



# REGULAMENTO

# TORNEIO CONCELHIO

# 2017



## 1º - INSCRIÇÕES DAS EQUIPAS

Para poder participar no presente torneio Concelhio as equipas tem que representar Associações, Grupos e Clubes Desportivos, Culturais e Recreativos do Concelho de Terras de Bouro.

- **Taxa de participação no Torneio:**
  - O valor de participação no presente torneio é de **80€**.
- **Taxa de caução:**
  - O valor da caução é de **40€**.

**O pagamento tem que ser efetuado até dia 12 de junho, até ao início do sorteio.**

## 2º - INSCRIÇÕES DE JOGADORES

**1** - Apenas poderão ser inscritos jogadores que cumprem os seguintes requisitos:

- **Naturais do Concelho de Terras de Bouro.** (Deverão apresentar o Bilhete de identidade, cartão de cidadão, carta de condução, certidão de nascimento).

- **Residentes no Concelho de Terras de Bouro.** (Deverão apresentar comprovativo da sua residência, mediante apresentação do Cartão de Eleitor ou declaração da junta de freguesia como o atleta reside naquela localidade), não sendo admitidos comprovativos de mudança de residência com **menos de 2 meses**.

- **Descendentes (de 1º grau) de pessoas naturais do Concelho de Terras de Bouro.** (São considerados descendentes de 1º grau apenas os filhos, estes deverão apresentar cópia do bilhete de identidade/cartão de cidadão/carta de condução de um dos seus progenitores natural do concelho).

- **Atletas casados com pessoas naturais do Concelho de Terras de Bouro.** No presente regulamento entende-se por casados, **apenas** os casamentos religiosos e civis. (Neste caso deverão apresentar cópia do bilhete de identidade do conjugue natural do concelho e declaração da junta de freguesia a comprovar tal facto).

**Todos os documentos entregues serão analisados pelos elementos da organização, todos os documentos entregues considerados fraudulentos serão participados criminalmente à autoridade competente e a equipa que apresentou tais documentos será expulsa do presente Torneio Concelhio.**

**2** - Não é permitida a inscrição do mesmo jogador simultaneamente em duas equipas. Cada equipa será constituída por **12 jogadores, 5** efetivos ou de campo (um dos quais será o guarda redes) e no máximo **7** jogadores suplentes.

**3** - A **idade mínima** para poder participar no torneio **é de 15 anos** completos até ao dia **17 Junho**. O jogador menor tem de apresentar declaração de autorização do



encarregado de educação. Não serão aceites inscrições de jogadores que não apresentem, no ato de inscrição, a declaração de autorização assinada pelos seus encarregados de educação, juntamente com **fotocópia do CC** do progenitor.

**4** - Caso se detete uma inconformidade na inscrição, relativa à idade do jogador, este ficará impossibilitado de participar no torneio.

**5** - As Declarações devem ser efetuadas em papel timbrado da Associação / Clube participante.

**6** - Um atleta inscrito não pode fazer o papel de delegado.

**7** - Todos os jogadores participantes no torneio 2017, "**Declaram**" jogar neste torneio por livre e espontânea vontade e estar em boas condições físicas.

### **3º - INÍCIO DO TORNEIO**

O torneio da edição 2017 terá o início previsto no dia **24 de junho** e o seu término no dia **29 de Julho** de 2017.

### **4º - LOCAL ONDE SERÃO REALIZADOS OS JOGOS**

Os jogos **na 1ª fase - campeonato** serão todos realizados no Pavilhão da Escola EB / 2,3 de Terras de Bouro e no Pavilhão da Escola EB/ 2,3 de Rio Caldo.

Na **fase finais/eliminatórias**, os jogos serão realizados da seguinte forma:

- Quartos de Finais - Pavilhão da Escola EB / 2,3 de Terras de Bouro
- Meias - Finais - Pavilhão da Escola EB/ 2,3 de Rio Caldo;
- Final e ¾ Lugar - Pavilhão da Escola EB / 2,3 de Terras de Bouro;

### **5º - ESTRUTURA DO TORNEIO**

A **1ª fase - Campeonato** do torneio será dividido em 4 séries ou mais, consoante o número de equipas inscritas:

#### **➤ 1ª FASE - CAMPEONATO**

O torneio será disputado em forma de campeonato e as equipas jogarão entre si, a uma volta, para apuramento dos **2 primeiros de cada série**, que seguirão para uma **2ª fase** já denominada de "Quartos de finais".

**As equipas na fase de grupos serão pontuadas da seguinte forma:**

**Vitória 3** Pontos **Empate 1** Ponto **Derrota 0** Pontos



### DESISTÊNCIA DE UMA EQUIPA:

Se uma equipa desistir do torneio até dois jogos antes de terminar a **1ª fase**, os resultados dos jogos realizados serão anulados e todas as outras equipas perdem os pontos conquistados a essas equipas. (Será ainda aplicado o **nº 2** da tabela das punições em anexo, isto é, uma multa de **40€**).

