

REGULAMENTO – TORNEIO DE FUTSAL INTERFREGUESIAS

Este regulamento define as regras, os critérios de participação e o funcionamento do Torneio Interfreguesias do Concelho de Cantanhede, promovendo o espírito desportivo e a união entre as freguesias. Inclui orientações claras sobre a constituição das equipas, formatos de competição, critérios de desempate e normas disciplinares, garantindo um ambiente de competição saudável e justo.

Tiago Vinagreiro

Afonso Caleia

Ricardo Marques

Tiago Reis

Rodrigo Arroja

Índice

1. PARTICIPAÇÃO / INSCRIÇÃO
2. FORMAS DE COMPETIÇÃO
3. ESCALÕES ETÁRIOS
4. CONSTITUIÇÃO / IDENTIFICAÇÃO DE EQUIPAS
5. DURAÇÃO DO JOGO
6. CLASSIFICAÇÃO / PONTUAÇÃO / DESEMPATE
7. MESA DE SECRETARIADO
8. ARBITRAGEM / REGRAS
9. BOLETIM DE JOGO
10. DISPOSIÇÕES GERAIS
11. REGIME DISCIPLINAR
12. PRÉMIOS

1- PARTICIPAÇÃO / INSCRIÇÃO

- 1.1 - O torneio, dedicado exclusivamente à modalidade de Futsal, é reservado a equipas que representem obrigatoriamente as Freguesias pertencentes ao concelho de Cantanhede. Cada equipa deverá ser integralmente constituída por atletas que sejam naturais, residentes ou que possuam uma ligação comprovada à respetiva freguesia que representam.
- 1.2 - Cada equipa participante deverá inscrever, no início da competição, um plantel com um número mínimo de 12 atletas e um máximo de 15 atletas.

2 - FORMAS DE COMPETIÇÃO

A competição será realizada em duas fases distintas. Na primeira etapa, as equipas serão organizadas em 3 grupos de 5 equipas, onde competirão entre si para definir a classificação dentro de cada grupo. Após esta fase, avançarão para a segunda etapa as duas equipas melhor classificadas de cada grupo e os dois melhores terceiros lugares.

A segunda fase será disputada no formato de eliminatórias diretas, onde as equipas apuradas se defrontarão em jogos decisivos até se apurar o vencedor. Este processo culminará na grande final, que determinará a equipa campeã do torneio.

3 - ESCALÕES ETÁRIOS

Somente poderão participar neste torneio os atletas nascidos no ano de 2008 ou em anos anteriores.

4 - CONSTITUIÇÃO E IDENTIFICAÇÃO DAS EQUIPAS

- 4.1 - Cada equipa deverá ser constituída nos seguintes termos:
- Um máximo de 12 jogadores, cuja identidade deverá estar devidamente registada no boletim de jogo;
 - 1 treinador;
 - 1 delegado.

4.2 - O treinador e o delegado da equipa terão as seguintes responsabilidades:

- Garantir a coordenação e orientação da equipa, tanto dentro como fora do campo de jogo;
- Assegurar a correta identificação de todos os elementos da equipa junto da mesa de secretariado, cumprindo os procedimentos administrativos necessários.

5 - DURAÇÃO DO JOGO

5.1 - Cada jogo será composto por duas partes iguais, com a duração de 20 minutos cada. O intervalo entre as duas partes terá uma duração máxima de 10 minutos.

5.2 - Cada equipa poderá solicitar ao árbitro um minuto de interrupção do tempo de jogo (minuto de paragem) em cada uma das partes. Caso uma equipa não utilize o minuto de paragem do tempo de jogo durante a 1ª parte, não poderá transferi-lo para a 2ª parte.

5.3 - O último minuto de cada uma das partes será cronometrado, sendo o tempo de jogo interrompido sempre que a bola não se encontre em jogo.

6 - CLASSIFICAÇÃO, PONTUAÇÃO E DESEMPATE

6.1 - A classificação na primeira fase da competição será definida pela soma das pontuações atribuídas aos resultados obtidos nos jogos, de acordo com o seguinte critério:

- **Vitória:** 3 pontos
- **Empate:** 1 ponto
- **Derrota:** 0 pontos
- **Falta de comparência:** 0 pontos (considerada uma derrota por 3-0 para efeitos de contagem de golos).

6.2 - A classificação final será ordenada por ordem decrescente do número de pontos obtidos, sendo atribuída a primeira posição à equipa com maior pontuação.

