



# 1 BATALHA GUARDA-REDES



ESTÁDIO  
DR. FRANCISCO VIEIRA  
SILVES

BENJAMINS INFANTIS  
INICIADOS JUVENIS JUNIORES

**17 DE JUNHO**



Iª Batalha de Guarda-Redes – Silves Futebol Clube



## ÍNDICE

REGULAMENTO DA BATALHA .....	3
JOGO .....	3
INSCRIÇÃO .....	3
GRUPOS / CATEGORIAS .....	3
EQUIPAMENTO DE JOGO .....	3
CLASSIFICAÇÃO.....	3
FASE DE GRUPOS.....	3
FASE DE ELIMINATÓRIAS.....	4
O CAMPO .....	4
ÁRBITROS E TEMPO DE JOGO.....	5
ÁRBITROS .....	5
TEMPO DE JOGO .....	5
AVISOS.....	5
PARAGEM DO TEMPO DE JOGO .....	5
REPOSIÇÃO DE BOLAS .....	5
REGRAS DO JOGO.....	6
NORMAS DE CONDUTA .....	8
Instruções, Documentos necessários e Dados de Pagamento .....	9



## REGULAMENTO DA BATALHA

### JOGO

O jogo realizar-se-á entre dois guarda-redes da mesma categoria.

### INSCRIÇÃO

A batalha é um evento para todos os atletas ou interessados em participar, sejam eles guarda-redes federados, não federados ou apenas aficionados.

### GRUPOS / CATEGORIAS

Cada participante poderá inscrever-se em apenas e só numa categoria.

Os guarda-redes ficarão agrupados em seis categorias:

FUTEBOL 7 | FUTEBOL 11

BENJAMINS – Nascidos em 2013 e 2012

INFANTIS – Nascidos em 2011 e 2010

INICIADOS – Nascidos em 2008 e 2009

JUVENIS – Nascidos em 2007 e 2006

JUNIORES – Nascidos em 2004 e 2005

### EQUIPAMENTO DE JOGO

1. Os atletas deverão estar equipados sem qualquer tipo de adereço ou equipamento dos diversos clubes da região.
2. É obrigatório a utilização de luvas de guarda-redes de forma a prevenir eventuais lesões.

### CLASSIFICAÇÃO

#### FASE DE GRUPOS

A pontuação nos jogos de qualificação será a seguinte:

Vitória: 3 pontos

## Iª Batalha de Guarda-Redes – Silves Futebol Clube



Empate: 1 ponto

Derrota: 0 pontos

Vencerá o jogo, o guarda-redes, que no final do tempo regulamentar tenha marcado mais golos que o seu adversário.

Em caso de igualdade pontual no final da classificação da fase de grupos, o fator de desempate entre atletas terá a seguinte ordem:

1º passará o guarda-redes com a maior diferença positiva entre golos marcados e golos sofridos;

2º passará o guarda-redes com o maior número de golos marcados;

3º passará o guarda-redes com o menor número de golos sofridos;

4º Se mesmo assim, o empate persistir, então, será efetuado um sorteio entre os guarda-redes através do lançamento de moeda ao ar.

### FASE DE ELIMINATÓRIAS

Vencerá o jogo, o guarda-redes, que no final do tempo regulamentar tenha marcado mais golos que o seu adversário.

Nesta fase e em caso de igualdade no marcador, no final do tempo regulamentar dos jogos, estes, serão decididos, primeiramente, com um tempo adicional de 1 minutos e 30 segundos. Caso persista a igualdade numérica serão desempatados através da marcação de pontapés da marca de grande penalidade em regime de morte súbita.

### O CAMPO

1. O campo será retangular, delimitado por duas linhas ou uma sequência de pinos e duas linhas finais.
2. Será dividido em duas zonas, uma de ataque e outra de defesa.
3. A marca de penalti estará localizada a 6 m da baliza no futebol de 7 e a 11 m no futebol de 11.
4. Haverá duas balizas em cada parte do campo de jogo.



## ÁRBITROS E TEMPO DE JOGO

### ÁRBITROS

Cada jogo será arbitrado por 2 árbitros. Um árbitro principal que estará junto do campo, e um árbitro auxiliar que estará na mesa de controle.

