

TORNEIO FUTSAL FORA DE JOGO COM ELES

REGULAMENTO:

1- INTRODUÇÃO

O presente Torneio enquadra-se nas actividades da CDU (Coligação Democrática Unitária). É por isso norteado pelos valores da amizade, da solidariedade, fraternidade e camaradagem. O torneio pretende ser ao longo destes dois dias um momento de prática desportiva, convívio e confraternização.

2 – ORGANIZAÇÃO

A organização é da responsabilidade da Comissão de Freguesia de S. João da Talha do Partido comunista Português.

A direcção do Torneio cabe à Comissão de Freguesia de S. João da Talha do Partido comunista Português, situada na morada: Rua Afonso Albuquerque, Pátio António Carrapito,2, 2695 - São João da Talha

É da responsabilidade da organização:

- a) Organizar e promover o Torneio;
- b) Divulgar inscrições e período de realização do Torneio;
- c) Elaborar, cumprir e fazer cumprir a tabela dos jogos;
- d) Designar as datas, os horários e o local do jogo;
- e) Contactar árbitros para os jogos;
- f) Analisar e julgar incidentes ocorridos antes, durante e depois dos jogos;
- g) Elaborar, com base nos resultados dos jogos aprovados, a classificação do respectivo Torneio;
- h) Aplicar medidas disciplinares aos/às participantes do Torneio conforme o presente regulamento;
- i) Interpretar este regulamento e zelar pela sua execução;

3. DATA E LOCAL DE REALIZAÇÃO DOS JOGOS

O torneio irá realizar-se nos dias 5 e 6 (sábado e Domingo) de Abril de 2008, no Polidesportivo de Vale figueira (outdoor relva sintética) entre os seguintes horários:

- **Sábado** = das 15h às 22h
- **Domingo** = das 10h às 13h e das 15h às 18h

4. INSCRIÇÕES

Cada equipa tem a opção de inscrever entre 5 a 8 jogadores. A equipa pode ainda inscrever **1 (um/a) técnico/a, 1 (um/a) delegado/a e 1(um/a) massagista / médico/a.**

Neste Torneio podem participar como atletas todos/as jovens entre os 15 e os 75 anos de idade.

São admitidas equipas Masculinas e Femininas que disputarão o Torneio em competições paralelas.

Cada equipa tem ainda que indicar entre os atletas um elemento que possa vir a ser a desempenhar a função de árbitro caso se revele necessário. Cada equipa tem ainda que indicar entre os atletas um elemento que desempenhe a função de capitão de equipa.

Durante a competição nenhum atleta inscrito poderá competir por outra equipa ou ser transferido.

Se ocorrer duplicidade de inscrição de um mesmo atleta este poderá ser eliminado da competição caso não haja acordo entre as equipas envolvidas. No caso de inscrições irregulares a partir da constatação, a equipa faltosa será avisada e imediatamente eliminada da competição.

Para a participação em todos os jogos, os atletas deverão apresentar o BI , de acordo com o formulário de inscrição.

Os Atletas deverão apresentar-se à mesa de jogo sempre 20 minutos antes de cada jogo, juntamente com os documentos comprovativos de identidade (Bilhete de Identidade).

Na situação de uma equipa jogar com algum jogador não inscrito ou castigado perderá o jogo em causa por 0-3.

As situações acima referidas poderão ser detectadas quer por um elemento da organização, quer por qualquer um dos participantes no evento.

O valor da inscrição será de 1 (um) euro , sendo que o pagamento terá que ser feito na entrega da inscrição, para que esta seja válida; Cada equipa poderá proceder às inscrições até ao dia 3 de Abril de 2008; As fichas de inscrição de cada equipa deverão ser entregues aos vários elementos da organização do torneio pelos contactos **917864892** e **966569568**, ou entregues no correio pela seguinte morada: **Centro de Trabalho do PCP, Rua Afonso Albuquerque, Pátio António Carrapito,2, 2695 - São João da Talha**; até à data acima referida. A ficha de inscrição e regulamento irão encontrar-se disponíveis também em www.cduloures.org

Encontra-se prevista uma estrutura de Torneio para 8 equipas, no entanto existirá um limite máximo de 16 inscrições.

5. BOLAS

A organização responsabiliza-se pela apresentação de bolas para a realização dos jogos.

6. REGRAS DOS JOGOS

Os jogos terão a duração de 2 partes de 15 minutos cada com um intervalo de 3 minutos.

Cada equipa terá um período de 1 minuto (desconto de tempo) em cada parte do jogo para estruturar melhor a equipa.

Serão atribuídos 3 pontos por vitória, 1 ponto por empate, 0 (zero) pontos por derrota.

Em caso de atraso de bola, o Guarda-Redes não pode agarrar a bola. Caso um jogador seja advertido com o cartão vermelho, a equipa fica sem esse jogador, tendo de esperar dois minutos para poder entrar um substituto.

