



Junta de Freguesia de Ançã

Concelho de Cantanhede

III TORNEIO FUTSAL INTER-FREGUESIAS DO CONCELHO DE CANTANHEDE

REGULAMENTO

1. INTRODUÇÃO

- 1.1 O presente regulamento aplica-se ao III Torneio de Futsal Inter-Freguesias do concelho de Cantanhede.
- 1.2. A organização do Torneio é da responsabilidade da Junta de Freguesia de Ançã.
- 1.3. As regras de jogo a aplicar no presente torneio são aquelas que se encontrem em vigor, para modalidade de futsal, nas competições da FIFA.

2. PARTICIPAÇÃO

- 2.1. Podem participar no torneio as dezanove freguesias do concelho de Cantanhede.
- 2.2. Cada freguesia será representada por uma única equipa, constituída por:
 - 2.2.1. Entre oito a doze jogadores, residentes ou naturais da respectiva freguesia, devendo, neste caso, haver o mínimo de ligação entre o atleta e a freguesia que representa.
 - 2.2.2. Até dois responsáveis (delegados), podendo um desempenhar o papel de treinador;
- 2.3. A participação será precedida de convite formulado pela Junta de Freguesia de Ançã, dirigido a cada uma das dezanove juntas de freguesia do concelho de Cantanhede.
 - 2.3.1. O prazo de inscrição termina no dia 30 de Abril de 2011.
 - 2.3.2. A inscrição far-se-á pela entrega ou a remessa à Junta de Freguesia de Ançã da Ficha de Inscrição (Anexo I), remetida a cada uma das freguesias convidadas, devidamente preenchida, dela devendo constar a identificação de cada um dos elementos que constituem a respectiva equipa, de acordo com o disposto no ponto 2.2. do presente Regulamento.
- 2.4. Após o início da competição as equipas poderão ainda inscrever novos jogadores até ao número limite de doze ou em troca por elementos já inscritos mas que ainda não tenham participado em qualquer jogo.
- 2.5. Juntamente com a Ficha de Inscrição devem ser entregues os seguintes documentos:
 - 2.5.1. Fotocópia do Bilhete de Identidade de cada jogador;
 - 2.5.2. Ficha de inscrição de equipa devidamente preenchida;
 - 2.5.3. Cópia do seguro desportivo.



Junta de Freguesia de Ançã

Concelho de Cantanhede

2.6. O seguro desportivo ou outro que cubra actividades desta natureza é da responsabilidade das equipas e/ou jogadores. A realização do referido seguro é recomendada pela organização, a qual não se responsabiliza por qualquer acidente ocorrido antes, durante ou após o jogo.

3. LOCAL DE COMPETIÇÃO

3.1 O torneio decorrerá no Pavilhão Gimno-Desportivo do Ançã Futebol Clube, em calendário a definir em reunião preparatória, enquadrado no período de 4 de Junho a 3 de Julho de 2011.

3.2 Os jogos realizar-se-ão às sextas-feiras (noite), sábados (tarde e noite) e domingos (tarde), ou ainda noutros períodos definidos, por acordo entre as equipas e árbitros envolvidos e a organização.

4. EQUIPAMENTO

4.1. O equipamento deverá ser igual entre os jogadores de campo de cada equipa, com distinção dos guarda-redes.

4.2. Quando as duas equipas participantes no jogo vistão equipamento susceptíveis de serem confundidos, a equipa visitada, quando não possua equipamento alternativo, poderá apresentar coletes, devendo os mesmos ser numerados.

5. ARBITRAGEM E SECRETARIADO

5.1. A arbitragem de cada jogo é realizada por dois árbitros (o árbitro principal e o auxiliar) previamente nomeados pela organização.

