



Associação Folclórica e
Recreativa do Tourigo

I – TORNEIO DE FUTEBOL 7 AFERT / 2010

Regulamento / Regras do Torneio de Futebol 7

Gerais

O torneio será realizado no campo de Futebol do Tourigo.

O torneio inicia-se no dia 02 de Julho, estando a Final marcada para 31 de Julho (Sábado), devendo as inscrições ser feitas até ao dia 20 de Junho junto da Organização do Torneio.

O torneio será disputado na fase inicial no sistema de grupos e na fase final por eliminação directa.

Serão aplicadas as **Leis de Futebol 7** da Federação Portuguesa de Futebol, não sendo aplicada a lei do fora-de-jogo.

Horário dos jogos

Os jogos serão disputados às 21:00 e 22:00 horas, entre segunda a sexta. Excepto os jogos do 3º/4º lugar e final que se realizaram no Sábado com o horário a designar.

A organização fornecerá em tempo oportuno o calendário do torneio. Os horários indicados no calendário deverão ser respeitados na íntegra considerando-se uma tolerância de 10 minutos por motivos excepcionais, findos os quais será atribuída falta de comparência à equipa em questão.

A organização reserva-se no direito de alterar datas e horários sempre que julgar conveniente, nesses casos as equipas serão avisadas com antecedência.

Inscrições

A Ficha de Inscrição deverá ser preenchida de modo legível, sem emendas e com o nome completo de cada interveniente no torneio.

A inscrição considera-se completa quando for entregue a Ficha de Inscrição devidamente preenchida, acompanhada da fotocópia do Bilhete de Identidade de cada elemento da equipa e o pagamento da inscrição bem como também da caução.

Só se consideram inscritas as equipas que efectuarem o pagamento da inscrição até ao dia do seu primeiro jogo.

O custo de inscrição para cada equipa é de 120€, acrescido de 100€ de caução.

Cada equipa deverá ser constituída por um mínimo de 7 jogadores e um máximo de 12 jogadores. Destes, deverá ser indicado o responsável da equipa. Não é obrigatório a inscrição de 12 jogadores, mas se a equipa pretender utilizar algum jogador, para além dos inscritos inicialmente, será considerado uma inscrição suplementar.

Inscrições Suplementares

Para além dos atletas inscritos inicialmente, a equipa poderá inscrever mais jogadores, sendo o custo de cada jogador de 20€.
Só é permitido efectuar inscrições suplementares na 1ª fase do Torneio.

Ficha de Jogo

Antes do início do jogo, o responsável pela equipa terá de apresentar junto à mesa a Ficha de Jogo, devidamente preenchida com a constituição da equipa. As fichas deverão ser solicitadas à organização.
No preenchimento das Fichas de Jogo só pode constar nomes de jogadores que se encontrem inscritos na Ficha de Inscrição.
A Ficha de Jogo só pode constar no máximo com 12 jogadores.

Duração do Jogo

O jogo terá a duração de 40 minutos, os quais serão divididos em duas partes de 20 minutos cada, com um intervalo de 10 minutos, com mudança de campo.

Prolongamento do Jogo

Em todos os jogos (a eliminar), que terminem empatados o desempate far-se-á recorrendo a um prolongamento de 10 minutos, os quais serão divididos em duas partes de 5 minutos, sem intervalo. Se no fim continuarem empatados o desempate será feito através da marcação de pontapés da marca de grande penalidade. Será realizada uma série de 5 penalidades e caso o empate se mantenha, séries de um, até se encontrar um vencedor.

Pontuação

A pontuação atribuída a cada equipa por jogo, segundo o resultado obtido é a seguinte:

Vitória -----	3 pontos
Empate -----	1 ponto
Derrota -----	0 pontos
Falta de Comparência -----	- 3 pontos

Classificações

Os critérios a adoptar para efeitos de classificação são os seguintes:

1. Maior número de pontos;
2. Confronto directo (caso existam duas equipas com o mesmo nº de pontos);
3. Diferença de golos marcados e sofridos;
4. Equipa mais disciplinada;
5. Equipa com menor média de idade dos jogadores;
6. Sorteio.

Disciplina

A organização do Torneio, tem o objectivo que este evento seja um exemplo a nível da disciplina desportiva, assim sendo a organização vai premiar a equipa mais disciplinar no torneio, para isso conta a amostragem de cartões e o Fair-Play de cada equipa.

Serão atribuídos pontos através dos seguintes critérios:

- ✓ Cartão Amarelo ----- - 15 pontos

- ✓ Cartão Vermelho ----- – 30 pontos
- ✓ Fair-Play ----- + 20 pontos

O troféu em causa será atribuído à equipa mais disciplinar durante a 1ª fase do Torneio, em caso de igualdade será para a equipa melhor classificada.

Atribuição Prémios

Serão dados troféus para:

- ✓ Todas as equipas participantes;
- ✓ Vencedor de cada grupo;
- ✓ Equipa Fair-Play (de acordo com o critério da Organização);
- ✓ Melhor marcador;
- ✓ Melhor defesa.

Os troféus de Melhor Marcador e de Melhor Defesa serão atribuídos durante a 1ª fase do Torneio, em caso de igualdade será para a equipa melhor classificada.

Acção Disciplinar

O jogador que tiver 3 cartões amarelos ficará impedido de jogar 1 jogo.

O jogador que apanhar 2 amarelos e consequente vermelho ficará impedido de jogar 1 jogo.

O jogador que tiver 1 cartão vermelho ficará impedido de jogar 1 jogo, ou mais salvo informação da Organização do Torneio.