Será atribuída falta de comparência:

- Uma equipa que não apresente um mínimo de 4 atletas (sendo um deles guarda redes).
- Não compareça até 15 minutos depois da hora marcada para a realização do jogo.
- Se eventualmente ficar reduzida a menos de 4 elementos durante a realização de um jogo.
- Em caso de igualdade pontual entre duas equipas no final da fase regulamentar, o desempate faz-se da seguinte forma:
 - 1º - Confronto directo entre as equipas em causa.
 - 2º - Golo Average (maior diferença entre golos marcados e sofridos em todos os jogos).
 - 3º - Caso o empate subsista depois de serem analisados estes dois factores, proceder-se-á a um jogo a efectuar entre as equipas, que não poderá terminar empatado, procedendo-se se necessário à marcação no mínimo de 5 grandes penalidades * (ou mais se o empate se mantiver), para encontrar o vencedor.

* Salienta-se que nenhum jogador poderá marcar duas penalidades sem que todos os outros jogadores inscritos na ficha de jogo, e em condições de jogar, o tenham feito.

7. DISCIPLINA

- 4 Cartões amarelos – 1 jogo de castigo.
- 1 Cartão vermelho por acumulação de amarelos – 1 jogo de castigo
- 1 Cartão vermelho directo –1 ou mais jogos de castigo mas poderá ir até á irradiação do jogador (castigo a decidir pela organização)

Qualquer agressão física confirmada pelo árbitro de jogo ou por qualquer elemento da organização será punida automaticamente com um castigo mínimo de 3 jogos que poderá ir até á irradiação do jogador.

As ameaças verbais consideradas como gravemente ofensivas e que possam ser consideradas como ofensa á integridade física ou moral, quer

ao árbitro de jogo, quer aos elementos da equipa adversária, poderão ser confirmadas por um membro da organização e serão punidas com um castigo de 1 a 3 jogos.

Caso um jogador seja reincidente nas situações referidas nos números anteriores será castigado com 2 ou mais jogos de suspensão, podendo em alguns casos levar á sua irradiação.

Na situação de uma equipa jogar com algum jogador não inscrito ou castigado perderá o jogo em causa por 0-3.

IMPORTANTE: A organização pretende que o Torneio seja caracterizado pelo Fair Play. Assim sendo, dar-se-ão instruções específicas aos árbitros para existir uma maior severidade na aplicação das regras de jogo. Pedimos assim aos capitães de equipa que informem os restantes jogadores das respectivas equipas desta situação, que será igual para todos os participantes.

Não achamos por demais salientar a não flexibilidade da Organização a nível disciplinar (nomeadamente agressões físicas), sendo que em caso de existirem infracções graves o jogador ou a equipa em causa serão automaticamente expulsos do torneio (havendo a possibilidade de haver uma queixa crime por agressão já que a organização é portadora dos dados de todos os inscritos). Contudo, se for um caso isolado a restante equipa não será prejudicada com a expulsão desse jogador.

8. EQUIPAMENTO OBRIGATÓRIO

O equipamento das equipas é da responsabilidade das mesmas. Os Atletas de cada equipa deverão estar obrigatoriamente equipados para a prática do futsal conforme listado abaixo, sob pena de não poderem participar na partida.

- Ténis desportivos / Chuteiras de pitons borracha
- Camisola
- Calção
- Meias

9. BALNEÁRIOS

As equipas poderão ter que dividir os balneários com outras equipas que irão jogar a seguir mas não com adversários directos desse dia.

A organização não se responsabiliza por qualquer dano ou extravio de valores ocorrido nos balneários ou no respectivo Torneio.

10. RECINTO DE JOGO

Não será permitido o acesso a elementos que não façam parte das equipas dentro do respectivo recinto de jogo (espaço onde se vai realizar a competição) ou nos bancos de suplentes.

As equipas que não se encontrem em competição, pede-se o favor de não ocuparem o espaço destinado aos jogos, a fim de não perturbar, de algum modo, a realização dos mesmos.

11. CASOS OMISSOS

Os casos omissos no presente regulamento são resolvidos pela Organização e da resolução não haverá apelo.

12. LESÕES

A organização quer deixar bem saliente que não é responsável por qualquer lesão que aconteça durante o torneio.

13. ESTRUTURA

Será estruturada dois grupos com as 8 equipas inscritas. Caso surjam mais inscrições, serão adicionadas mais jornadas.

Passam a fase seguinte as equipas classificadas em 1º e 2º lugar. A Liga será disputada a 1 volta, o que dará um total de X jogos por equipa, em caso de X equipas inscritas.

Para o esclarecimento de alguma dúvida relativamente às regras ou estrutura do torneio não hesite em contactar-nos:

Roberto Teixeira: 91 78 64 892

Pedro Pedroso: 96 65 69 568

www.cduloures.org

Centro de Trabalho do PCP: Rua Afonso Albuquerque, Pátio António Carrapito,2, 2695 - São João da Talha

**A comissão organizadora
19 de Março de 2008**