

Regulamento da Liga de Mecânica 2018-2019

October 11, 2018

1 Inscrições

- Para proceder à inscrição de uma equipa é necessário preencher o boletim de inscrição e pagar o valor da mesma;
- Cada equipa é composta por um mínimo de 8 jogadores e um máximo de 12 jogadores;
- As equipas podem ser formadas com, no máximo, 4 alunos do Instituto Superior Técnico não matriculados no Mestrado Integrado em Engenharia Mecânica, independentemente do número de matrículas. As equipas convidadas, de outros cursos, não terão de cumprir este ponto;
- Cada equipa tem obrigatoriamente de inscrever um capitão com o objetivo de representar, organizar e coordenar a equipa em questão;
- Ao realizar a inscrição compete à equipa e a todos os elementos comprometerem-se a cumprir integralmente com o regulamento aqui exposto.

2 Funcionamento da Competição

2.1 Marcação de Jogos

- A divulgação dos jogos a realizar é feita, por jornada, no grupo do Facebook da Liga de Mecânica, onde estão presentes apenas os capitães e membros da Organização;
- Em simultâneo, é divulgada a data inicial e o prazo limite para a realização da jornada em questão;
- As datas dos encontros são combinadas entre os capitães de cada equipa, mediante disponibilidade, em discussão pública no grupo de Facebook descrito em cima;
- Cabe à organização verificar que as equipas apenas utilizam jogadores inscritos pela mesma na competição durante o decorrer do jogo, resultando na imediata derrota como se por falta de comparência da equipa a cometer a infração;

- O último jogo da fase de playoffs será realizada toda no mesmo dia e decidido pela Organização.

2.2 Jogos em Atraso

- Apenas na fase regular podem existir jogos em atraso. O funcionamento para estes jogos decorre da seguinte forma:
 - Se o prazo para realização de uma jornada tiver terminado e as duas equipas não se tiverem defrontado, ambas são contabilizadas com um jogo em atraso;
 - Um jogo em atraso pode ser realizado até uma semana após a data da jornada. Caso não se realize a organização decide uma data e hora aleatória para a realização do jogo para a semana da jornada seguinte. Caso uma equipa não compareça a este jogo é punida com falta de comparência;
- Terminado o período da fase regular, todos os jogos que estejam em atraso são automaticamente contabilizados com 0 pontos;
- Durante a fase final, os jogos têm que ser cumpridos nos prazos estabelecidos. Caso contrário, a organização decide uma data para a realização do jogo.

2.3 Faltas de Comparência

- De modo a evitar penalizações, uma equipa que não seja capaz de comparecer à data marcada deverá avisar a Organização com pelo menos 48 horas de antecedência, apresentando a devida justificação;
- Nos jogos marcados pela organização o ponto acima não se aplica;
- Em termos competitivos, falta de comparência sem aviso prévio corresponde a uma derrota para a equipa em falta por 3-0.

2.4 Nomeação dos Árbitros

- A nomeação de árbitros será realizada pela organização da Liga de Mecânica aquando da confirmação da reserva de campo para uma determinada partida;
- Casos de manifesta falta de seriedade e competência da equipa de arbitragem devem ser reportados à Organização.

2.5 Fatores de Desempate

- Em caso de igualdade pontual no fim da fase regular, usar-se-ão os seguintes fatores de desempate:
 - Diferença entre golos marcados e sofridos
 - Golos Marcados
 - Confronto Direto
 - Disciplina
- Caso após se ter esgotado todos os fatores de desempate as equipas continuem empatadas, a organização decidirá como proceder nessa situação.

2.6 Troca de Jogadores Inscritos

- Todas as equipas podem fazer uma substituição/adição, respeitando sempre o número máximo de participantes por equipa;
- Esta alteração entra em vigor imediatamente, após comunicação e autorização da Organização;
- As equipas cujos jogadores integram programas de estudo no estrangeiro estão autorizadas a fazer 3 alterações respeitando os prazos estipulados em cima;
- • Qualquer outra equipa que deseje efetuar alterações à sua equipa por razões extraordinárias (lesões, etc) deve expor as suas razões à Organização que posteriormente dará o seu parecer.

2.7 Seguro

- Os participantes são estudantes do Instituto Superior Técnico, pelo que estão cobertos pelo seguro escolar.

2.8 Casos Omissos

- A Organização é soberana de avaliar e decidir sobre todos os casos não reportados no regulamento.

3 Regras de Jogo

3.1 Duração

- Tempo regulamentar: duas partes de 20 minutos (tempo corrido), com 5 minutos de intervalo, sem compensação, terminando-se na primeira interrupção do jogo, após o final do tempo;

- Na fase final, caso o resultado continue empatado ao fim do tempo regulamentar, procede-se a desempate por penaltys;
- Os árbitros têm o poder de acabar o jogo em qualquer situação por falta de condições para a sua realização (condições atmosféricas, violência em campo, etc. . .). Qualquer equipa que abandone o terreno de jogo sem este ter sido terminado pelo árbitro será punida com falta de comparência.
- Em situações que seja previsível que chova á hora do jogo, a organização avisará as equipas para que remarquem o jogo preventivamente, tendo as equipas até 24h após a hora do jogo marcado inicialmente para remarcar o jogo.