### ➤ 2ª FASE - QUARTOS DE FINAIS - MEIAS E FINAL

Nesta fase se a eliminatória ficar empatada (ao final dos 40 min), teremos prolongamento no total de 10 minutos (5 para cada parte), se não houver desempate cada equipa terá direito a converter 3 pontapé de grande penalidade.

A **2ª fase** do torneio desenrolara-se da seguinte forma:

#### Quartos de Final

Jogo nº	Primeira Mão		Horário	Pavilhão
1	1º do Grupo A	2º do Grupo B	20:00H	T. Bouro
2	1º do Grupo C	2º do Grupo D	21:00H	T. Bouro
3	1º do Grupo B	2º do Grupo A	22:00H	T. Bouro
4	1º do Grupo D	2º do Grupo C	23:00H	T. Bouro

#### Meias Finais

Jogo nº	Primeira Mão		Horário	Pavilhão
5	Vencedor Jogo 1	Vencedor Jogo 2	21:00H	Rio Caldo
6	Vencedor Jogo 3	Vencedor Jogo 4	22:00H	Rio Caldo

#### Final

Jogo nº	Primeira Mão		Horário	Pavilhão
7	Vencido Jogo 5	Vencido Jogo 6		T. Bouro
8	Vencedor Jogo 5	Vencedor Jogo 6		T. Bouro

**Nota: A estrutura do Torneio está sujeito a alterações, visto estar dependente do número de equipas inscritas.**



## 6º - CALENDÁRIO DOS JOGOS

A calendarização dos jogos na 1ª fase e na 2ª fase são da responsabilidade da Associação Organizadora, isto é, podem optar por realizar os jogos durante a semana ou fim-de-semana de acordo com todas as equipas participantes nas séries e desde que os pavilhões estejam disponíveis.

### Notas:

1. O agendamento do calendário dos jogos da 1ª e 2ª fase deve ser elaborado pela Associação Organizadora de modo a que a final do torneio seja no dia 5 de Agosto de 2017.
2. O calendário dos jogos da 1ª fase deve ser elaborado até à quarta-feira anterior ao início do Torneio, sendo da responsabilidade dos delegados de cada equipa da obtenção dos mesmos, junto da organização, pessoalmente, via correio eletrónico, ou pela página oficial do [facebook](https://www.facebook.com/groups/440230493001071)  
<https://www.facebook.com/groups/440230493001071>

## 7º - EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

1 - O equipamento dos jogadores será constituído por:

**Camisola (com número) Calções, Meias, Caneleiras (obrigatório) Ténis \***

\* Equipamento adequado ao piso dos pavilhões.

2 - O guarda-redes deverá usar cores que o distingam dos restantes jogadores.

3 - Caso as equipas se apresentem com equipamento igual ou semelhante, que possa provocar, eventualmente, confusão visual, será sorteada “moeda ao ar” para determinar a equipa que vestirá os coletes de cor alternativa fornecidos pela organização.

## 8º- ALTERAÇÃO DE JOGO

1 - Apenas será autorizado o adiamento de um jogo em caso de extrema necessidade e desde que, haja consentimento entre ambas as equipas e um dos pavilhões esteja disponível, nesse caso a organização poderá modificar a data e hora do jogo, no entanto a(s) equipa(s) interessada(s) deverão assumir todas as despesas inerentes ao jogo, isto é, pagamento das despesas do pavilhão, equipa de arbitragem e funcionário do pavilhão.

**O pagamento terá de ser efetuado até ao dia antes do jogo.**

**Total dos custos inerentes à alteração de jogo é de 80 euros.**



**2-** Em caso de alteração de jogo, a organização deverá ser informado com pelo **menos cinco dias de antecedência**.

**3** - A equipa interessada deve informar por escrito os motivos da alteração do jogo, indicar o dia para que foi alterado a disponibilidade do pavilhão, assim como se a equipa adversária concorda com essa alteração, descriminando na referida carta o nome da pessoa com quem este falou e o contacto telefónico.

**4** - Se, por algum motivo, as equipas não chegarem a um acordo, para os dias da realização dos jogos, estes decorrerão nos dias e horas marcadas.

**5** - As solicitações serão analisadas e ficarão à consideração da organização, o incumprimento do acima estipulado fará com que a organização indefere o pedido para a alteração de jogo.

