



CLUBE DESPORTIVO E RECREATIVO DO FOGUETEIRO

FUNDADO EM 28-01-84 - Cont. N.º 505 601 074

Sede: Rua da Liberdade n.º 12-A - Fogueteiro - 2845-156 Amora Telef..212 250 116 Fax 212 458 577

Torneio de Verão

FUTSAL

Polidesportivo CDRFoguetreiro

SÊNIORES

Organização



TROFEUS

- 1.º - Class.
- 2.º - Class.
- 3.º - Class.
- 4.º - class.

Inscrições Limitadas

Contacto: 965496509

Email; email@cdrfogueteiro.com

REGULAMENTO



TORNEIO DE FUTSAL SÊNIORES - 2014



CLUBE DESPORTIVO E RECREATIVO DO FOGUETEIRO

FUNDADO EM 28-01-84 - Cont. N.º 505 601 074

Sede: Rua da Liberdade n.º 12-A - Fogueteiro - 2845-156 Amora Telef..212 250 116 Fax 212 458 577

REGULAMENTO DO TORNEIO DE FUTSAL

1. ORGANIZAÇÃO

O Clube Desportivo e Recreativo do Fogueteiro, com a colaboração da Junta de Freguesia de Amora e Câmara Municipal do Seixal.

a) REGRAS:

As regras durante todo o Torneio serão as utilizadas nas competições nacionais pela Federação Portuguesa de Futebol.

1 ESCALÃO ETÁRIO

Séniore.

Cada equipa poderá inscrever:

- a) Um número mínimo de 8 e máximo de 12 jogadores.*
- b) 1 Treinador*
- c) 1 Treinador-Adjunto*
- d) 1 Delegado*
- e) 1 Massagista*
- f) A inscrição de Atletas termina no final da 1.º fase (inscrições suplementares terão um custo de 10 €(DEZ EUROS) por jogador até ao máximo de 3 atletas)*

Cada jogador só poderá representar uma equipa no quadro competitivo.

Todos os elementos da equipa deverão apresentar cópia do B.I., como justificativo da sua inscrição.

2 REGRAS BÁSICAS DE JOGO

• Regra 1

Constituição das Equipas

- 1. Cada equipa compõe-se de cinco (5) jogadores sendo um G. Redes e o outro o capitão de equipa.*
- 2. Cada equipa em cada jogo pode apresentar no máximo (12) doze jogadores no Boletim de jogo.*

- 3. Cada equipa deverá apresentar um mínimo de (3) jogadores para que possa iniciar a partida.*
- 4. Não será permitido a continuação de uma partida à equipa que ficar reduzida a (2) jogadores, à qual será atribuída uma derrota por 6-0.*
- 5. O Delegado, o Treinador e o Capitão da equipa serão responsáveis perante a organização, pelo comportamento desportivo e disciplinar da sua equipa durante a competição.*

Substituição de Jogadores:

- 1. São ilimitadas. O mesmo jogador pode sair e entrar novamente em jogo as vezes que quiser.*
- 2. As substituições podem ser feitas sem paragem do jogo, excepto no que respeita ao Guarda-Redes.*
- 3. As entradas dos jogadores apenas podem ser feitas pela zona central do terreno de jogo (zona de substituições)*
- 4. Todo o atleta que saltar o muro será advertido pelo árbitro da partida, caso o árbitro não se aperceba será o elemento da mesa de jogo e logo após uma paragem de tempo a comunicar ao árbitro a situação para que o atleta seja advertido.*

• Regra 2

Equipamento dos Jogadores

- 1. Todos os jogadores devem apresentar-se devidamente equipados sendo obrigatório a utilização de camisolas numeradas.*
- 2. Não é Permitido o uso de caneleiras de material contundentes. Poderão ser utilizadas caneleiras de material flexível.*
- 3. Não é permitido aos jogadores a utilização de objetos que possam por em risco a sua integridade física e a dos outros participantes. (anéis, Brincos, relógios, fios; etc.)*

• Regra 3

Arbitragem e controlo de jogo

- 1. A mesa será composta por um elemento da organização, o qual deve além de preencher a ficha de jogo auxiliar o árbitro, comprovar sempre a identidade do atleta perante a*



CLUBE DESPORTIVO E RECREATIVO DO FOGUETEIRO

FUNDADO EM 28-01-84 - Cont. N.º 505 601 074

Sede: Rua da Liberdade n.º 12-A – Fogueteiro - 2845-156 Amora Telef..212 250 116 Fax 212 458 577

ficha de inscrição pelo seu documento de identificação original.