5.1.1 Na falta de um dos árbitros, o jogo deverá ser dirigido pelo árbitro presente.

5.1.2. Na falta dos dois árbitros, a organização e as equipas em jogo deverão encontrar substitutos entre os presentes, devendo, se possível, tal escolha não recair em elementos ligados a cada uma das equipas em jogo

5.2. A mesa de jogo é composta por elementos da organização ou nomeados por esta.

5.3. São funções da mesa cronometrar o tempo de jogo, preencher a ficha de jogo, identificar os praticantes, sinalizar o final dos períodos de jogo, e informar a equipa de arbitragem de todos os dados necessários para o normal decorrer do jogo.

6. PONTUAÇÃO E DESEMPATES

6.1. A pontuação dos jogos é atribuída de acordo com os seguintes resultados:

6.1.1. Vitória: 3 pontos.

6.1.2. Empate: 1 pontos.



Junta de Freguesia de Ançã

Concelho de Cantanhede

- 6.1.3. Falta administrativa: 0 ponto.
- 6.1.4. Derrota: 0 ponto.
- 6.2. A falta de comparência será penalizada, descontando-se na pontuação da equipa um ponto.
 - 6.2.1. Para efeitos de “goal-average”, à falta de comparência aplica-se o resultado de 0-5.
- 6.3. Em caso de empate pontual entre duas ou mais equipas, serão aplicados, pela ordem apresentada, os seguintes critérios de desempate:
 - 6.3.1. Resultados dos jogos entre as equipas empatadas.
 - 6.3.2. Diferença entre golos marcados e sofridos de cada equipa (“goal-average”).
 - 6.3.3. Equipa com mais golos marcados.
 - 6.3.4. Equipa com menor número de cartões.
 - 6.3.5. Equipa com menos golos sofridos.
 - 6.3.6. Equipa com média de idades mais baixa.
- 6.4. Em jogos de fases eliminatórias, o desempate realiza-se através das seguintes formas, recorrendo-se à seguinte, sempre que a anterior não desempatar o jogo:
 - 6.4.1. Prolongamento de 10 minutos, dividido em duas partes de 5 minutos cada;
 - 6.4.2. Série de 5 pontapés de penalidade;
 - 6.4.3. Pontapés de penalidade até que uma equipa obtenha vantagem;
- 6.5. Nas situações referidas nos pontos 6.4.2 e 6.4.3, cada equipa não poderá repetir jogadores até que não cada um dos seus jogadores tenha participado.

7. DURAÇÃO E HORA DO JOGO

- 7.1. A duração de cada jogo é de 40 minutos, dividido em duas partes de 20 minutos, com intervalo de 5 minutos entre as duas partes.
 - 7.1.1. O tempo de jogo é cronometrado na modalidade de tempo corrido, apenas com paragem por indicação da equipa de arbitragem.
- 7.2. Os jogos têm início à hora marcada.
 - 7.2.1. Se à hora prevista alguma das equipas não estiver presente ou não apresentar pelo menos cinco jogadores, dar-se-á uma tolerância de 10 minutos, após o que ser-lhe-á averbada uma falta administrativa.
- 7.3. Todas as equipas e árbitros deverão estar já equipadas no local da competição 15 minutos antes da hora prevista para o jogo.



Junta de Freguesia de Ançã

Concelho de Cantanhede

8. DISCIPLINA

8.1. O recurso às medidas disciplinares não deverá ser frequente, devendo, para isso, os praticantes manifestar em jogo uma conduta de acordo com esses mesmos objectivos.

8.2. Um jogador advertido com cartão amarelo em dois jogos diferentes ou expulso num jogo, não poderá participar no jogo seguinte.

8.2.1. Esta medida não se aplica às meias-finais.

8.3. Quando a gravidade dos factos o justificarem, qualquer dos intervenientes no jogo (jogadores ou delegados) pode ser advertido com cartão vermelho directo, o que implicará a expulsão imediata daquele do recinto de jogo, não podendo vir a participar nos dois jogos seguintes.