## **9º - DELEGADO AO JOGO**

**1** - Compete ao delegado (responsável) da equipa comprometer-se a entregar toda a documentação de inscrição da equipa, controlar e responsabilizar-se por todos os elementos da equipa. Antes do início do torneio declarará por escrito que assume todos os danos materiais que forem causados pelos jogadores sob a sua responsabilidade, nas instalações onde se disputa o torneio. **Em nenhum caso a organização será responsabilizada pelo comportamento inadequado de alguns participantes da competição.**

**2** - Cada equipa indicará um delegado (pode inscrever dois) que será o responsável pela equipa no decorrer do jogo.

**3** - **É obrigatório a presença de um dos dois delegados inscritos na ficha de inscrição.** (Ao incumprimento da presente norma, será aplicado o nº **7** da tabela das punições em anexo, isto é uma multa de **5 euros**).

**4 - Compete ao delegado da equipa:**

**a)** Apresentar a ficha técnica do jogo da equipa para o jogo (**20 minutos antes do início do jogo**) e respetiva documentação de identificação dos jogadores, delegado, treinador e massagista, sem essa documentação não poderá jogar (Documento Original)

**b)** Assinar no final do jogo a ficha técnica da sua equipa.

**c)** Apresentar, por escrito, os protestos que desejar, ou mostrar a intenção de vir a protestar o jogo.



**d)** Apresentar por escritos nos prazos e normas estipuladas o pedido de alteração de jogo.

**Nota:** Qualquer protesto a apresentar em relação a factos ocorridos no decorrer do campeonato deverá se apresentado pelo delegado da equipa, no final do jogo, ao delegado da organização / árbitro (assinalar essa intenção na ficha técnica do jogo) e confirmado, por escrito, no prazo de 48 horas, referindo o artigo do regulamento ao abrigo do qual o mesmo é fundamentado.

Apenas podem ser apresentados protestos com fundamento em erros técnicos e nunca com base em julgamento de faltas.

A decisão da organização **será definitiva** e dela dado conhecimento aos interessados no prazo máximo de 3 (três) dias.

**Nota 2:** As decisões dos árbitros nunca serão motivo de protesto de qualquer jogo.

## 10º - ORGANIZAÇÃO

**1** - A Organização do torneio responsabiliza-se pela elaboração e afixação das grelhas classificativas e jogos à medida que se vão disputando.

**2** - A Organização do torneio também será responsável por analisar e julgar qualquer situação que não esteja prevista neste regulamento ou qualquer dúvida que venha a surgir com o decorrer da competição.

**3** - Compete à organização do torneio, analisar também o relatório do árbitro e emitir um parecer que será sempre analisado, que, se for necessário e após a audição dos intervenientes no jogo, decidirá, eventualmente, sobre as suspensões dos jogadores.

### Compete ainda o seguinte:

**a)** Verificar a ficha técnica do jogo de identificação dos jogadores no ato da inscrição.

**b)** Afixar na página do facebook criado para este evento (<https://www.facebook.com/groups/440230493001071/>) os resultados e a classificação das equipas após cada jornada.

**c)** Analisar o relatório do árbitro e os protestos das equipas.

**d)** Esclarecer o árbitro e as equipas sobre alguma regra de jogo, sempre que tal seja solicitado.



- e) Possuir o regulamento do torneio no campo de jogo.
- f) Esclarecer as equipas, se for verificado o desconhecimento pelas regras do jogo.
- g) Fiscalização dos jogos.
- h) Controlar os castigos aplicados aos atletas e informar as suas respetivas equipas.
- i) Convocar os árbitros para os jogos.
- j) A organização será responsável pela disponibilização de bolas de futebol para a prática desportiva.

## 11º - ÁRBITROS

**1** - A Associação organizadora do torneio deve assegurar a contratação de árbitros (federados) para arbitram os jogos da 1ª e 2ª fase.

Na 1º fase os jogos são arbitrados por **1** só árbitro.

Na 2º fase os jogos são arbitrados por **2** árbitros.

### **Deveres e competências dos árbitros:**

- a) Aplicação das regras no desempenho de um trabalho isento.
- b) Não autorizar ninguém a jogar sem caneleiras.**
- c) Verificar se as equipas estão equipadas corretamente, camisolas todas iguais e numeradas, calções todos iguais e meias todas iguais. O guarda-redes usará equipamento de cor diferente dos demais jogadores, sendo permitido, como forma de proteção, usar calças de fato de treino.
- d) O árbitro poderá exigir, se assim entender, que um jogador retire qualquer objeto (fios, brincos, piercings, etc...) que julgue poder causar danos aos demais jogadores. Não sendo obedecido, impedirá a participação do jogador em causa.
- e) O jogador poderá jogar de óculos apropriados, porém, o árbitro deverá assinalar na ficha de jogo que o jogador, através da assinatura do mesmo, se responsabiliza por qualquer acidente.



