



Regulamento do 1.º Torneio de Futsal Serviços Sociais dos Trabalhadores da C.M.E.

1. Inscrição

Cada equipa poderá inscrever, no mínimo 5 (cinco) jogadores, todos trabalhadores da Câmara Municipal de Évora ou sócio dos Serviços Sociais.

Podem inscrever-se equipas:

- Masculinas
- Femininas
- Mistas

A aptidão física dos atletas participantes é da sua inteira e exclusiva responsabilidade.

2. Equipamento dos jogadores

Os atletas deverão apresentar-se no local do jogo, com antecedência de 10 (dez) minutos do horário previsto, devidamente equipados.

O uniforme compreende: calção, camisola da mesma cor e ténis.

Obrigatoriamente o guarda redes terá de equipar de cor diferente dos outros jogadores.

Em caso de igualdade da cor das camisolas, a organização fornece coletes para diferenciação das mesmas.

3. Sistema de competição

Ver quadro anexo.

3.1. Jogos tem uma duração de 2 partes de 20 minutos (seguidos) cada, com intervalo de 5 minutos. Em cada uma das partes cada equipa tem direito a um desconto de tempo de um minuto. O tempo de jogo será controlado pela mesa na modalidade de tempo corrido sem paragens excepto quando o jogo for interrompido por razões que os justifiquem (lesão de jogador, bola fora do terreno de jogo muito afastada, esclarecimento à mesa).

3.2. A vitória valerá 3 pontos, empate 2 pontos e a derrota 1 ponto.

3.3. Sistema de Desempates:

3.3.1. Fase de Grupos

Em caso de empate pontual entre equipas, os critérios de desempate são:

Confronto directo;

Diferença de golos;

Número de golos marcados;



Se ainda subsistir empate, procede-se a sorteio moeda ao ar.

3.3.2. Fase Eliminatórias:

Série de 3 grandes penalidades se subsistir a igualdade o vencedor será encontrado por “morte súbita”.

O torneio rege-se pelas leis de jogo de Futsal da Federação Portuguesa de Futebol.

4. Sanções Disciplinares

4.1 O jogador que receber 3 cartões amarelos estará automaticamente suspenso da próxima partida. O jogador que receber 1 cartão vermelho será punido com 1 jogo de suspensão.

4.2. A equipa que não se apresentar em campo, pronta para o início da partida até 15 (quinze) minutos após o horário marcado, será declarada perdedora por falta de comparência, com um resultado desfavorável de 0-5.

Caso as 2 equipas não compareçam para a partida, ambas serão declaradas perdedoras por falta de comparência, com um resultado desfavorável de 0-5.

4.3. Qualquer jogador com conduta violenta, comportamento incorrecto ou outros da mesma natureza, será imediatamente expulso do torneio.

4.4 Se o árbitro suspender a partida por comportamento incorrecto das equipas, estas serão consideradas derrotadas por 0-5, independentemente do resultado verificado no momento da suspensão.

5. Prémios

5.1 - **Equipa classificada em 1º. Lugar no torneio**

5.2 - **Equipa classificada em 2º. Lugar no torneio**

5.3 - **Equipa classificada em 3º. Lugar no torneio**

5.4 - **Prémio disciplina** – Equipa que no final do torneio tenha o menor nº. de pontos atribuídos de acordo com os critérios a seguir indicados:

Faltas individuais - 1 ponto

Cartão amarelo - 3 pontos

Cartão vermelho - 5 pontos

Em caso de empate o troféu será entregue à equipa com mais jogos disputados.

5.5 – **Equipa com mais golos marcados**

Em caso de empate o troféu será entregue à equipa com mais jogos disputados.

5.6 – **Equipa com menos golos sofridos**

Em caso de empate o troféu será entregue à equipa com mais jogos disputados.

Nos pontos 5.2, 5.3, 5.4 se subsistir empate, procede-se a sorteio moeda ao ar.

5.7 – **Taça Dinossauro** - Equipa cuja média de idades seja mais elevada.

Em caso de empate o troféu será atribuído à equipa que inscreva o jogador mais velho.



5.8 – **Prémios de Presença** - Serão distribuídos prémios de presença a todos os jogadores inscritos.

6. Outros

6.1 O local de realização dos jogos será no Polidesportivo da Cooperativa Giraldo Sem Pavor. Conforme regulamento do mesmo a organização não se responsabiliza por valores deixados nos balneários.

NOTA: Todos os casos omissos serão resolvidos pela organização, de cujas deliberações não cabe recurso.



ANEXOS



REGRAS DE FUTSAL MAIS USUAIS

- **Regra dos 4 segundos**
 - Na marcação de um pontapé de linha lateral (Lei 16), lançamento de baliza (Lei 17) pontapé de canto (Lei 18), o jogador executante tem 4 (quatro) segundos para repor a bola em jogo a partir do momento em que fica de posse da mesma;
 - Na marcação de um pontapé de linha lateral (Lei 16) e na marcação de pontapé de canto (Lei 18) os jogadores tem que efectuar os mesmos com um dos pés sobre a linha ou os dois pés fora do terreno de jogo;

- **Faltas Acumuladas**
 - A partir da 6.^a falta acumulada será marcado um pontapé livre directo de 10 metros, quando a falta for cometida no meio campo adversário ou no seu meio campo desde que atrás da marca de 10 metros;
 - Quando a falta for cometida entre a marca de 10 metros e a própria baliza o pontapé-livre será marcado no local da falta ou na marca de 10 metros se o jogador assim o entender.

- **Atraso ao Guarda-Redes**
 - O mesmo jogador não pode atrasar a bola ao seu guarda-redes duas vezes seguidas até que esta tenha tocado noutro jogador da equipa adversária ou ter passado a linha de meio campo.