares e/ou anéis;
13. Quando um jogador é expulso a equipa fica reduzida a 4 elementos durante 2 minutos e outro jogador poderá entrar após a bola ser colocada fora de campo;
14. No total de 5 infrações realiza-se um livre de 7 metros (faltas cometidas por elementos do sexo feminino só contam como meia infração);

15. Quando a bola ultrapassar a linha do meio campo, no caso de atraso para o seu próprio guarda-redes este não pode apanhar a bola com as mãos. Caso esteja no próprio meio campo o guarda-redes pode agarrar o primeiro atraso porém se receber outro atraso já não o poderá fazer enquanto a bola estiver na posse da sua própria equipa;
16. A bola estará fora do jogo quando ultrapassar as linhas laterais ou de fundo, quando bater no teto e quando a partida for interrompida pelo árbitro. Será considerada em jogo em qualquer outra situação, do começo ao final da partida;
17. No caso de igualdade de pontos passa a equipa com melhor diferença de golos;
18. É obrigatório o uso de vestuário desportivo;
19. Todos os lançamentos laterais serão realizados com os pés;
20. Na falta de comparência a equipa perde automaticamente por 3-0;
21. As regras a serem aplicadas são as regras de futsal.
22. Cada jogador terá de levar o cartão de desporto para que lhe seja permitida a entrada no pavilhão.



Associação de Estudantes de Psicologia
da Universidade do Minho