- f)** Anotar todas as ocorrências da partida no seu relatório na ficha técnica do jogo e assinar.
- g)** Quando um árbitro designado para um jogo não comparecer, os dois delegados / capitães (ausência do delegado) ao jogo terão de escolher outro. Se não chegarem a um entendimento, o delegado da organização indicará um.
- h)** Elaborar o relatório de jogo, caso haja necessidade de tomar medidas disciplinares contra algum atleta, dirigente, delegado massagista ou treinador. É com base na ficha técnica do jogo e no seu relatório que se oficializam sanções disciplinares. Trata-se, pois, de um documento da maior importância o qual terá, obrigatoriamente, de merecer da parte dos árbitros o máximo cuidado na sua elaboração. Assim sendo, deverá ser redigido o relatório de uma forma clara e precisa, descrevendo pormenorizadamente, todas as ocorrências, sem omissão.

## 12º - OUTRAS NORMAS

- 1** - Uma equipa que se apresente com menos de **(3)** jogadores ou que fique reduzida, no decorrer do encontro, a dois **(2)** elementos, será penalizada com uma derrota por **CINCO ZERO (5-0)**, equivalente à falta de comparência. (Será ainda aplicado o **nº 1** da tabela das punições em anexo, isto é, uma multa de **20€**)
- 2** - No caso do resultado se encontrar, numericamente, inferior ao estipulado, aplica-se a regra acima referida, mas se for superior, vigorará o resultado que estiver a acontecer no jogo.
- 3** - **Quando, por qualquer motivo, não for possível aos delegados entregar ao árbitro/organização, antes do encontro, os bilhetes de identidade ou cartão de cidadão de um ou mais jogadores, quer efetivos, quer suplentes, esses jogadores não poderão jogar até apresentarem o documento identificativo.**
- 4** - Não apresentando o CC, deverão os delegados nessas circunstâncias apresentar ao árbitro outro documento idóneo (com fotografia), de modo que, a identificação dos jogadores, por parte do árbitro, não deixe margem para qualquer dúvida.
- 5** - O documento idóneo referido na alínea anterior tem obrigatoriamente de conter a fotografia do jogador em questão.
- 6** - Na identificação dos Delegados aplicam-se os mesmos procedimentos dos jogadores.



**7** - Não são permitidas rasuras e abreviaturas nos nomes na ficha de jogo.

**8** - Quando se verificarem alterações de última hora, deverão ser preenchidos novos impressos “ficha técnica do jogo”.

## 13º - ATRASOS AO JOGO

**1** - À equipa ou equipas que se atrasem para a realização do jogo, será dada uma tolerância de **10 minutos** após a hora marcada para a realização do jogo. (Será ainda aplicado o nº **11** da tabela das punições em anexo, isto é, uma multa de **5€**)

**2** - Após esse tempo, terá mais 5 minutos para se apresentar em campo, se tal não acontecer será aplicada uma derrota à equipa ou às equipas ausentes ao jogo (derrota por 5-0). (Será ainda aplicado o nº **1** da tabela das punições em anexo, isto é, uma multa de **20€**)

**3** - Caso a equipa esteja incompleta após o tempo de tolerância, o jogo iniciar-se-á, se, pelo menos, existirem **3** jogadores em campo.

**4** - A falta de comparência é penalizada também com uma derrota por 3-0. (Será ainda aplicado o nº **1** da tabela das punições em anexo, isto é, uma multa de **20€**)

**5** - Caso a ausência seja justificada com argumentos considerados válidos pela organização e por escrito, o jogo será efetuado noutra data e de acordo com as duas equipas em causa.

**6** - Em caso de alteração do referido jogo aplica-se o explanado no ponto 8 - Alteração de jogo, devendo como tal as equipas assumir as despesas inerentes à alteração do jogo.

**7** - No caso de um jogador chegar atrasado, este poderá jogar desde que esteja inscrito na ficha de jogo. (conforme regulamento oficial de futsal)



## 14º - CANCELAMENTO DO TORNEIO

O cancelamento do Torneio apenas poderá ser decidido pela Comissão Promotora (Câmara Municipal de Terras de Bouro).

## 15º - PERÍODO DE AQUECIMENTO

- 1 - Existirá sempre um período de 5 minutos para exercícios de aquecimento. O mesmo poderá ser suprimido caso exista atraso entre os jogos.
- 2 - Este cancelamento será sempre decidido pelo elemento da Organização presente no local.
- 3 - A bola, para efeitos de exercício de aquecimento, é da responsabilidade das equipas.

## 16º - BOLA DE JOGO

Todos os jogos serão disputados com bolas fornecidas pela organização.

## 17º - ANULAÇÃO JOGOS

- 1 - Nos jogos anulados e, eventualmente, mandados repetir, por motivo de protesto, julgado procedente, só poderão alinhar os jogadores que satisfaziam as condições regulamentares de inscrição, à data do encontro anulado.
- 2 - Os jogadores que estavam cumprindo castigo, que os impedia assim de tomar parte num jogo anulado, não poderão alinhar no jogo de repetição.

