

ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DO PORTO



PRAÇA DR. GUILHERME PINTO

MATOSINHOS

XII "A MAGIA DO FUTEBOL DE RUA"





APRESENTAÇÃO DA A. F. DO PORTO

A Associação de Futebol do Porto, é uma Instituição de Utilidade Pública, fundada oficialmente em 10 de Agosto de 1912 por ação do Futebol Clube do Porto e do Leixões Sport Clube

Desde aí, até à data, tem-se dedicado com afinco à promoção do Futebol Distrital e Nacional, proporcionando o desenvolvimento Desportivo a milhares e milhares de Jovens.

- Total de 35.709 Atletas
- 23.832 Atletas Jovens
- 1.322 Atletas Femininas
- 10.308 Dirigentes
- 2.730 Treinadores
- 2.435 Massagistas
- 1.638 Equipas
- 723 Jogos semanais
- 38 Campeonatos
- 17 Provas Extraordinárias
- 9 Seleções Distritais
- 813 Árbitros Femininos e Masculinos de F11 e Futsal

Os Fins principais desta A. F. Porto são: Promover, fomentar, incentivar, dirigir e regulamentar a prática do futebol não profissional em todas as especialidades no distrito do Porto.

APRESENTAÇÃO DA MAGIA DO FUTEBOL DE RUA

Nos tempos atuais as nossas crianças não dispõem de condições para brincar e jogar futebol na rua como outrora faziam e se deliciavam a fugir às autoridades, contribuindo dessa forma para o seu desenvolvimento físico e mental.

Hoje, as ruas e os largos das nossas cidades e vilas estão repletas de viaturas, impedindo o movimento das crianças e adultos, levando-as ao sedentarismo e à obesidade.

Pensando em tudo isto, decidiu a Direção da AF Porto, em parceria com algumas instituições e empresas levar a efeito um mega torneio designado: **A MAGIA DO FUTEBOL DE RUA**



REGULAMENTO DA PROVA

“A Magia do Futebol de Rua”

XII EDIÇÃO 2022

I CAPITULO

1 - ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

- 1.1 - O Torneio designa-se “A Magia do Futebol de Rua”.
- 1.2 - Concorrem a este torneio 38 equipas inscritas voluntariamente.

2 - SISTEMA DA PROVA

- 2.1 - O Torneio será disputado preferencialmente aos sábados de manhã entre os meses de abril, maio e junho de 2022.

ESCALÃO DE PETIZES (4x4)

- 2.2 – As dez equipas inscritas, disputam por pontos, a uma volta, a classificação final da I fase do escalão de petizes.
- 2.3 – A II fase, opõe os doze clubes, num jogo apenas, e destina-se a ordenar a classificação final, sendo:

1º classificado serie 01 x 1º Classificado serie 02
2º classificado serie 01 x 2º Classificado serie 02
3º classificado serie 01 x 3º Classificado serie 02
4º classificado serie 01 x 4º Classificado serie 02
5º classificado serie 01 x 5º Classificado serie 02

ESCALÃO DE TRAQUINAS (5x5)

- 2.4 – As treze equipas inscritas, divididas em duas series, uma de seis equipas e outra de sete equipas, disputam por pontos, a uma volta, a classificação final da I fase do escalão de traquinas.
- 2.5 – A II fase, opõe os treze clubes, num jogo apenas, e destina-se a ordenar a classificação final, sendo:



1º classificado serie 01 x 1º Classificado serie 02
2º classificado serie 01 x 2º Classificado serie 02
3º classificado serie 01 x 3º Classificado serie 02
4º classificado serie 01 x 4º Classificado serie 02
5º classificado serie 01 x 5º Classificado serie 02
6º classificado serie 01 x 6º Classificado serie 02
Vencido jogo 6º classificado x 7º classificado serie 02

3 - DURAÇÃO DOS JOGOS

3.1 - A partida terá a **duração de 25 minutos**, divididos em **duas partes de 12,30 minutos**, sem intervalo, mas com mudança de campo

3.2 - Cada jogo terá um árbitro/cronometrista, munido de apito.

4 - CLASSIFICAÇÃO E FORMAS DE DESEMPATE

4.1 - A classificação de cada equipa é obtida a partir da pontuação alcançada nos jogos disputados, segundo o critério seguinte:

- 3 Pontos por VITÓRIA;
- 2 Pontos por EMPATE com golos
- 1 Ponto por EMPATE sem golos
- 0 Pontos por DERROTA;

4.2 - Se duas ou mais equipas obtiverem o mesmo número de pontos, considera-se classificada no lugar superior a equipa que tiver alcançado o maior número de pontos no jogo efetuado entre si.