6.3 - Em caso de igualdade pontual entre duas ou mais equipas, a ordem classificativa será determinada segundo os seguintes critérios, aplicados pela ordem indicada:

- a) Resultado do jogo realizado entre as equipas em questão;
- b) Diferença entre golos marcados e sofridos no confronto direto entre as equipas empatadas;
- c) Maior diferença entre golos marcados e sofridos no total de jogos realizados contra todas as equipas;
- d) Maior número de vitórias no total dos jogos realizados;
- e) Maior número de golos marcados no total da competição;
- f) Menor número de golos sofridos no total da competição.

Nota: Se, após a aplicação de todos os critérios anteriores, subsistir o empate, a organização reserva-se o direito de determinar a forma de desempate, podendo recorrer à realização de uma finalíssima ou a outro método considerado justo e adequado.

6.4 - Nos casos em que o regulamento específico da prova não permite empates, proceder-se-á a um prolongamento com duas partes de 5 minutos, sem intervalo entre ambas.

Caso a igualdade persista após o prolongamento, o desempate será efetuado através da marcação de grandes penalidades, obedecendo às seguintes disposições:

- a) O árbitro escolherá a baliza para a execução dos pontapés de grande penalidade;
- b) Realizar-se-á um sorteio, por meio de uma moeda, para determinar qual a equipa que iniciará a sequência de pontapés de grande penalidade;
- c) Serão executados 5 pontapés alternados por 5 jogadores diferentes, previamente identificados no boletim de jogo, desde que não tenham sido expulsos durante o encontro ou no seu final;
- d) Se, após a execução dos 5 pontapés por cada equipa, o resultado continuar empatado, proceder-se-á à marcação de pontapés adicionais, alternados, até que uma das equipas obtenha um golo a mais que a outra com igual número de tentativas;
- e) Os jogadores que executarem os pontapés de grande penalidade suplementares deverão ser aqueles que ainda não participaram na sequência inicial de 5 pontapés. Caso todos os jogadores elegíveis já tenham participado, a ordem reinicia com os jogadores indicados na alínea c).

7 - MESA DE SECRETARIADO

A mesa de secretariado desempenhará um papel crucial no bom funcionamento do torneio, assumindo as seguintes responsabilidades:

- Identificação dos atletas, do treinador e do delegado responsável por cada equipa;
- Controlo e validação dos boletins de jogo;
- Cronometragem rigorosa do tempo de jogo e registo dos pedidos de interrupção de tempo - os denominados "minutos de descanso";
- Atualização e registo da evolução do resultado, incluindo a marcação de golos;
- Registo de todas as faltas disciplinares ocorridas durante o jogo;
- Registo do resultado parcial ao intervalo e do resultado de cada encontro;
- Supervisão e controlo dos períodos de exclusão temporária de jogadores, de acordo com as regras da competição.

8 - ARBITRAGEM E REGRAS

a) Os jogos serão supervisionados por 2 árbitros, que terão a responsabilidade de garantir o cumprimento das normas e a equidade da competição.

b) As regras de jogo seguem, em geral, as diretrizes oficiais do futebol de 5 estabelecidas pela Federação Portuguesa de Futebol, com a exceção da paragem de tempo - o tempo de jogo será corrido.

G - BOLETIM DE JOGO

a) O modelo do boletim de jogo encontra-se anexo a este regulamento, sendo o documento essencial para a correta documentação de cada partida.

b) Em todos os jogos, o boletim de jogo deve ser cuidadosamente preenchido, contendo todas as informações necessárias, e assinado pela equipa de arbitragem, pelos delegados responsáveis de cada equipa e pelos respetivos capitães.

10 - DISPOSIÇÕES GERAIS

a) Todas as equipas devem respeitar as decisões da equipa de arbitragem e da organização dos jogos, contribuindo para o bom desenvolvimento das atividades e o andamento da competição, sempre com o espírito desportivo saudável e respeitador.

b) Os jogadores de cada equipa devem apresentar-se em campo com equipamento próprio, que identifique claramente a sua freguesia. As camisolas devem estar numeradas.

c) O jogo só poderá ser iniciado se, à hora marcada para o seu começo, as equipas tiverem, no mínimo, 5 jogadores devidamente equipados e inscritos.

d) Caso uma equipa não cumpra o que está determinado no ponto anterior, será considerada como tendo faltado à comparência.

e) A tolerância concedida pela entidade organizadora para registar a falta de comparência é de 15 minutos após a hora marcada para o início do jogo.

