



## TORNEIO DE FUTSAL

### **REGULAMENTO** **Escalão Seniores Masculinos**

## **CAPITULO I**

### **Organização**

#### **Artigo 1º** (Organização)

A organização do torneio de Futsal é da responsabilidade do Atlético Clube Fronteirense em colaboração com o Município de Fronteira.

#### **Artigo 2º** (Comissão Organizadora)

- 1 - A Comissão Organizadora é constituída por elementos do Município.
- 2 - Compete à Comissão Organizadora:
  - a) A calendarização e organização das jornadas do torneio.
  - b) Manter atualizadas as diversas tabelas classificativas
  - c) Decidir sobre pedidos de alteração de datas e/ou horários dos jogos.
  - d) Decidir sobre casos omissos do torneio em epígrafe.

#### **Artigo 3º** (Conselho Disciplinar)

- 1 - O Conselho Disciplinar é composto por três elementos da comissão organizadora.
- 2 - Compete ao Conselho Disciplinar:
  - a) Aplicar processos disciplinares aos jogadores e elementos da equipa técnica que, sejam admoestados com:
    - i) “Cartão Vermelho” direto.
    - ii) “Cartão Vermelho” por acumulação de 2 “Cartões Amarelos” no mesmo jogo.
  - b) Aplicar processos disciplinares a jogadores, equipa técnica e equipas que lhes sejam imputáveis atos de indisciplina por:
    - i) Factos descritos em ficha de jogo.
    - ii) Exposição remetida ao Conselho disciplinar.
- 3 - O Conselho Disciplinar reúne-se após o prazo de protesto ter decorrido.
- 4 - As decisões do Conselho Disciplinar são comunicadas à Comissão Organizadora, a qual informará as equipas intervenientes destas decisões, até 24 horas antes da realização da jornada seguinte.

5 - As decisões do Conselho Disciplinar tomam efeito na jornada seguinte à decisão.

## **CAPITULO II**

### **INSCRIÇÕES**

#### **Artigo 4º**

(Admissibilidade)

- 1 – É admissível a inscrição de equipas que tenham entregue toda a documentação e efetuado o respetivo pagamento da inscrição.
- 2 – A comissão organizadora reserva-se o direito de limitar o número de equipas participantes com a antecedência mínima de 10 dias anterior ao início do torneio, devendo para o efeito restituir as quantias relativas a inscrição às equipas excedentes.
- 3 – No caso previsto no número anterior, devem tomar-se em conta a data e a hora de inscrição, priorizando-se as que se tenham inscrito em primeiro lugar.

#### **Artigo 5º**

(Valor de Inscrição)

- 1 - O valor de inscrição é de € 150,00 (cento e cinquenta euros) para as equipas seniores masculinas, acrescendo o montante de 50€ a título de caução, o qual será restituído no último dia do torneio caso as equipas não assinalarem falta de comparência nos jogos que estão envolvidas.
- 2 - O valor da inscrição, bem como da respetiva caução, será entregue em dinheiro, cheque à ordem de Atlético Clube Fronteirense ou por meio de depósito na conta com o NIB: 0045. 6430. 4007. 6748. 906. 47 do Credito Agricola, titulada pelo Atlético Clube Fronteirense.

#### **Artigo 6º**

(Composição da Equipa)

- 1 - Cada equipa poderá inscrever no máximo:
  - a) 12 (doze) Jogadores.
  - b) 4 (Quatro) Elementos da Comissão Técnica.
- 2 – Apenas serão admitidos jogadores nascidos a partir de 2004.
- 3 - A composição da equipa não pode ser alterada após o dia anterior ao prazo final das inscrições, salvo os casos devidamente fundamentados.
- 4 - Na ficha de inscrição deverá constar os seguintes dados de cada elemento
  - a ) Nome Completo,
  - b) Nº do Bilhete de Identidade ou Nº Cartão do Cidadão,
  - d) Data de Nascimento
  - e) Numero de contribuinte
- 4 - Um jogador não pode representar duas equipas diferentes durante o torneio.

5 - A inscrição de jogadores para além do limite referido em 1 a) é admitida, dentro do prazo das inscrições, até ao limite de 3 jogadores, mediante o pagamento do montante de 50,00 bolas por atleta.

6 – A inscrição de jogadores após o prazo referido no número anterior é admitida, até ao final da fase de grupos, nos mesmos termos, mas os atletas inscritos nessas condições não beneficiarão de seguro desportivo.

### **Artigo 7º** (Arbitragem)

Cabe à equipa de arbitragem toda a responsabilidade pela aplicação das leis de jogo e cronometragem.

### **Artigo 8º** (Delegado)

Cada equipa deve nomear um Delegado, ao qual incumbe a função de elo de ligação entre a organização e a equipa.

### **Artigo 9º** (Equipamentos)

As equipas têm de indicar à mesa o equipamento desportivo principal, referenciado as cores das camisolas, calções e meias, até 15 minutos antes do desafio.

### **Artigo 10º** (Logística inerente à participação)

É da responsabilidade da organização colocar junto ao Recinto Desportivo um meio de socorro pré-hospitalar e respetiva guarnição.

## **CAPITULO III**

### **Artigo 11º** (Forma)

1 - O torneio será realizado em duas fases: uma fase de classificação e uma fase eliminatória.