## 18º - JOGO INTERROMPIDO

- 1 - Quando a partida for adiada pela Organização, por seu representante ou pelo árbitro do jogo, caberá à mesma a decisão sobre a nova data e local para a realização da (s) partida (s) em questão, observando o que preconiza o regulamento
- 2 - Uma partida só poderá ser adiada, interrompida ou suspensa quando ocorrerem os seguintes motivos que impeçam a sua realização ou continuação:

- a) Falta de segurança;



**b)** Mau estado do campo, que torne o jogo impraticável e perigosa a atividade desportiva;

**c)** Falta de iluminação adequada;

**d)** Conflitos e alteração da ordem pública.

**Nota:** Iniciado e interrompido um jogo por falta de condições, o mesmo completar-se-á com o tempo que faltava jogar, no momento da interrupção, para concluir o período regulamentar do mesmo.

O jogo será marcado para outra data e serão tidas em consideração todas as ocorrências que se verificavam no momento da interrupção (tempo de jogo, resultado, exibição de cartões e numero de faltas acumulativas para cada equipa).

## 19º - BANCO DOS SUPLENTES

**1** - No banco dos suplentes têm lugar os seguintes elementos:

**1 Delegado , 1 Treinador , 7 Jogadores suplentes no máximo**

**2** - Cada equipa deverá utilizar o banco localizado ao lado da sua defesa.

**3** - O treinador e delegado deverão ter em sua posse um documento identificativo, caso contrario aplicara-se o discriminado no **ponto 12º** .

## 20º - CRITÉRIOS PARA DESEMPATE DO VENCEDOR DA PRIMEIRA FASE DE CADA GRUPO

**1** - Confronto direto.

**2** - Diferença entre golos marcados e sofridos.

**3-** Equipa com mais golos marcados

**4** - Capítulo Disciplinar (menos cartões).

**5** - Realização de um novo jogo.



## 21º - PRÉMIOS

As equipas que participarem no torneio serão premiadas da seguinte forma:

**1** - Troféu para os finalistas.

**2** - Troféu FAIR PLAY.

- Este troféu será atribuído à equipa que tiver menos cartões em **todo o torneio**;
- A equipa que tiver no seu registo um cartão vermelho não poderá receber este prémio;
- Se no dia da final e entrega de troféus a equipa vencedora deste troféu não estiver presente, receberá uma das equipas presentes que cumpre os requisitos nos pontos anteriores.

**3** - Troféu para o melhor marcador.

- Este troféu será para o jogador que tiver mais golos marcados no decorrer da **PRIMEIRA FASE**;
- Em caso de empate será decidido da seguinte forma:
  - Menos cartões vermelhos;
  - Menos cartões amarelos;
  - Média de golos por jogo;
  - Moeda ao ar.

**3.1-** Troféu para o melhor marcador da **SEGUNDA FASE**.

- Em caso de empate será decidido da forma como no ponto anterior

**4** - Troféu para a melhor defesa

- O vencedor deste troféu será para a equipa que sofreu menos golos na **PRIMEIRA FASE**

**4.1-** Troféu para melhor defesa no decorrer da **SEGUNDA FASE**

- O vencedor deste troféu será para a equipa que sofreu menos golos nesta fase

**5** - Prémio de presença e agradecimentos para a Associação organizadora do torneio.



# OUTRAS DISPOSIÇÕES

## REGULAMENTO DE FUTSAL

### 22º - REGRAS DO JOGO:

O torneio reger-se-á pelas regras do jogo de futsal definido pela FIFA em colaboração com International Football Association Board (IFAB) e que são adotadas pela Federação Portuguesa de Futebol.

Com exceção do seguinte:

**1** - A duração do jogo é de **40 minutos** corridos, divididos em duas partes de 20 minutos.

**2** - O árbitro, se assim o entender, pode parar o cronómetro em caso de lesão ou anti jogo por parte de uma das equipas.

**3** - O intervalo será de **5 minutos**.

### 23º - ALGUMAS REGRAS BÁSICAS DE FUTSAL:

**a)** A reposição da bola em jogo, pelas linhas laterais, é efetuada com o pé.

**b)** A reposição da bola em jogo pelo (guarda-redes), quando esta ultrapassar a linha de fundo, é feita com a mão ou com o pé.

**c)** Nos “atrasos intencionais” ao guarda-redes, este não pode agarrar a bola com as mãos (é uma regra do futebol de 11, mas que não deve ser esquecida). Ter em atenção a alinha seguinte;

**d)** Quando o guarda-redes coloca a bola em jogo, esta não pode ser devolvida ao mesmo, exceto nos casos em que a bola tenha tocado num jogador da equipa adversária ou o guarda-redes esteja a jogar no meio campo adversário.