O árbitro principal será responsável por dirigir o jogo e controlar o tempo de jogo.

O árbitro auxiliar ficará encarregado de registar os resultados, bem como aconselhar os participantes das séries subsequentes.

### TEMPO DE JOGO

Os jogos terão duração de 3 minutos, duas partes de 1 minuto e 30 segundos, sem pausa, apenas para os Guarda-redes trocarem de campo.

### AVISOS

O árbitro terá a obrigação de avisar quando faltar 1 minuto e novamente aos 10 segundos do fim da partida.

### PARAGEM DO TEMPO DE JOGO

O tempo de jogo só será interrompido por um dos árbitros quando ocorrerem os seguintes casos:

- Lesão de um dos guarda-redes.
- Não existam bolas disponíveis no campo de jogo.
- Haja mais de uma bola no campo de jogo.
- Para marcação de uma grande penalidade.
- O árbitro considerar apropriado.

### REPOSIÇÃO DE BOLAS

O fornecimento de bolas aos guarda-redes será realizado por um ou dois lançadores de bolas localizado próximo da sua baliza ou pelo árbitro principal. Só estes poderão enviar as bolas para os guarda-redes, sempre da mesma forma (com as mãos ou com os pés), de forma rasteira para facilitar a receção por parte do guarda-redes.

Em casos excepcionais, o árbitro auxiliar também pode passar as bolas se necessário.



## REGRAS DO JOGO

1. O “remate” do guarda-redes pode ser feito com qualquer parte do corpo, ou seja, com o pé, mão, pontapés semi-volei, etc.
2. É obrigatório (re)iniciar o jogo sempre com a bola parada, não podendo, esta, ser remata de imediato ao ser enviada pelo repositor de bolas.
3. Os remates e/ou lançamentos efetuados sobre a linha delimitadora ou fora da zona de ataque serão considerados como falta e castigados com a marcação de um penalti.
4. Se o guarda-redes efetuar um remate e/ou lançamento contra o poste ou trave da baliza adversária e, esta, ressaltar e entrar na sua baliza, será considerado golo para o adversário.
5. Se o guarda-redes efetuar uma defesa a remate do adversário e a bola for desviada para a linha lateral ou de fundo, este, ficará na posse de bola e reiniciará o jogo.
6. Os guarda-redes não podem sair da sua área de ataque no momento de atacar a baliza adversária, exceção feita, se o guarda-redes adversário efetuar uma defesa incompleta ou a bola bater no poste/barra e, esta, ficar solta dentro do campo. Se assim, for, o guarda-redes “atacante” poderá invadir o espaço do adversário e ter a possibilidade de terminar a sua jogada. Para tal, terá 6 segundos no máximo para concluir a jogada.
7. Se a defesa incompleta ou o rebate do poste/barra entrar no meio-campo defensivo do guarda-redes “atacante”, este, terá duas opções:
  - A. Se a bola se dirigir para a sua baliza, então, pode usar as mãos e evitar o golo do adversário terminando a jogada nesse momento e passando a posse de bola para o guarda-redes adversário.
  - B. Controlar a bola sem usar as mãos e executar um remate para a baliza adversária e dar no máximo dois toques na bola (um para dominar e outro para rematar).
8. Se o guarda-redes “atacante” der mais do que 2 toques na bola, então, a jogada termina nesse momento passando a posse de bola para o adversário dar continuidade ao jogo.
9. Se durante a ação de recarga houver qualquer infração regulamentária por parte de qualquer um dos guarda-redes, nomeadamente, qualquer tipo de contato físico entre eles, então,



será assinalado uma falta contra o infrator e por conseguinte um pontapé da marca dos 11 metros.

10. O árbitro principal contará os 6 segundos em voz alta no caso de uma ação “um contra um” na partida.

11. Se durante a ação de recarga, a bola entrar na baliza do guarda-redes atacante como resultado de uma defesa incompleta do guarda-redes defensor (lançamento não intencional), este golo não será validado. Reforçamos a ideia de que qualquer remate á baliza do adversário só poderá ser efetuado na zona de ataque.