8.4. Esta medida aplica-se também às meias-finais.

9. PROTESTOS

9.1. Sempre que um delegado ao jogo ou responsável por equipa tiver conhecimento de alguma irregularidade, tem a obrigação de imediatamente informar a organização, para que se possa proceder à sua solução, de acordo com o presente regulamento.

9.2. Qualquer protesto deverá ser apresentado por escrito ao representante da Junta de Freguesia no torneio ou a outro elemento da organização, até ao final da respectiva Jornada.

9.3. A apreciação de cada protesto será realizada por uma Comissão Executiva, composta pela organização (incluindo obrigatoriamente um elemento da Junta de Freguesia de Ançã) e um representante de cada uma das equipas inscritas, que reunirá com a brevidade possível, e sempre antes da jornada seguinte.

9.3.1. No caso de empate na Comissão Executiva, o representante da Junta terá voto de qualidade.

9.4. Após a tomada de decisão, não haverá lugar a novos recursos.

10. PRÉMIOS

10.1. Serão atribuídos troféus para as equipas classificadas em primeiro, segundo e terceiro lugares.

10.2. A Organização atribuirá uma Taça de Disciplina.

10.2.1. Para contabilização da pontuação na Taça de Disciplina aplicam-se os seguintes critérios:

10.2.1.1. Cartão Amarelo - 2 pontos.

10.2.1.2. Cartão Vermelho - 6 pontos.

10.2.1.3. Interrupção ou abandono do jogo por motivo imputável à equipa - 15 pontos

10.2.1.4. Falta de comparência da equipa - 20 pontos.



Junta de Freguesia de Ançã

Concelho de Cantanhede

10.2.2. A irradiação de um jogador implica a eliminação da equipa a que pertence da Taça de Disciplina.

10.2.3. A Taça de Disciplina respeita apenas à primeira fase do Torneio.

10.2.4. A taça de Disciplina será atribuída à equipa menos pontuada, de acordo com os critérios enunciados no ponto 10.1.1., sendo critérios de desempate:

10.2.4.1. Menor número de faltas cometidas.

10.2.4.2. Pior classificação.

10.3. A Organização atribuirá uma Taça de Melhor Marcador.

10.3.1. A classificação da Taça de Melhor Marcador obedece aos seguintes critérios:

10.3.1.1. Maior número de golos marcados.

10.3.1.2. Menor número de jogos realizados.

10.3.2. A Taça de Melhor marcador respeita apenas à primeira fase do Torneio.

10.4. A Organização atribuirá uma Taça de Melhor Guarda-Redes.

10.4.1. A atribuição da Taça de Melhor Guarda-Redes é da inteira responsabilidade da Organização, de acordo com um votação de um Júri a definir.

11. GRELHA DE JOGOS

11. 1. O Torneio terá quatro fases.

11.1.1. 1ª FASE - As equipas participantes serão agrupadas em grupos, tendo em atenção o número de equipas inscritas, que disputarão, em cada grupo, em sistema de campeonato, os dois primeiros lugares (de cada grupo), que serão apurados para a fase seguinte.

11.1.2. 2ª FASE - As equipas apuradas eliminam-se entre si, ficando apuradas as equipas vencedoras para a fase seguinte.

11.1.3. 3ª FASE - As equipas apuradas da 2ª Fase eliminam-se entre si.

11.1.4. 4ª FASE - As equipas derrotas na 3ª Fase disputarão o terceiro e quarto lugares, enquanto que as equipas vencedoras na 3ª fase disputarão o primeiro e segundos lugares.

12. CASOS OMISSOS

12.1. As situações não previstas neste regulamento, deverão ser apresentadas à organização e resolvidas por esta, de modo a permitir o bom decorrer das actividades.

12.2. Em tudo o que não se encontrar expressamente regulado no presente Regulamento relativamente às regras de jogo aplicam-se as Leis do Jogo de Futsal, em vigor nas competições da FIFA, para 2010/2011.