3.2 Penaltys

- Caso uma equipa tenha mais jogadores que outra, esta equipa deve excluir alguns dos seus jogadores de marcar penaltys até que haja o mesmo número de jogadores a marcar penaltys. O guarda-redes que defende as grandes penalidades não pode ser excluído;
- Os penaltys serão marcados por 3 jogadores de cada equipa, quer estejam em campo ou não, pela ordem ABBAAB (o primeiro é marcado por um membro da equipa A, os outros dois seguintes por membros da equipa B e assim sucessivamente até cada equipa ter marcado 3 penaltys);
- Caso depois da primeira série de 3 penaltys o desempate por penaltys continue empatado, procede-se a morte súbita pela ordem AB (uma equipa bate de cada vez), até que haja desempate;

3.3 Substituições

- Número de substituições ilimitada por jogo;
- Substituições realizadas na área de substituições de cada equipa junto ao respetivo banco de suplentes na presença de um árbitro;
- A troca de guarda-redes dentro de elementos da mesma equipa deverá ser efetuada em circunstâncias de jogo parado e o árbitro deverá ser devidamente notificado – caso contrário, a troca considera-se sem efeito em termos legais;
- Caso as regras das substituições não sejam cumpridas, o jogador que efetua a substituição ilegal será penalizado com cartão amarelo e falta. A falta é cobrada onde estava a bola no momento da substituição ilegal.

3.4 Reposições e Atrasos

- Após um golo, o jogo recomeça do meio campo;
- Reposições de bola pelas linhas laterais são sempre efetuadas com os pés, assim como a marcação de cantos;
- Reposição de bola em jogo pelo guarda-redes é feita com as mãos. O jogador que a recebe não precisa de estar fora da grande área;
- Os atrasos para o guarda-redes são permitidos desde que este não agarre a bola com as mãos, exceção única se o atraso em questão não é intencional ou é feito com uma parte do corpo acima do joelho, inclusive;
- Caso um guarda-redes agarre a bola numa circunstância de atraso indevido será punido com cartão amarelo. Será marcado livre indireto em cima da linha dos 6 metros, com direito a barreira.

3.5 Faltas

- O desarme de carrinho é legal desde que o jogador que o realize não coloque a integridade física do colega em perigo;
- Formação de barreira é efetuada a 5 metros do local onde será marcada a falta;
- A regra dos 4 segundos não será aplicada, desde que a reposição de bola seja efetuada sem atraso intencional e prolongado. Caso contrário, a reposição de bola será atribuída à equipa adversária;
- A lei da vantagem deve ser aplicada em todas as situações exceto numa situação de grande penalidade;
- Depois da quinta falta realizada por cada equipa em cada parte, todas as outras faltas cometidas nessa parte serão punidas com um livre de 10 metros sem barreira, com o guarda-redes posicionado na linha de golo.

3.6 Ações Disciplinares

- As ações disciplinares serão admoestadas pelos árbitros com cartões amarelos, vermelhos e jogos de suspensão consoante a gravidade/violência da falta, reincidência do jogador em fazer faltas, situação de jogo em que a falta seja realizada;
- Qualquer jogador, esteja em campo ou no banco de suplentes, está habilitado a ações disciplinares;
- Perdas de tempo deliberadas, notórias e repetitivas devem ser punidas com qualquer um dos cartões mencionados em cima, de acordo com o critério do árbitro;

- Caso um jogador cometa uma falta para cartão, mas a jogada prosseguir, o árbitro deve dar a lei da vantagem, esperar pelo fim da jogada em questão e, no fim, admoestar o jogador;

3.7 Jogos de Castigo

Existe transição de penalizações para outros jogos devido à acumulação de cartões, sendo as seguintes:

- Acumular 3 cartões amarelos em jogos diferentes resulta num jogo de castigo;
- Duplo amarelo no mesmo jogo resulta num jogo de castigo;
- Vermelho direto que não ponha em causa a integridade do jogador resulta num jogo de castigo;
- Vermelho direto que ponha em causa a integridade do jogador é analisado pela organização;
- Comportamentos antidesportivos ou violentos, insultos ao árbitro ou a jogadores serão punidos diretamente com cartão vermelho, e a continuidade no torneio do jogador em questão será ponderada pela Organização;
- A acumulação de amarelos da fase de grupos é independente da fase de playoffs; exceto se o jogador receber o 3º cartão amarelo no 7º jogo da fase de grupos;