**No caso da expulsão de um jogador (cartão vermelho), este não poderá regressar ao jogo e a sua equipa fica em inferioridade numérica durante dois minutos, (se não acontecer, entretanto, um golo de qualquer equipa que anulará os dois minutos do castigo), sendo depois substituído no jogo por outro jogador.**



**e)** Na marcação das faltas ou na reposição da bola em jogo pela linha lateral, os jogadores da equipa adversária têm que estar afastados **5 metros**.

**f)** O tempo máximo para a cobrança de PONTAPÉ DE BALIZA OU DE LINHA será de **04 (quatro) segundos**, após a autorização do árbitro.

**g)** A partir da 5ª falta de cada equipa, em cada parte do jogo, o árbitro marca sempre livre direto de 10m.

## 24º - DISCIPLINA

**1** - No decorrer do torneio haverá **acumulação de cartões**, e por tal;

- Três (03) amarelos = 1 jogo de suspensão;
- Um cartão vermelho por acumulação de amarelos = 1 jogo de suspensão;
- Um cartão vermelho direto = 2 jogos de suspensão.

**NOTA: NO CASO DOS TRÊS AMARELOS, A ACUMULAÇÃO É LIMPA A PARTIR DOS QUARTOS DE FINAL**

**2** - A organização comunicará à equipa do atleta o castigo aplicado.

**3** - A equipa depois de ter conhecimento do castigo aplicado, não poderá utilizar o atleta castigado pelo tempo determinado.

**4** - Os jogadores que forem expulsos no decorrer do jogo, por acumulações de cartões ou por cartão vermelho direto, poderá ser expulso por tempo superior ao acima descrito consoante a gravidade do caso.

**5** - Todas as intervenções com as mãos e protestos às decisões do árbitro e do delegado da organização serão advertidos com "**cartão amarelo**" ou "**cartão vermelho**" segundo o entendimento da equipa de arbitragem.

### Alguns Exemplos:

- Jogar a bola com a mão, cortando a linha de passe - comportamento antidesportivo;
- Protestar uma decisão do árbitro em tom alterado, sendo assim considerado incorreto pelo árbitro;
- Agarrar de forma evidente um adversário - comportamento antidesportivo;
- Retardar o recomeço do jogo, demorando a executar num pontapé de baliza - comportamento antidesportivo;



- Infringir com persistência as leis do jogo, tendo na altura da advertência feito jogo perigoso sobre o adversário – pé em riste;
- Não respeitar a distância regulamentar num livre, saindo da barreira antes do livre ser executado, interceptando assim a bola;

**6** - As atitudes e ou comportamentos que motivarem as expulsões, tais como agressões, respostas a uma agressão, tentativas de agressão ou outras consideradas incorretas pelo árbitro, serão penalizadas com o **“cartão vermelho”**, correspondendo assim à **expulsão**.

#### **Alguns Exemplos:**

- Entradas violentas por trás, colocando em causa a integridade física do adversário;
- Agressões físicas, consideradas intencionais, reincidências nas faltas e protestos verbais contínuos de forma incorreta;
- Retardar o recomeço do jogo, colocando-se à frente da bola, impedindo o adversário de executar rapidamente o livre (2.º amarelo, pois no caso de já ter um primeiro, será penalizado desta forma, com a expulsão).

**7** - O jogador que for expulso do jogo não poderá ser utilizado no jogo seguinte: cumpre, no mínimo, um jogo de suspensão. (Dependo do motivo que gerou tal expulsão).

**8** - Se um jogador agredir outro, o árbitro, elemento da organização, dirigente ou espetador de **forma violenta e intencional**, esse jogador será expulso do torneio. (Será ainda aplicado o n.º **3** e **4** da tabela das punições em anexo, coima de **40€**).

**9** - Compete à organização do torneio, analisar também o relatório do árbitro e emitir um parecer que será sempre analisado, que, se for necessário e após a audição dos intervenientes no jogo, decidirá, eventualmente, sobre as suspensões dos jogadores.

**10** - Os castigos aplicados e não cumpridos na edição anterior do torneio, não serão aplicados nesta edição (serão alvo de uma amnistia). No entanto, **os jogadores que foram castigados, mas que não foram alvo, por alguma razão, da sua aplicação, na edição anterior, serão expulsos ao mínimo desacato por se tratar de uma situação de reincidência na atitude incorreta e violenta.**

**11** - As equipas são responsáveis pelas claques que as apoiam. Os desacatos atribuídos e provocados pelas mesmas claques, implicam uma penalização para a equipa, que será definida pela organização do torneio e pela entidade promotora.

**12** - Ao descrito neste ponto, ainda serão aplicadas as coimas da folha de punições em anexo.



**13** - O presente regulamento e coimas também se aplicam aos delegados, treinadores, dirigentes e massagista das equipas inscritas.

