



XV Indoor 4X4 2019



Início 5 de Janeiro 2019

ESCALÃO

Petizes A – Nasc. 2012

Petizes B – Nasc. 2013

ESCALÃO

Traquinas A – Nasc. 2010
Traquinas B – Nasc. 2011

ESCALÃO

Benjamins A – Nasc. 2008
Benjamins B – Nasc. 2009

Email: email@cdrfogueteiro.com



REGULAMENTO DO INDOOR 4X4

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 do Indoor 4X4 são as seguintes:

Tempo de Jogo: 15 Minutos por cada parte com 3 minutos de intervalo.

O Guarda-redes só pode marcar golo no meio campo adversário.

No lançamento de linha lateral não pode ser marcado golo directo.

No pontapé de baliza a bola terá que ser sempre repostada com o pé.

No pontapé de saída não pode ser marcado golo directo.

2. INSCRIÇÕES:

Cada equipa pode inscrever os jogadores que entender, dirigentes, treinadores, (Na ficha de jogo só podem constar no máximo 12 jogadores.)

No acto da inscrição dos jogos todos os atletas inscritos na ficha de jogo devem apresentar o documento original.

A não apresentação impedirá o jogador de participar.

As inscrições das equipas são gratuitas não havendo qualquer pagamento neste Indoor 4X4.

Todas as equipas terão que entregar a ficha de inscrição da equipa até ao início da 3.ª jornada, caso esta não seja apresentada a equipa faltosa perde todos os jogos realizados anteriormente.

As inscrições suplementares e o completar da ficha de inscrição, após o início do Indoor 4X4, só serão efectuadas até final do mês de Abril de 2019.

As idades para inscrição são as seguintes:

Petizes A: nascidos em 2012

Petizes B: nascidos em 2013

Traquinas A: nascidos em 2010

Traquinas B: nascidos em 2011

Benjamins A: nascidos em 2008

Benjamins B: nascidos em 2009

Só se aceitarão fichas de inscrição com um mínimo de 8 jogadores e um Delegado ou responsável.

Data limite para efectuar as inscrições é dia 8 de Dezembro de 2018.

Sorteio será realizado a 8 de Dezembro pelas 16 horas na sede do Clube Desportivo e Recreativo do Fogueteiro.



Início do Indoor 4X4 será a 5 de Janeiro, todos os jogos serão realizados Sábados e Domingos, das 08 horas às 20 horas.

A entrega de prémios será com a presença de todas as equipas, inscritas no Indoor 4X4 com data a definir pela organização.

Entrega de inscrições através do E-mail: email@cdrfogueteiro.com

Para mais informações contactar: António Mata (968 134 889) ou João Ciríaco (939 667 531).

3. PONTUAÇÕES:

Classificação geral:

Vitória:..... 3 Pontos

Empate:..... 1 Ponto

Derrota:..... 0 Pontos

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

Nota: em caso de igualdade entre equipas com o mesmo número de ponto o desempate far-se-á mediante o resultado entre elas.

Disciplina:

Pontos atribuídos por jogo pelo árbitro:..... 0 a 10 pontos

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

Jogador mal inscrito:..... Exclusão da Equipa da Disciplina

Não apresentação da ficha técnica até

10 Minutos antes do início do jogo..... 5 Pontos.

Não assinatura do Boletim de Jogo pelo Dirigente..... 10 Pontos.

Nota: o árbitro por jogo vai atribuir pontos às equipas após o término de cada partida, pontos que vão de 0 a 10 e irão servir para a classificação da disciplina.

*Equipa que faça falta de comparência na fase final não recebe qualquer prémio classificativo, fica excluída automaticamente (**prémios só os referente à equipa**)*

4. 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 às ultimas 2 jornadas da equipa**)*

5. PRÉMIOS:

Serão atribuídos os seguintes prémios por escalão:

- 1.º Lugar = Taça

(O valor total dos prémios será inferior a 100 Euros)

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

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 Marcador: 1.º - Jogador da equipa com menos pontos
2.º - Jogador da equipa mais disciplinada