2. *Caso se verifique a falta do árbitro a organização marcará nova data para a realização do jogo e comunicará as equipas participantes por escrito a data e hora para a realização do mesmo.*

- **Regra 4**

Duração do Jogo

1. *Tempo de jogo.*

O jogo comportará duas (2) partes com a seguinte duração:

- a) *2 partes de 20 minutos corridos.*
- b) *Intervalo de 10 minutos.*
- c) *A contagem de tempo é da responsabilidade do árbitro.*
- e) *Será concedido uma tolerância de 15 minutos à equipa que não se apresentar à hora marcada para o início do jogo, após os quais será averbada uma falta de comparência à equipa faltosa.*
- f) *No caso de falta de comparência será averbada derrota por 6-0 à equipa faltosa e retirado 1 ponto na classificação.*
- g) *A Equipa que registar 2 (duas) faltas de comparência será eliminada do torneio e a todas as equipas será atribuída a vitória por 6-0 (equipas que já jogaram ou iriam jogar).*

Pedido de desconto de tempo

A cada equipa é permitido, para instrução aos jogadores, o pedido de desconto de tempo de 1 (um) minuto em cada parte do jogo.

Esse pedido deverá ser feito em primeiro lugar ao elemento que se encontrar na mesa. Poderá ser feito em qualquer momento, mas só será permitido quando a equipa está de posse de bola.

- **Regra 5**

Marcação de Golo

1. *Da barra, sem que tenha sido intencionalmente lançada ou transportada com as mãos ou braços, incluindo o G. Redes adversário.*

- **Regra 6**

Pontapés Livres

1. *Consoante a gravidade da infração será marcado livre direto ou indireto. Em ambas as situações todos os jogadores adversários devem situar-se à distância de pelo menos 5 metros da bola, até esta ser reposta em jogo.*

- **Regra 7**

Faltas acumuladas

1. *São todas as sancionadas com pontapés livres diretos a que se referem as mencionadas na Lei 12.*
2. *as cinco primeiras faltas acumuladas por cada equipa em cada período, deverão ficar registadas no boletim de jogo.*
3. *A partir da sexta falta acumulada não é permitida a formação de Barreira.*
4. *O jogador que marca o livre deverá ser devidamente identificado.*
5. *todos os jogadores deverão estar atrás de uma linha imaginária, atrás da linha de bola e fora da área de grandes penalidades. Devem estar à distância de 5 metros desta, o executante não pode ser obstruído. Nenhum jogador pode ultrapassar a linha imaginária da bola sem que esta tenha sido tocada ou jogada.*

- **Regra 8**

Reposição da bola pela linha lateral

1. *Quando a bola ultrapassar a linha lateral deve ser reposta em jogo com o pé.*
2. *Os jogadores devem colocar-se a uma distância de 5 metros.*
3. *De um pontapé de linha lateral não pode ser marcado golo diretamente.*

- **Regra 9**

Lançamento de Baliza

1. *Quando a bola ultrapassar completamente a linha de baliza, sem ser entre os postes, e tendo sido tocada em último lugar por um jogador atacante, o Guarda-redes deverá repor a bola*



CLUBE DESPORTIVO E RECREATIVO DO FOGUETEIRO

FUNDADO EM 28-01-84 - Cont. N.º 505 601 074

Sede: Rua da Liberdade n.º 12-A – Fogueteiro - 2845-156 Amora Telef..212 250 116 Fax 212 458 577

em jogo unicamente com a mão, a partir do interior da sua área, para o exterior desta.

2. Os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se fora da área de grande penalidade até que a bola esteja em jogo.

• **Regra 10**

Pontapé de Canto

1. Quando a bola, após ter sido tocada em último lugar por um jogador da equipa que defende, tiver ultrapassado completamente a linha de baliza, sem ser entre os postes, será executado um pontapé de canto.
2. Os jogadores adversários devem colocar-se pelo menos a 5 metros da bola até que esta esteja em jogo.

PONTUAÇÕES:

Classificação geral:

Vitória:..... 3 Pontos

Empate:..... 1 Ponto

Derrota:..... 0 Pontos

Falta de comparência:.....1 ponto negativo

Taça Disciplina:

pontos atribuídos pelo árbitro:..... 0 a 10 pontos

Falta de comparência:..... Exclusão da equipa da Taça

Não apresentação da ficha técnica :

Por cada minuto além da hora marcada..... 1 Pontos.