Uma equipa que se apresente em campo com menos de cinco jogadores ser-lhe-á averbada uma derrota por falta de comparência. (3-0).

O mesmo sucederá se no decorrer do encontro a equipa ficar reduzida a menos de 5 jogadores.

Constituição da Equipa

Cada equipa será constituída por 7 jogadores efectivos, um dos quais será o guarda-redes e 5 jogadores suplentes.

Banco de Suplentes

Só é permitido estar no banco de suplentes, elementos da equipa e que se encontram devidamente inscritos na Ficha de Inscrição.

Elementos estes que são:

- ✓ Delegado ao jogo;
- ✓ Treinador;
- ✓ Jogadores suplentes (máximo de 5 jogadores).

Equipamento dos jogadores

O equipamento dos jogadores será constituído por: camisola, calções, meias, caneleiras (opcional mas aconselhável) e calçado, botas com píttons de borracha (não será permitido o uso de botas com píttons de alumínio).

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

Quando o equipamento das duas equipas que estão a disputar o jogo possa induzir em erro devido à sua semelhança, a organização fornecerá coletes à equipa visitante.

Capitão de Equipa

É obrigado cada equipa ter um capitão de equipa devidamente identificado, não podendo o jogo iniciar-se ou prosseguir sem que em cada equipa a capitania esteja entregue a um jogador que se encontre em campo ou no banco dos suplentes, será o único jogador qualificado para representar a sua equipa junto da equipa de arbitragem, mas apesar de responsável da equipa, não goza de direitos especiais.

Caso o capitão de equipa esteja impedido de permanecer no recinto de jogo, será substituído por outro jogador, para desempenhar a mesma função.

Substituições

O número de substituições é ilimitado, podendo o jogador substituído retomar o jogo, sem quaisquer restrições.

As substituições deverão ser efectuadas todas junto ao banco de suplentes.

Arbitragem

Serão designados 3 Árbitros. O jogo será dirigido por 1 Árbitro, sendo os outros dois fiscais de linha, haverá uma pessoa na mesa de jogo que toma nota de dos golos, cartões e substituições assim como zelar pelo bom funcionamento do jogo no espaço envolvente ao campo de futebol de 7.

O controlo do tempo de jogo será efectuado pelo árbitro principal, o mesmo será responsável por eventuais paragens do cronómetro ou então por dar algum tempo a mais para compensar certos tempos mortos do jogo.

Balneários

As equipas terão que dividir o balneário com outras equipas que irão jogar a seguir ou que já estão a jogar, mas não com os adversários directos.

A Organização não se responsabiliza por qualquer extravio de valores ocorridos nos balneários.

As equipas têm que respeitar as instalações balneares, pois serão responsáveis pelos danos ou prejuízos causadas nelas.

Conselho Disciplinar

Este órgão é formado por elementos pertencentes à organização do torneio e tem como competências as seguintes situações:

- ✓ Nomear as equipas de arbitragem;
- ✓ Punir ou louvar disciplinarmente os elementos das equipas;
- ✓ Julgar casos omissos ou não previstos.

Associação Folclórica e Recreativa do Tourigo

CAMARA MUNICIPAL

Junta de Freguesia do Tourigo

INATEL
FUNDAÇÃO

Comunicados

A organização do torneio vai afixar em local próprio, do recinto de jogo, o calendário dos jogos, os resultados, as classificações e informações necessárias para as equipas.

Considera-se que uma equipa teve conhecimento oficial de qualquer comunicado, no dia da realização do jogo seguinte, exceptuando aqueles casos que por força das circunstâncias impliquem informação telefónica.

Danos ou Prejuízos

Será de inteira responsabilidade dos intervenientes das equipas os danos ou prejuízos causados.

Será responsável pela equipa o delegado ao jogo.

Caução

A caução servirá para a organização como salvaguarda contra eventuais danos ou prejuízos nas instalações, bens ou pessoas. No final do torneio serão devolvida a caução a cada equipa caso não existam estragos nas instalações, falta de comparência nos jogos da equipa ou outros casos relevantes para a organização.

Falta de Comparência

A equipa será averbada com falta de comparência se:

- ✓ Não se apresente em campo no horário previsto à realização do jogo, excepcionalmente, após uma tolerância de 10 minutos ou só com 4 jogadores para o início da partida.
- ✓ Abandonar o campo, seja em que circunstâncias forem, sem que o árbitro tenha dado por terminado o jogo.

A equipa que for averbada duas faltas de comparência, é desclassificada do torneio e perderá automaticamente o valor da caução.

Se uma equipa for desclassificada na 1ª fase do torneio, os encontros efectuados por essa equipa serão anulados. Se a desclassificação ocorrer em fase de eliminação, os resultados antes da desclassificação serão válidos, atribuindo-se derrota à equipa por 3 – 0 no jogo em questão.

Acessos da Equipa

Os elementos da equipa no dia em que jogam terão acesso gratuito, pelo que deverão identificar-se na entrada do recinto de jogo.

Os elementos da equipa que se encontram a cumprir castigo disciplinar, não têm acesso gratuito, mesmo no dia em que a sua equipa jogue e apenas terão acesso à zona das bancadas.

+ info : afert.tourigo.com

Casos omissos

Os casos omissos, casos mais complexos e graves (casos de indisciplina ou agressões), a decisão final serão tomada pela organização.

Associação Folclórica e Recreativa do Tourigo

CAMARA MUNICIPAL

Junta de Freguesia do Tourigo

INATEL
FUNDAÇÃO