7. SUSPENÇÃO AUTOMÁTICA:

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

- ◆ *Sejam expulsos;*
- ◆ *O Cartão Desportivo seja confiscado pela Organização ou pelo Árbitro, mesmo após o findar do jogo;*
- ◆ *No caso de cartão Vermelho directo o infractor fica ainda sujeito à acção disciplinar, de conformidade com os factos constantes do relatório de jogo.*

8. ELIMINAÇÃO DE EQUIPAS:

Serão eliminados do Indoor 4X4 as equipas que:

- ◆ *Façam 2 faltas de comparência;*
- ◆ *Forem irradiadas pelo Conselho de Disciplina.*

No caso de ser eliminada alguma equipa no decorrer da 1.ª fase, proceder-se-á da seguinte forma:

- ◆ *Será atribuída vitória de 6 - 0 a todas as equipas que joguem com a mesma, aos jogos já efectuados será atribuído o mesmo resultado.*

9. FALTA DE DOCUMENTO DOS PARTICIPANTES:

Para a participação nos jogos é obrigatória a apresentação da licença desportiva emitida pelas associações (cartão de jogador) ou Documento de Identificação original.



Em caso pontuais poderão os elementos de uma equipa inscrever-se, cumpridas as seguintes condições:

- ◆ *Constarem efectivamente na Ficha de Inscrição da Equipa;*
- ◆ *Exibirem o Bilhete de Identidade ou documento idónio;*

Estas 2 condições, são cumulativas e, não se verificando todas elas, não será permitida a inscrição de qualquer elemento sem documento original idóneo.

10. TOLERÂNCIA DE TEMPO:

*Serão dados **10 minutos**, de tolerância em relação á hora marcada para o início do jogo. Se, passados esses 10 minutos, as equipas não se encontrarem no recinto de jogo **em condições de o iniciar serão punidas com falta de Comparência.***

11. ADIAMENTO DE JOGOS:

A organização reserva-se o direito de, por motivos de força maior, ter de adiar alguns jogos.

O adiamento de Jogos a pedido das equipas só será concedido com a concordância das duas equipas e da organização.

*Não serão considerados os pedidos de adiamento que digam respeito à **última jornada da 1.ª, e fase final**, salvo em casos extraordinários devidamente justificados.*

12. CONSELHO DE DISCIPLINA.

O conselho de Disciplina é o órgão que, em primeira instância, aplicará sanções, concelho que será composto por 3 elementos da organização.

Das decisões do Conselho de Disciplina, não cabe recurso.

14. PUBLICAÇÕES DAS DELIBERAÇÕES:

*As deliberações do Conselho de Disciplina, serão afixados num quadro exposto no Pavilhão, **servindo o mesmo de notificação** às equipas, sendo o mesmo de consulta obrigatória pelos dirigentes das equipas, **não se responsabilizando a Organização por utilização indevida de elementos punidos.***

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.Fogueteiro, 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.

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

**16. SEGURO DESPORTIVO/INSPEÇÕES MÉDICAS:**

- ◆ *Todos os Atletas, Treinadores e Dirigentes inscritos estão segurados pela apólice dos Jogos do Seixal durante a realização do Torneio.*
- ◆ *As inspeções médicas serão da responsabilidade do respectivo clube a que pertencem os atletas inscritos.*

17. DISPOSIÇÕES GENÉRICAS:

- a) *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.*
- b) *A recusa da apresentação do Bilhete de Identidade inibirá automaticamente o seu portador de participar no Indoor 4X4, até que satisfaça o pedido. No caso de utilização indevida de elementos, serão as equipas punidas com derrota por 6 vs 0.*
- c) *Os dirigentes têm que entregar a ficha técnica para o jogo com a antecedência mínima de 10 minutos, conjuntamente com os cartões de todos os intervenientes.*
- d) *Os Dirigentes ou Treinadores das equipas devem no final de cada partida assinar a ficha de jogo e verificar se tudo está correcto na respectiva ficha. (Nomes dos Atletas e Marcadores)*

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 do Indoor 4X4.

A Organização não se responsabiliza por quaisquer acidentes que ocorram no decorrer da prova, com elementos não inscritos nas respectivas fichas de inscrição das equipas

A INSCRIÇÃO DAS EQUIPAS PRESSUPÕE A ACEITAÇÃO INTEGRAL DO PRESENTE REGULAMENTO