



**ALGARVE**  
ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL

# REGULAMENTO PETIZES E TRAQUINAS

## FUTEBOL



**2022/2023**

# PETIZES E TRAQUINAS

## “ENCONTROS DISTRITAIS DE PETIZES E TRAQUINAS”

### ORGANIZAÇÃO

I. A organização dos “Encontros Distritais de Petizes e Traquinas” é da responsabilidade de um clube filiado, que antecipadamente demonstre vontade em acolher a organização do evento;

II. Em cada local do encontro o clube organizador, irá ser responsável pela coordenação do torneio, bem como pela resolução de todas as situações para a efetiva realização do mesmo.

III. As fichas de inscrição para cada Encontro deverão ser enviadas para a A.F. Algarve, para o endereço de e-mail [petizesetraquinas@afalgarve.pt](mailto:petizesetraquinas@afalgarve.pt) . Após este envio, será confirmada a participação da(s) equipa(s), e respetiva inclusão no Programa de Jogos;

IV. Os Encontros Desportivos estão programados com as seguintes datas:

1º - 11 ou 12 de fevereiro;

2º - 25 ou 26 de fevereiro;

3º - 11 ou 12 de março;

4º - 25 ou 26 de março;

5º - 15 ou 16 de abril;

6º - 29 ou 30 de abril;

7º - 13 ou 14 de maio

8º - 27 ou 28 de maio;

V. O clube filiado organizador irá receber a oferta de 5 bolas.

VI. Na impossibilidade de existir balneários que satisfaçam todas as equipas, os existentes devem estar disponíveis para todas equipas.

VII. O clube filiado organizador deverá enviar para [petizesetraquinas@afalgarve.pt](mailto:petizesetraquinas@afalgarve.pt) o registo fotográfico do encontro assim como uma pequena ficha de registo da A.F.Algarve.

VIII. Os responsáveis da A.F. Algarve poderão comparecer durante o encontro para se certificarem que tudo corre conforme consta no regulamento.



# REGULAMENTO

## 1. QUALIFICAÇÃO DOS CLUBES

- Os clubes participantes têm de estar **filiados** e inscritos nesta variante na A.F. Algarve.

## 2. QUALIFICAÇÃO/UTILIZAÇÃO DE JOGADORES

a) As crianças têm de estar devidas e obrigatoriamente inscritas na A.F. Algarve, devendo apresentar os respetivos cartões-licença emitidos pela **A.F. Algarve**. Na eventualidade de não apresentação dos cartões-licença, os atletas terão de obrigatoriamente de apresentar cartão de cidadão válido.

b) Cada equipa é composta por um guarda-redes, quatro jogadores de campo e até sete suplentes. O guarda-redes deve usar equipamento diferente dos outros;

c) Pode ser nomeado um capitão de equipa, mas não é obrigatório;

d) Todas as crianças devem ser utilizadas em cada jogo. Todas as crianças devem iniciar pelo menos uma parte como titulares;

f) Caso haja equipamentos semelhantes num jogo, uma das equipas pode jogar com coletes.

## 3. DURAÇÃO DOS JOGOS:

a) Os jogos têm a duração de **vinte e cinco minutos**, compostos por três partes. As duas primeiras partes têm a duração de sete minutos e trinta segundos sem intervalo entre elas, ao passo que a terceira parte terá a duração de 10 minutos. Entre a segunda e a terceira parte existirá um intervalo de cinco minutos.

b) A duração dos jogos pode variar em função do número de equipas inscritas e campos marcados, para que todas as equipas realizem preferencialmente o mesmo número de jogos por encontro.

## 4. LEIS DE JOGO

### 4.1 “Substituições”

- a) Na primeira e na segunda parte não poderão ser feitas substituições;
- b) Na terceira parte as substituições são volantes;
- c) Este regime de substituições não se aplica ao Guarda-Redes, caso a equipa só tenha um.

### 4.2 “Responsáveis de Campo”

- a) Estes dirigem os jogos e as suas decisões de bolas fora, em jogo, as faltas, os golos e outras situações momentâneas do jogo devendo ser apoiados pelo bom senso dos responsáveis por cada equipa, que apenas devem intervir nas dúvidas dos mesmos contribuindo para o seu esclarecimento.
- b) Em todos os encontros o **Clube** da casa deverá indicar, preferencialmente, um indivíduo por campo, para desempenhar a função de “*Responsável de campo*”;
- c) Preferencialmente os “*Responsáveis de campo*” devem ser jovens dos escalões de formação do clube que organiza o encontro;
- d) O “*Responsável de Campo*” deverá fazer cumprir as regras e o bom desenrolar de cada jogo partindo do princípio que os praticantes são jovens no início das etapas de formação desportiva, necessitando de informação para a compreensão das regras do jogo.
- e) Os clubes presentes em cada jogo “Encontro” podem indicar um “*Responsável de Campo*” desde que este cumpra os requisitos do ponto anterior.
- f) Na ausência do “*Responsável de Campo*”, os responsáveis pelo cumprimento das leis de jogo serão os respetivos treinadores de cada equipa, verificando o cumprimento das regras em cada metade do campo onde se encontra o seu banco de suplentes, respetivamente.

### 4.3 REPOSIÇÃO DA BOLA EM JOGO

- a) Sempre que a bola sai do terreno de jogo pela linha lateral esta pode deve ser reposta através de lançamento de linha lateral ou com o pé.
- b) Após a bola sair pela linha de baliza o Guarda-Redes pode colocar a bola em jogo com o pé ou com a mão.



4.4 Nestes encontros não há exclusões de jogadores nem apresentação de cartões. Os jogos devem ser essencialmente lúdicos, pois não desejamos formar campeões na idade de iniciação e formação desportiva, mas sim proporcionar momentos de alegria e prazer, contribuindo para a sociabilização, devendo os treinadores respeitar o desenvolvimento ontogenético dos jovens participantes.

## 5. TERRENO DE JOGO

a) O terreno de jogo deverá ter as seguintes dimensões:

- **Comprimento:** máx. 40 metros e mín. 30 metros;
- **Largura:** máx. 25 metros e mín. 20 metros

b) As linhas laterais podem ser definidas com a utilização de cones.

c) Não é obrigatório marcar as áreas, mas deverá existir uma referência em cima da linha lateral para sinalizar o limite da área (exemplo: cone, etc).

## 6. BALIZAS

Têm a dimensão de 3,00 x 1,55 (Máximo aprox. 3,00x2,00) e devem estar fixas ou presas de forma a não tombar.

## 7. BOLA

A bola a utilizar nestes escalões serão as bolas tamanhos nº 3 (Petizes) e 4 (Traquinas).

### Observações:

a) No caso de condições climatéricas adversas, a organização pode considerar a possibilidade de adiar ou cancelar o encontro.