4.3 - Em caso de nova igualdade pontual, considera-se classificada no lugar superior a equipa que possuir a maior diferença global entre golos marcados e sofridos, também nos jogos efetuados entre elas.

4.4 - Se a igualdade se mantiver, considera-se classificada no lugar superior a equipa que tiver obtido maior diferença entre os golos marcados e sofridos em todos os jogos disputados.

4.5 - Em caso de igual diferença de golos, considera-se classificada no lugar superior a equipa que, em todos os jogos disputados, tiver marcado o maior número de golos.

4.6 - Se persistir essa igualdade, considera-se classificada no lugar superior a equipa que somar maior número de vitórias em todos os jogos disputados.



4.7 - Se nova igualdade se verificar, considera-se classificada no lugar superior a equipa cuja média de idades de todos os jogadores for inferior.

4.8 – Para efeitos de apuramento do melhor 4º classificado, será observado a seguinte fórmula.

$N.º \text{ Pontos} : N.º \text{ Jogos} = \text{Coeficiente de pontos.}$

II CAPITULO

LEIS DE JOGO

1 - CAMPO DE JOGO

1.1 - O Campo de jogo será (em terra batida ou calçada) devendo ter forma retangular com as seguintes dimensões:

Comprimento:

Máximo de 30m

Mínimo de 20m

Largura:

Máximo de 15m



1.2 - As balizas têm 2 metros de largura e 1,40 metros de altura.

2 - A BOLA

2.1 - A bola deve ser a número 3.



3 - NÚMERO DE JOGADORES

- 3.1 - Cada equipa poderá inscrever um máximo de 12 atletas.
- 3.2 - A partida será jogada por duas equipas de 5 jogadores cada uma em Traquinas e 4 jogadores cada uma em Petizes, podendo cada uma delas apresentar para jogar o máximo de 10 jogadores, um do qual será o Guarda-Redes.
- 3.3 - Qualquer outro jogador da equipa poderá trocar o seu posto com o do Guarda-Redes, desde que previna o Árbitro/Cronometristas, e este pare o jogo.
- 3.4 - Uma equipa só pode jogar se apresentar o mínimo de 4 jogadores e entre eles um Guarda-Redes.

4 - SUBSTITUIÇÕES

- 4.1 - A substituição de jogadores é volante (não havendo necessidade de parar o jogo) porém, o jogador substituído só poderá entrar depois de sair de campo o seu colega.

5 - EQUIPAMENTO DE JOGADORES

- 5.1 - As duas equipas devem usar equipamento diferente.
- 5.2 - É permitido o uso de colete na falta de equipamento, mas todos os jogadores terão de se apresentar de igual modo vestidos.
- 5.3 - **É expressamente proibido o uso de chuteiras nos locais (rua/calçada) onde se disputem os encontros.**

6 - ÁRBITROS/CRONOMETRISTA

- 6.1 - O Árbitro/cronometrista tem de ter sempre o equilíbrio no exercício da função, intervindo o menos possível.

7 - O COMEÇO DO JOGO

- 7.1 - Antes de se iniciar a partida, o Árbitro/Cronometrista indica aos atletas das equipas para que lado jogam.

8 - PONTAPÉ DE GRANDE PENALIDADE

- 8.1 - Posição dos jogadores ao ser marcado o castigo:
- Com exceção do jogador que vai marcar o pontapé de grande penalidade e do Guarda-Redes que defende, devem estar todos dentro do retângulo de jogo, mas fora da linha tracejada que dista da linha de baliza 6 metros.
- 8.2 - A marca de grande penalidade encontra-se perpendicular a 4 metros da linha de baliza.



9 - LANÇAMENTO DA BOLA DA LINHA LATERAL

9.1 - A bola é arremessada com os pés no local onde a mesma saiu.

Não será considerado golo caso o jogador chute diretamente para a baliza sem que a bola tenha tocado em qualquer jogador

10 - PONTAPÉ DE BALIZA

10.1 - O pontapé de baliza pode ser executado com as mãos ou os pés dentro da área tracejada.

A bola entrará em jogo logo que seja pontapeada ou arremessada pelo guarda-redes.

