

# REGULAMENTO DO TORNEIO DE FUTSAL - DESPORTO EM AÇÃO

**Organização** - ATUAAÇÃO- Associação Jovem de Rio Maior

## 1. REGRAS

O Torneio Desporto em Ação (Futsal) será jogado de acordo com as regras em vigor para a época de 2021/2022, da Federação Portuguesa de Futsal.

## 2. FORMATO DO TORNEIO

- A. Cada equipa deverá ser constituída por um mínimo de 7 jogadores e um máximo de 10 jogadores. Destes, deverá ser indicado capitão de equipa, na ficha de inscrição da mesma.
- B. O torneio será disputado em formato de campeonato, havendo uma fase de grupos seguida de rondas de eliminação.
- C. Cada jogo ganho corresponde a 3 (três) pontos.
- D. Em caso de empate cada equipa terá 1 (um) ponto.
- E. A derrota corresponde a 0 (zero) pontos.
- F. Se no final das classificações, duas ou mais equipas detiver o mesmo número de pontos, passará a determinar-se a classificação das equipas da seguinte forma:
  - 1º Confronto direto;
  - 2º Diferença entre golos marcados e sofridos;
  - 3º Maior número de golos marcados;
  - 4º Menor número de golos sofridos.

Em caso de igualdade nos jogos finais, haverá lugar a um prolongamento de 5 minutos para cada lado sem intervalo.

Caso o empate se mantenha, dá-se lugar a uma série de grandes penalidades para cada equipa (uma série de 3 remates de marca de grande penalidade. Em caso de empate, continuar-se-á num sistema de “morte súbita” até se encontrar o vencedor).

## 3. DATA E LOCAL DA REALIZAÇÃO DOS JOGOS

- A. Os jogos disputar-se-ão no Pavilhão Gimnodesportivo e no ringue ao lado do mesmo em Rio Maior, nos dias 10 e 17 de setembro, a partir das 10h30.

## 4. DURAÇÃO DOS JOGOS

- A. Os jogos da fase de grupos compreenderão dois períodos iguais de 12 minutos cada com um intervalo de 5 minutos entre os mesmos, sem pausas exceto:
  - a) Por ordem de um dos árbitros;

- b) Para exame e assistência médica aos jogadores de ambas as equipas;
- c) Para retificação do terreno de jogo;
- d) O recomeço do jogo seja superior a 30 segundos por questões não previstas nas alíneas anteriores.
  - B. Os jogos de eliminação compreenderão dois períodos iguais de 15 minutos cada, sem pausas exceto nos casos previstos na alínea anterior.
  - C. A duração de cada período poderá ser prolongada para permitir a execução de um pontapé de grande penalidade, ou de um pontapé-livre direto contra uma equipa que tenha cometido mais de cinco faltas acumuladas.
  - D. As equipas têm direito a um minuto de tempo morto em cada um dos períodos. A paragem de jogo só ocorre quando a bola deixar de estar em jogo e o reatamento da mesma seja da responsabilidade da equipa que solicite o tempo morto.
  - E. Quando necessário jogar prolongamento no fim do tempo regulamentar, não haverá tempos mortos durante o prolongamento, excetuando se a equipa beneficiada não o solicitou na 2ª parte.

## **5. DISCIPLINA**

- A. O jogador que agredir física ou verbalmente um adversário, árbitro ou elemento da organização será punido com a expulsão imediata do torneio.

## **6. INSCRIÇÃO DE JOGADORES E**

- A. A organização reserva-se no direito de admissão das equipas participantes, sendo a inscrição da responsabilidade das mesmas.
- B. Cada equipa pode inscrever no máximo 10 jogadores.
- C. As equipas podem consistir de jogadores de **qualquer género** a partir dos 16 anos de idade até aos 35.
- D. A cada equipa está associado um valor de inscrição de 100€.
- E. Poderão ser inscritas equipas até ao dia 7 de Setembro.
- F. Poderão ser inscritos jogadores até à participação no 1º jogo da equipa.

## **7. PAGAMENTO/REEMBOLSOS**

- A. O pagamento deverá ocorrer até **7 dias após a data da inscrição da equipa ou até dia 7 de setembro**, depois dessa data a inscrição da equipa será anulada.
- B.
- C. Para a realização do torneio, será necessário obter um número mínimo de 8 equipas e um número máximo de 16. Caso este critério não se cumpra, irá proceder-se ao reembolso do pagamento aos respetivos capitães de equipa.
- D. Os reembolsos só serão aceites até ao dia 2 de setembro, após esta data já não serão assegurados os mesmos.
- E. O reembolso será efetuado para a mesma conta que fez o pagamento.