Não assinatura do Boletim de Jogo Pelo Dirigente..... 1 Pontos.

Cartão Amarelo 5 Pontos

Cartão Vermelho 10 Pontos

Nota: o árbitro por jogo vai atribuir pontos às equipas após o término de cada partida, pontos que vão de 1 a 10 e irão servir para a atribuição da taça de disciplina.

Equipa que faça falta de comparência na fase final não recebe qualquer prémio classificativo, fica excluída automaticamente.

APURAMENTO:

As formas de apuramento para a 2.ª fase, serão comunicadas às equipas quando do sorteio.

Equipa que após estar apurada para a 2.ª fase, faça falta de comparência, ser-lhe-á retirado um ponto e excluída do apuramento (a exclusão só diz respeito ultima jornada da equipa)

5. PRÉMIOS:

Serão atribuídos os seguintes prémios:

- 1.º Lugar ao 3.º Lugar = Taça + Medalha

- Melhor ATAQUE

- Melhor DEFESA

- Taça DISCIPLINA (atribuída à equipa que tiver menos pontos):

6. Desempates:

As formas de desempates são as seguintes:

Classificação Geral:

1.º - Resultado verificado entre as equipas

2.º - Diferença entre golos marcados e sofridos

3.º Equipa mais disciplinada

Taça de disciplina:

1.º - Equipas com mais pontos na Classificação Geral

2.º - Equipa com melhor diferença de golos

3.º - Equipa com mais golos marcados

Melhor Defesa:

1.º - Equipa com mais pontos

2.º - Equipa mais disciplinada

Melhor Ataque:

1.º - Equipa mais disciplinada.

2.º - Equipa com menos golos sofridos.

3.º Equipa com mais golos marcados num só jogo

7. SUSPENÇÃO AUTOMÁTICA:

Ficam automaticamente suspensos para o jogo seguinte, sem necessidade de notificação do Concelho de disciplina, os elementos que:

◆ *Sejam expulsos;*



CLUBE DESPORTIVO E RECREATIVO DO FOGUETEIRO

FUNDADO EM 28-01-84 - Cont. N.º 505 601 074

Sede: Rua da Liberdade n.º 12-A – Fogueiteiro - 2845-156 Amora Telef..212 250 116 Fax 212 458 577

- ◆ *No caso de cartão Vermelho directo o infractor fica ainda sujeito à acção disciplinar, de conformidade com os factos constantes do relatório de jogo.*

12. CONSELHO DE DISCIPLINA.

O concelho de Disciplina é o órgão que, em primeira instância, aplicará sanções previstas no Regulamento de Disciplina, concelho que será composto por 3 elementos da organização.

O Regulamento de disciplina é o que se encontra em vigor para as provas oficiais da federação Portuguesa de Futebol, com as necessárias adaptações.

Das decisões do Conselho de Disciplina, não cabe recurso.

15. PROTESTOS:

Para formalizar um protesto deve o Dirigente da Equipa assinar o Boletim de Jogo no espaço reservado para o efeito, indicando, no verso do boletim, resumidamente, quais os motivos que o levam a protestar.

O dirigente da equipa que protesta tem 24 horas para entregar na Sede do C.D.R.Fogueiteiro, a um elemento da Organização as suas alegações. Deve também munir-se de uma fotocópia das alegações, a qual será autenticada, servindo de recibo de entrada do recurso ou protesto.

Aquando da entrega do protesto deve acompanhar a quantia de 20 € que só será devolvido se a equipa ganhar o protesto.

O recurso ou protesto será imediatamente enviado ao Conselho de Disciplina com carácter de urgência.

17. DISPOSIÇÕES GENÉRICAS:

- Alterações à ficha de inscrição só poderão ser feitas até uma hora antes do primeiro jogo de cada equipa. Podem as equipas, contudo, completar até ao limite as suas inscrições.*

18. DISPOSIÇÕES FINAIS:

Os casos omissos no presente regulamento serão resolvidos pela Organização, pelo Conselho de disciplina, atentas às suas competências próprias, baseados na regulamentação em vigor na Federação Portuguesa de Futebol, com as devidas adaptações.

A Organização não se responsabiliza por quaisquer acidentes que ocorram no decorrer da prova.

A INSCRIÇÃO DAS EQUIPAS PRESSUPÕE A ACEITAÇÃO INTEGRAL DO PRESENTE REGULAMENTO