Não será considerado golo caso o guarda-redes chute diretamente para a baliza sem que a bola tenha tocado em qualquer jogador

11 - PONTAPÉ DE CANTO

11.1 - O pontapé de canto pode ser executado por qualquer jogador da equipa que ataca, na junção da linha lateral com a linha de baliza do lado onde a bola saiu do recinto de jogo.

12 - RECINTO DOS JOGOS

12.1 – Os jogos são disputados na Praça D. João I, salvaguardando eventuais exceções que serão atempadamente divulgadas.

13 - APRESENTAÇÃO DOS DOCUMENTOS

13.1 - Em cada encontro as equipas apresentam uma ficha técnica onde constam os atletas inscritos e agentes desportivos, a qual deverá ser entregue na mesa, quinze (15) minutos antes do jogo, acompanhada dos cartões/licença de todos os participantes, sob pena de não poderem realizar o jogo.

14 - ADMINISTRAÇÃO E ORGANIZAÇÃO

14.1 - Todos os intervenientes serão dotados de um cartão identificativo emitido pela AFP, que servirá para identificação antes dos jogos.

14.2 – Em conjunto com os cartões identificação, deverá ser entregue ficha de jogo, constante como anexo a este regulamento.



15 - TROFÉUS

- 15.1 - Às equipas vencedoras serão entregues um troféu e 15 medalhas.
- 15.2 - Às equipas classificadas em 2º lugar serão atribuídas um troféu e 15 medalhas.
- 15.3 - Às restantes equipas serão atribuídas medalhas a todos os praticantes.

III CAPITULO

1 - REGULAMENTO DE DISCIPLINA

- 1.1 - **Qualquer ato de indisciplina por parte de jogadores, dirigentes, familiares ou acompanhantes das equipas ditará o afastamento dos mesmos ou da equipa do Torneio sem necessidade de processo disciplinar. Reserva-se à organização o de tomar tais medidas, não sendo essas decisões passíveis de recurso por parte do(s) infrator(es).**

IV CAPITULO

1 - NORMAS E INSTRUÇÕES

- 1.1 - As inscrições devem ser realizadas impreterivelmente nos termos da Circular n.º 1 “Normas e Instruções”.
- 1.2 - Os participantes dispõem de Seguro de Acidentes Pessoais durante a prova assegurado pela A.F. do Porto;
- 1.3 - Os participantes não dispõem de banho após os jogos;
- 1.4 - Os acompanhantes são os únicos responsáveis pelos atletas participantes, devendo ter dos pais/tutores as devidas autorizações escritas e o maior cuidado na sua vigilância;
- 1.5 - **Cada equipa deve possuir para cada atleta declaração médica atestar que este não está inibido da prática de desporto, para ser exibido quando solicitado;**
- 1.6 - Aconselha-se todas as equipas a transportarem água para os seus jogadores;



FAIR PLAY

OS DEZ MANDAMENTOS DO JOGADOR

1. Jogar para ganhar!
2. Jogar com desportivismo!
3. Respeitar as leis de jogo!
4. Respeitar os adversários, companheiros, árbitros e espetadores!
5. Aceitar a derrota com dignidade!
6. Promover os interesses do futebol!
7. Rejeitar a corrupção, a droga, o racismo, a violência e outras ameaças ao nosso desporto!
8. Denunciar as pessoas que procuram trazer prejuízos ao nosso desporto!
9. Ajudar os outros a resistir às tentativas de corrupção!
10. Honrar as pessoas que defendem a reputação do futebol!

OS DEZ MANDAMENTOS DO RACISMO

1. Em dias de jogo, os clubes devem emitir um documento repudiando qualquer comportamento racista, que deverá ser exibido no estádio.
2. Anunciar publicamente que não são tolerados cânticos racistas nos estádios.
3. Fazer da luta contra o racismo uma condição, aquando da adesão de novos sócios.
4. Prevenir a venda de literatura racista nos recintos desportivos.
5. Atuar disciplinarmente contra jogadores envolvidos em atos de racismo.
6. Contactar outros clubes para desenvolver ações contra o racismo.
7. Encorajar uma estratégia comum entre a polícia e seguranças dos estádios.
8. Apagar todos os slogans racistas nos arredores dos estádios.
9. Adotar uma postura condizente com os restantes empregados e fornecedores dos clubes
10. Aliar-se a campanhas com outras organizações para combater todas as formas de discriminação.