12. Se o guarda-redes efetuar uma defesa dentro da sua área de defesa, então, deverá voltar para a sua zona de ataque e prosseguir o jogo.

13. O guarda-redes só pode defender a sua baliza dentro do seu meio-campo, não podendo em situação alguma invadir o meio-campo adversário para defender os seus remates quer seja como primeiro remate quer seja como recarga.

14. Os guarda-redes só podem manter a posse de bola por 6 segundos, se ultrapassarem esse tempo, será marcada falta e respetiva marcação de grande penalidade.

15. No fim dos 2 minutos, o árbitro assinalará o fim do jogo. Se naquele momento algum dos guarda-redes tiver feito um remate/lançamento dentro do tempo definido e a bola estiver em movimento total, o remate/lançamento será válido. Se a bola entrar na baliza, então, o golo será validado. Se porventura, o guarda-redes defensor efetuar uma defesa incompleta e a bola ficar solta dentro do campo, então, a jogada terminará nesse momento não tendo o atacante a oportunidade de efetuar a recarga.

16. PENALTI – Na situação de pontapés da marca de penalti, a bola será colocada no local designado do campo de jogo localizado a 6 /11 metros da linha de baliza.

17. O guarda-redes infrator deve ficar na linha de baliza.

18. O guarda-redes infrator pode movimentar-se ao longo da linha de golo, no entanto, no momento do remate deverá estar parado e ter no mínimo um pé em contacto com a linha de golo.

19. Assim que os guarda-redes estejam prontos, o árbitro dará autorização para a marcação do penalti.

20. Só serão validados os remates para a frente, com o pé, e apenas com um toque na bola.



21. Se o guarda-redes defender o remate com defesa incompleta ou se for rechaçada pelo poste/barra, então, o guarda-redes atacante poderá efetuar a recarga mantendo as condições da regra nr. 6.

### NORMAS DE CONDUTA

CONDUTA CÍVICA E SOCIAL – Qualquer conduta antidesportiva, como protestos, gestos ou insultos contra o guarda-redes adversário, árbitro, juiz de mesa ou membros da organização, será motivo para punição e eliminação imediata da batalha.

JUIZ DE MESA – Para evitar erros ou distrações, os guarda-redes devem evitar perguntas ao árbitro ou juiz de mesa durante o jogo. No entanto, poderão fazê-lo no final de cada partida.

VALIDAÇÃO DE RESULTADOS – No final de cada jogo, os guarda-redes devem, obrigatoriamente, aproximar-se do juiz de mesa e verificar o resultado e assinar a folha.

Se a regra for violada, o participante pode ser eliminado.

CONDUTA DESPORTIVA – Durante o jogo, os guarda-redes deverão dirigir-se aos árbitros e adversários de forma correta. Se, o árbitro, detetar qualquer atitude de conduta incorreta, deverá marcar falta e conseguinte marcação de penalti. Se a atitude for muito grave ou recorrente, os juízes podem desclassificar o ou os guarda-redes infratores.

ATRASO A JOGO – Na eventualidade do guarda-redes se atrasar ou não comparecer a um jogo, será declarada a derrota por 3-0. Caso seja reincidente, poderá ser desclassificado da batalha.

PARTICIPAÇÃO – A participação na Batalha implica a aceitação deste regulamento.



## Iª Batalha de Guarda-Redes – Silves Futebol Clube



### Instruções, Documentos necessários e Dados de Pagamento

Aquando do envio da ficha de inscrição deverá ser anexado à mesma uma fotocópia do cartão de cidadão ou de residência.

- A inscrição tem um valor de 5 €.

A ficha de inscrição pode ser submetida:

- Através deste do formulário online;
- Entregue em mão na secretária do clube
- Em alternativa poderá ser enviada para o email: [secretaria@silvesfc.pt](mailto:secretaria@silvesfc.pt)

O pagamento deverá ser efetuado na secretaria do clube ou através do:

IBAN: PT50004571304000242862270

SWIFT/BIC: CCCMPTPL

ou

MBWay para o 964 111 526 (Chamada para a rede móvel nacional).

A inscrição só ficará válida depois de ser enviado o comprovativo de pagamento para o email referido