**14** - A organização irá criar um registo dos incidentes ocorridos no decorrer do presente Torneio, e em determinados casos, (agressões a árbitros, organização, distúrbios etc.), a equipa envolvida ou jogador, poderá ser impedida(o) de participar em próximas edições do respetivo Torneio.

## **25º - ZONA DE SUBSTITUIÇÕES**

As zonas de substituição de atletas deverão ser feitas junto aos bancos dos suplentes.

## **26º - RECOMENDAÇÕES**

**a.** Sempre que um atleta for atendido pelo seu massagista, dentro do recinto de jogo, este atleta deverá, obrigatoriamente, ser substituído;

**b.** Os árbitros não devem permitir a entrada do massagista no recinto de jogo, antes deste ser autorizado.

**c.** Sempre que um atleta se lesione, sem gravidade, os árbitros devem deixar o lance ser concluído e imediatamente um dos árbitros deve dirigir-se ao atleta, verificando se necessita de atendimento médico e só permitir a entrada do massagista se o atleta o solicitar.

## **27º - CAUÇÃO DE PARTICIPAÇÃO**

**CAUÇÃO DE 40,00€ POR EQUIPA PARTICIPANTE NA EDIÇÃO DE 2017**

### **Cláusula da Caução**

O não cumprimento das Regras do Regulamento significa que as Associações, Grupos e Clubes Desportivas, Culturais e Recreativos em causa serão penalizadas de acordo com os seguintes valores:

**Punição mínima: 5,00€ / Punição máxima: 40,00€**

**NOTA:** O dinheiro da caução de cada equipa será devolvido na sua totalidade no caso de não cometerem as seguintes infrações.

Poderão participar atletas não federados ou federados (ver ponto seguinte), com idades a partir dos 18 anos celebrados até à data do início do torneio. Quem não atingir esta idade deverá apresentar uma **Autorização** do encarregado de educação. A **idade mínima para participação de menores é de 15 anos** celebrados até à data do início do torneio, inclusive.

Todos os atletas com B.I./ C.C. atualizados e logo válidos estarão cobertos por seguro de acidentes pessoais, exclusivamente para os jogos.



## 28º - PUNIÇÕES

- 1- Falta de comparência ao jogo **20,00€**
- 2- Desistência **40,00€**
- 3- **Comportamentos ou atitudes antidesportiva**
  - 3.1- Jogador advertido com um cartão vermelho, no caso de agressão (**suspensão definitiva**) **40,00€**
- 4- Ofender, agredir /insultar qualquer membro, árbitro, atleta, dirigente e espetadores. **40,00€**
- 5- Jogar com atletas não inscritos. **30,00€**
- 6- Jogar com atletas que estejam a cumprir castigo. **20,00€**
- 7- A equipa que se apresentar para jogar sem o responsável (delegado). **5,00€**
- 8- Inscrição de atleta menor com falsas assinaturas. **40,00€**
- 9- Equipa que se apresentar em campo com menos de três (3) jogadores. **10,00€**
- 10- Recusar continuar a jogar. **40,00€**
- 11- Chegar atrasado à hora do jogo "equipa". **5,00€**
- 12- Abandonar o retângulo de jogo como forma de protesto "equipa" ou jogador. **5,00€**
- 13- Incentivar prática de infração. **10,00€**
- 14- O não cumprimento das regras do SEGURO com os atletas, e não entregar os documentos de identificação de todos os jogadores inscritos. **20,00€**

**Ponto 1:** A franquia mínima coberta pelo seguro é de 75,00€ (setenta e cinco euros). O pagamento das despesas de saúde dos atletas terá de ser assumida pela equipa ou Coletividade e só depois é que esta deve entregar os documentos na Câmara Municipal (Divisão Cultural) para serem remetidos à companhia de seguros. O pagamento será efetuado pela companhia de seguros à equipa (Coletividade) dos atletas lesados.

Se a equipa que desistir, em quaisquer das fases do Torneio, **não terá direito à devolução dos 40,00€ de caução.**



## 29º - REGRAS DO SEGURO

- O pagamento das despesas de saúde dos atletas terá de ser **assumida** pela equipa ou Coletividade e só depois é que esta deve entregar os documentos na Câmara Municipal (**Secção de Aprovisionamento**) para serem remetidos à companhia de seguros.
- O pagamento será efetuado pela companhia de seguros à equipa (Coletividade) dos atletas lesados.