## **8. IDENTIFICAÇÃO DOS JOGADORES**

- A. A identificação/acreditação de todas as equipas e jogadores participantes será efetuada antes do início do primeiro jogo. Para essa identificação, o responsável da equipa deverá apresentar à mesa da Organização o bilhete de identidade/cartão de cidadão de cada jogador da sua equipa.

## **9. NÚMERO DE JOGADORES E SUPLENTES**

- A. Nenhuma equipa pode utilizar mais do que 10 (dez) jogadores, inicialmente inscritos no torneio. Não haverá limite de substituições.

## **10. RECLAMAÇÃO**

- A. Os jogadores que queiram reclamar qualquer situação deverão fazê-lo junto da Organização do torneio. Reclamações sobre erros de arbitragem não podem modificar o resultado do jogo.

## **11. PONTUALIDADE**

- A. Todas as equipas deverão estar no campo, de preferência com uma antecedência de dez (10) minutos, referente ao horário definido no calendário de jogos. No caso de não ser assim e sem justificação, será dado 5 minutos de tolerância, se mantiver a falta de jogadores mínimos (5 jogadores), a Organização poderá tomar uma das seguintes medidas: 1º Dar o jogo por perdido da equipa infratora (0-3); 2º Adiar o jogo para outro horário, com o consentimento da Organização e equipa adversária.

3º Decisão da organização se o jogo se deve realizar ou não. A Organização reserva-se o direito da sanção em caso de afetar equipas terceiras.

## **12. ÁRBITROS**

- A. Todos os jogos têm árbitros designados pela organização do torneio.
- B. Todos os jogos serão dirigidos por um árbitro federado.
- C. Das decisões dos árbitros em matéria de facto, não há motivo para protestos;

## **13. MESA**

- A. Tem poderes para resolver todos os problemas referentes ao Torneio, que eventualmente surjam durante o jogo desde que não interfiram nas decisões dos árbitros;
- B. Responsável por registar e comunicar todos os resultados dos jogos a decorrer assim como os marcadores;
- C. Responsável por fazer a identificação dos jogadores;
- D. Responsável por garantir o cumprimento dos horários dos jogos.

## **14. EQUIPAMENTOS**

- A. Se o árbitro decidir que uma equipa deve utilizar coletes devido à semelhança do equipamento com os da equipa contrária, trocará a equipa que for sorteada através da moeda ao ar. Poderá essa equipa usar um colete para o efeito, que deverá ser solicitado à Organização.

## **15. PROGRAMA DE JOGOS**

- A. O Programa de Jogos irá ser disponibilizado no 9 de Setembro;
- B. A Organização reserva-se o direito de mudar o calendário e as horas dos jogos, previamente definidos. Ao responsável de cada equipa será dado o aviso, com devida antecedência.

## **16. SEGUROS**

- A. Todos os participantes inscritos dentro do período de inscrição no torneio estão cobertos por seguro contra todos os riscos associados ao evento.
- B. Qualquer participante que não esteja previamente inscrito, deverá ter em conta que a ATUACÃO não se responsabilizará por qualquer acidente ou dano que aconteça com este.

## **17. PRÉMIOS**

Os prémios a atribuir no Torneio serão os seguintes:

- A. Troféu para 3 primeiros classificados, Prémio de 350€ para 1º classificado, 175€ para 2º, 100€ para 3º.
- B. A Organização poderá atribuir mais algum prémio se assim o entender.

## **18. INFORMAÇÕES**

Qualquer informação sobre o Torneio (situação dos campos, horários dos jogos, classificações, entre outros) poderá ser consultado no site da Atuação/Instagram à Organização do Torneio, cujos elementos estarão devidamente identificados. Todas as informações sobre o Evento, tais como o Programa, Regulamento, Resultados e Classificações poderão ser consultadas no Site do Município de Alter do Chão, em [www.atuaacao.com](http://www.atuaacao.com)

## **19. COMPORTAMENTO**

Cada equipa será responsável pelo comportamento dos seus jogadores, acompanhantes e familiares, tanto dentro como fora do terreno de jogo. O mau comportamento pode levar à exclusão do torneio.

## **20. SORTEIO**

O sorteio realizar-se-á no dia 8 de Setembro, pelas 19h00 na sede da ATUAÇÃO (pavilhão antigo dos bombeiros) com transmissão em direto nos respetivos canais de comunicação da associação.

**21. Todos os casos omissos deste regulamento serão resolvidos pela organização do torneio.**