- Se a entidade organizadora aceitar a justificação para o atraso de uma equipa, o jogo será realizado, mas será necessário registar a ocorrência no verso do boletim de jogo, com a assinatura dos dois delegados responsáveis.

f) O delegado responsável pela equipa deve, com antecedência suficiente, apresentar à mesa de secretariado todos os elementos necessários para a identificação da equipa e para o correto preenchimento do boletim de jogo.

- Apenas os jogadores registados no boletim de jogo poderão participar na partida.
- A apresentação do **B.I.** original é obrigatória na mesa de secretariado.

g) Os casos omissos neste regulamento serão analisados e resolvidos pela organização do torneio, de forma a garantir a equidade e o bom andamento da competição.

h) A organização recomenda que cada equipa realize, pelo menos, dois treinos preparatórios abertos à comunidade antes do início da competição, com o objetivo de promover o espírito de equipa, a participação local e o envolvimento da população. A realização destes treinos não é obrigatória, sendo da responsabilidade de cada equipa a sua organização. A organização compromete-se a colaborar na divulgação destes treinos, através dos seus meios de comunicação, incentivando a participação da comunidade local.

11 - REGIME DISCIPLINAR

11.1 - Princípios gerais

Todos os intervenientes no torneio devem pautar a sua conduta pelos princípios do respeito, fair-play e verdade desportiva, sendo passíveis de sanção disciplinar comportamentos antidesportivos ou que prejudiquem o normal decorrer da competição.

11.2 - Infrações disciplinares

Constituem infrações disciplinares, entre outras:

- a) Comportamentos antidesportivos;
- b) Protestos ou atitudes desrespeitosas para com a equipa de arbitragem, organização ou adversários;
- c) Agressões físicas ou verbais;
- d) Incumprimento das normas do presente regulamento;
- e) Participação irregular de jogadores.

11.3 - Sanções durante o jogo

As sanções aplicadas durante os jogos são as seguintes:

- a) Cartão amarelo - advertência;
- b) Cartão vermelho (por acumulação de amarelos) - expulsão e exclusão do restante tempo de jogo;
- c) Cartão vermelho direto - expulsão imediata e exclusão do restante tempo de jogo.

11.4 - Suspensões automáticas

- a) A expulsão por acumulação de cartões amarelos implica a suspensão automática de 1 jogo;
- b) A exibição de cartão vermelho direto implica a suspensão mínima de 1 jogo, podendo a organização agravar a sanção consoante a gravidade da infração;
- c) A acumulação de 3 cartões amarelos ao longo da competição implica a suspensão de 1 jogo.

11.5 - Infrações graves

- a) Em caso de agressão a árbitros, jogadores, dirigentes ou elementos da organização, o atleta poderá ser excluído do torneio;
- b) Em casos de extrema gravidade, a equipa poderá ser igualmente excluída da competição.

11.6 - Falta de comparência e abandono

- a) A segunda falta de comparência implica a exclusão da equipa da competição;
- b) O abandono de jogo sem justificação válida será equiparado a falta de comparência e poderá originar sanções adicionais.

11.7 - Competência disciplinar

Compete à organização do torneio analisar e decidir sobre todas as infrações disciplinares, podendo aplicar sanções adicionais sempre que considere necessário para garantir a verdade desportiva e o bom funcionamento da competição.

12 - PRÉMIOS

No âmbito do torneio serão atribuídos os seguintes prémios:

- a) Troféus para as equipas classificadas em 1.º, 2.º e 3.º lugar;
- b) Medalhas para todos os atletas das equipas classificadas em 1.º, 2.º e 3.º lugar;
- c) Lembranças institucionais para os árbitros e para todos os Presidentes de Junta das freguesias participantes;
- d) Troféus individuais para:
 - i) Melhor Jogador;
 - ii) Melhor Guarda-redes;
 - iii) Melhor Marcador;
- e) Prémio Fair Play, a atribuir à equipa que demonstre o melhor comportamento desportivo ao longo da competição;
- f) Prémio para a Melhor Claque, a atribuir à equipa com maior apoio e espírito desportivo demonstrado pelos seus adeptos.

BOLETIM DE JOGO

FREGUESIA DE _____

CONSTITUIÇÃO DE EQUIPA:

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

8. _____

9. _____

10. _____

11. _____

12. _____

TREINADOR: _____

DELEGADO: _____