**Nota:** A seguradora é a companhia “ Açoriana Seguros”, e é da responsabilidade do MUNICÍPIO DE TERRAS DE BOURO

## 30º - NORMAS GERAIS

- 1** - As equipas serão responsabilizadas pelos **prejuízos causados** deliberadamente nos balneários nos Pavilhões das Escolas.
- 2** - Todas as normas omissas nas “Regras Gerais da Organização” são regulamentadas pela Câmara Municipal de Terras de Bouro e pela Associação Organizadora.
- 3** - Toda a informação relacionada com o torneio estará disponível em sede da Associação Organizadora.
- 4** - **Não são aceites inscrições de equipas que não apresentem, no ato da entrega do boletim com as respetivas cópias dos bilhetes de identidades de todos os elementos que constituem a equipa e o pagamento de participação e de caução.**
- 5** - **Atletas com bilhete de Identidade caducado não serão inscritos no seguro.**

## 31º - OUTRAS NORMAS

- O transporte para os recintos desportivos é da inteira responsabilidade das equipas participantes.
- **Os participantes do torneio estão conscientes que os dados pessoais fornecidos para poderem participar neste evento, poderão ser facultados caso sejam efetuadas denúncias ou / apresentação de queixa junto das entidades competentes.**
- A organização tem o direito de, durante o torneio, expulsar os participantes que não cumpram as normas deste evento, ou que tenham um comportamento civicamente desadequado.



- Será nomeado, pela organização, um juiz único que compete:

**a) Resolver os mais variados problemas relacionados com aspetos organizativos e disciplinares que possam surgir durante a realização do torneio.**

- As decisões do juiz único não serão suscetíveis de recuso algum.
- É da inteira responsabilidade da organização, caso o entenda, a marcação de reuniões com as equipas participantes antes do início do torneio para qualquer esclarecimento.
- Não serão aceites substituições de jogadores ao longo do torneio.
- Não serão aceites inscrições de equipas com menos de **8** jogadores.

### **32º - AVISO FINAL**

**1** - Estas regras são aceites por todas as equipas inscritas no torneio 2017, cabendo ao responsável pela equipa o esclarecimento das regras de funcionamento a todos os jogadores que compõem a sua equipa.

**2** - Solicita-se a todas as equipas que colaborem com a organização na aplicação das regras do regulamento.

**3** - As equipas devem estar no campo de jogos atempadamente (**20 minutos antes da hora do jogo**) para que se possa iniciar o jogo à hora marcada.

**4** - **A organização chama a atenção a todas as equipas para o facto de se responsabilizar só por tratamentos hospitalares de quaisquer acidentes ou danos sofridos durante o torneio.**

**5** - **Só se responsabiliza por estes tratamentos para aqueles que estiverem assegurados e com os documentos “ Bilhete de Identidade ou Cartão de Cidadão” válidos e logo atualizados.**

**6** - **Todas as Regras presentes neste documento, (e que será entregue às equipas) NÃO SOFRERÃO QUALQUER ALTERAÇÃO IMPOSTA POR QUALQUER COLETIVIDADE OU EQUIPA**

### **33º - CASOS OMISSOS**

**1** - **Os casos omissos deste regulamento serão decididos pela entidade promotora do torneio, tendo em conta os Estatutos, o Regulamento de Provas Oficiais e qualquer outra regulamentação da Federação Portuguesa de Futebol que esteja em vigor e seja aplicável.**

**2** - Sendo assim, este documento tem como objetivo estabelecer as normas daquele que será o **“Torneio de Futsal Concelhio”** da edição 2017.



## 34º - ESCLARECIMENTOS

### Coletividades Organizadoras

Todos os esclarecimentos que sejam necessários, serão prestados através da Associação Organizadora **Núcleo de Cultura, Desporto, Lazer e Ambiente Rio Homem** através dos seguintes contactos:

Ricardo Martins - 914 944 252

César Araújo - 912 279 846

### AVISOS / RECOMENDAÇÕES

- ✓ Ler o Regulamento
- ✓ Qualquer protesto terá que ser apresentado por escrito (ficha de jogo) pelo delegado da equipa, ao delegado da organização ou ao árbitro.
- ✓ **Não é autorizado jogar sem caneleiras.**
- ✓ Não são permitidas rasuras e abreviaturas nos nomes (atletas / delgados) na ficha de jogo.
- ✓ Na entrega da ficha de jogo ao árbitro é obrigatório o B.I. / C.C. (original) do atleta.
- ✓ Atletas com B.I. / C.C. caducado não serão inscritos no seguro.
- ✓ Taxa de participação: **80€.**
- ✓ Taxa de caução: **40€.**
- ✓ Taxa de alteração de jogo: **80€.**
- ✓ Os atletas só estarão cobertos pelo seguro de acidentes pessoais, unicamente para os jogos do torneio. No caso de alguma Associação / Coletividade não entregar atempadamente a ficha de inscrição da equipa com a cópia dos B.I. / C.C. dos atletas (legível) até ao dia o dia do sorteio, ficam sujeitos, assumindo essa responsabilidade, a jogar na primeira jornada sem seguro.
- ✓ As despesas relacionadas com as lesões dos atletas devem ser asseguradas: primeiro pela Associação e só depois é que o seguro fará a transferência do valor.
- ✓ O não cumprimento das disposições do regulamento fica sujeito a punições.