

# Projeto Walking Football

## A - Regras

1. Equipas constituídas por 6 elementos, em jogos de 6x6;
2. Dimensões do campo: 21x42 metros;
3. O tamanho da baliza deve ser de 3 metros de comprimento e 1 metro de altura;
4. Não existe guarda-redes;
5. Todos os jogadores devem manter uma distância de 3 metros das balizas durante o jogo;
6. Não existe número máximo de substituições e estas têm que ser realizadas ao lado da baliza, ou junto aos bancos de suplentes (caso existam), sendo obrigatório serem realizadas no meio campo defensivo;
7. Não existe regra do fora de jogo;
8. É proibido entradas em tackle e qualquer contacto físico;
9. Os jogadores só podem caminhar, sendo obrigatório no movimento estar sempre com um pé a tocar o solo, sendo a corrida punida com livre indireto;
10. Não existem penáltis - apenas livres indiretos e todos os jogadores devem manter distância de 3 metros;
11. A bola não pode ser jogada acima da barra da baliza;
  - A. Voluntário: Punido com falta;
  - B. Involuntário: O jogo não é interrompido sendo que os jogadores só poderão atacar a bola quando a mesma tocar o solo.
12. Quando a bola ultrapassar uma linha lateral, deverá ser reposta em jogo no mesmo sítio em que saiu sendo a reposição efetuada com o pé. Os jogadores adversários deverão permanecer a 3 metros da bola;
13. Quando a bola atravessar a linha final deverá ser aplicado canto ou pontapé de baliza. A distância de referência para os jogadores adversários é a mesma das regras anteriores: 3 metros;
14. Depois de cada golo, o jogo deverá recomeçar com pontapé de saída no meio campo;
15. Não poderão ser considerados válidos os golos marcados do meio campo defensivo;

16. Se um golo for impedido de forma ilegal (ex: mão na bola; correr para evitar que a bola entre; não cumprir a distância de 3m face à baliza) o mesmo deve ser validado sem recurso à falta;
17. Se um jogador intercetar uma bola sem cumprir a distância de 3m face à baliza, mas a mesma não siga a trajetória de golo será considerado canto;
18. Bola morta dentro da área é considerada saída pela linha de fundo;
19. O árbitro pode ordenar a substituição de qualquer jogador que apresente um comportamento agressivo ou linguagem imprópria;
20. Se um jogador receber um cartão amarelo deverá ser substituído e terá de permanecer no banco por 2 minutos;
21. Um jogador que receber um cartão vermelho (por acumulação de amarelos ou direto) deverá abandonar o campo de jogo deixando a sua equipa em inferioridade numérica;
22. Todas as decisões do árbitro em qualquer situação da partida devem ser cumpridas e respeitadas.
23. **Na vertente lúdica**, a bola pisada não pode ser retirada pelo adversário num período máximo de 5 segundos. Caso esse limite seja ultrapassado pelo atleta em posse de bola será aplicado a sanção de livre indireto.

## **B – Regulamento dos Torneios**

1. Duração dos jogos:
  - a. Competição: Duas partes de 10 minutos;
  - b. Lúdica: Uma parte de 10 minutos;
  - c. Regionais: Duas partes de 7 minutos;

O tempo de jogo poderá ser alterado caso a organização do torneio informe de forma antecipada todas as equipas inscritas.

2. Ficha de Jogo: para todos os jogos deverá existir uma ficha de jogo, que deverá ser entregue à mesa devidamente preenchida com todos os atletas que participam no respetivo jogo. No final o resultado deve ser validado por cada treinador.
  - a. Mesa: será constituída por dois representantes de uma equipa participante no torneio, que não se encontre em competição durante o horário do jogo em causa.
3. A organização deverá enviar às equipas participantes os quadros competitivos com a maior antecedência possível. De forma a que tal seja possível será necessário que todas as equipas inscritas enviem igualmente com antecedência toda a informação solicitada pela organização, cumprindo as datas limite de inscrição.
4. Em caso de empate pontual serão aplicados os seguintes fatores de desempate:

(Aplicado em fases de grupo / formato de Liga)

- a) Confronto direto
- b) Diferença de Golos
- c) Golos Marcados
- d) Golos Sofridos

Em caso de jogo em fase eliminatória o desempate é realizado por grandes penalidades marcadas na marca de meio campo num sistema de eliminação por morte súbita e no final de cada sequência se afasta a bola um adicional de 3 metros para além da marca inicial.

5. O comportamento antidesportivo é sancionado com advertência ou expulsão, o árbitro poderá obrigar à substituição de um jogador sempre que se verificar uma atitude imprópria para o espírito desportivo e Fair Play, designadamente:
  - a. **Conduta verbal desadequada;**
  - b. **Conduta gestual desadequada.**

**Os comportamentos eticamente relevantes são reconhecidos e destacados através da seguinte forma:**

- a. **Cartão Branco:** através de alguns comportamentos meritórios da exibição do cartão  
(Ver detalhes em anexo)

**O cartão branco apenas poderá ser exibido, quando o jogo estiver parado, sendo que poderá ser exibido a título individual ou coletivo.**

### **C - Esclarecimentos Adicionais**

1. A participação de equipas mistas é incentivada pela organização e pelo projeto não sendo, no entanto, fator obrigatório. Cabe a cada equipa fazer a gestão dos seus elementos.
2. O árbitro poderá proceder à aplicação da lei da vantagem sempre que considerar necessário.
3. O objetivo da modalidade é a promoção da prática desportiva, o convívio e principalmente, a adoção de valores associados ao desporto entre os quais: Respeito, Fair Play, Responsabilidade e Cooperação.
4. **Qualquer caso omissivo é definido pela organização do Torneio.**