2 – A fase de classificação organizar-se-á por grupos e determinará as equipas que transitam à fase eliminatória através da distribuição de pontos por vitória e empate.

3 – A fase eliminatória define o apuramento do vencedor, o qual transitará de imediato à eliminatória seguinte até à final.

4 – O número de equipas que compõem cada grupo e o número de eliminatórias a realizar será definido 5 dias antes do início do torneio

5 – Os critérios de desempate serão, durante a fase de classificação, sucessivamente:

a) Confronto direto entre as equipas empatadas;

b) Maior diferença entre golos marcados e golos sofridos;

c) Maior número de golos marcados;

d) Menor número de golos sofridos;

e) Critério disciplinar: a equipa com menor número de cartões aplicados, independentemente da sua qualidade.

f) Média de idade: equipa com menor média de idade calculada tendo em conta todos os jogadores do plantel. .

6 – Durante a fase eliminatória verificando-se o empate entre as equipas, no final do tempo regulamentar de jogo, decorrerá um intervalo de 5 (cinco) minutos e deve ser disputado prolongamento, o qual terá a duração de 10 (dez) minutos, repartido por duas partes de 5 (cinco) minutos; a contagem do tempo de prolongamento será contínua, a menos que seja determinada a interrupção da contagem pela equipa de arbitragem; excetuar-se, porém, o último minuto de cada uma das partes do prolongamento, cuja contagem será interrompida com qualquer interrupção do jogo, independentemente de se tratar da reposição de bola no terreno de jogo (foras e cantos) ou da marcação de infrações pela equipa de arbitragem; entre as duas partes do prolongamento, verificar-se-á apenas mudança de campo de jogo pelas equipas, sem intervalo.

7- No caso previsto no número anterior, persistindo o empate entre as equipas após o prolongamento, o desempate efetuar-se-á por meio da marcação de pontapés de grande penalidade, à razão de 5 (cinco) por equipa, vencendo a equipa que, no final da série, haja marcado mais golos; persistindo, ainda assim, o empate, as equipas continuarão a marcar pontapés de grande penalidade, em igual número cada equipa, até que uma delas não converta em golo o seu intento.

### **Artigo 11º-A** (Meias-Finais)

1 – Os jogos correspondentes às meias-finais na fase eliminatória, poderão realizam-se em uma ou duas mãos. Consoante o quadro competitivo definido pela organização.

2 – O apuramento do vencedor nos jogos correspondentes à meia final faz-se através do cômputo do numero de golos marcados por cada uma das equipas em ambas as eliminatórias.

3 – Persistindo o empate global no final do tempo regulamentar do jogo correspondente à segunda-mão, disputar-se-à, após um intervalo de 5 minutos, com um intervalo apenas destinado à mudança do terreno do jogo, nos mesmos termos do previsto no art. 11º nº 6.

4 – Persistindo, ainda assim, o empate, proceder-se-à à marcação de pontapés de grande penalidade, à razão de 5 por equipa, vencendo a equipa que no final da serie haja marcado mais golos; verificando-se o empate no final da serie de grandes penalidades, as equipas continuarão a marcar pontapés de grande

penalidade, em igual numero, até que uma delas não converta em golo o seu intento.

### **Artigo 12º** (Sorteio)

Em cada jogo defrontar-se-ão as equipas conforme o sorteio realizado.

### **Artigo 13º** (Duração dos Jogos)

1 - Cada jogo terá a duração de 40 (quarenta) minutos, dividido em duas partes de 20 (vinte) minutos, sendo que no último minuto a contagem de tempo será interrompida com qualquer interrupção do jogo, independentemente de se tratar da reposição de bola no terreno de jogo (foras e cantos) ou da marcação de infrações pela equipa de arbitragem

2 - O intervalo entre as partes não deverá ultrapassar os 10 (dez) minutos.

3 - Cada equipa poderá solicitar à Mesa do Júri, um minuto de desconto de tempo por cada parte.

5 – No jogo final, no qual será apurado o 1º classificado do torneio, a contagem de tempo será interrompida com qualquer interrupção do jogo, independentemente de se tratar da reposição de bola no terreno de jogo (foras e cantos) ou da marcação de infrações pela equipa de arbitragem.

### **Artigo 14º** (Pontuação)

Será atribuído a cada equipa a seguinte pontuação conforme o resultado final do jogo:

- a) Vitória – 3 Pontos
- b) Empate – 1 Ponto
- c) Derrota – 0 Pontos

### **Artigo 15º** (Arbitragem)

1 - O torneio será ajuizado por árbitros federados.

2 - Os árbitros relatarão na ficha de jogo os motivos pelos quais foram aplicadas sanções disciplinares bem como outras situações tidas por relevantes para efeitos disciplinares.

**Artigo 16º**  
(Leis do Jogo)

Todas as regras aplicadas neste torneio de Futsal estão de acordo com o Regulamento em vigor para o Futsal, da Federação Portuguesa de Futebol, que constam no livro “ Lei do Jogo”, que se encontra colocado junto à mesa do cronometrista.

**Artigo 17º**  
(Mesa do Júri)

1 - A Mesa de Júri será presidida, sempre que possível, por 2 (dois) elementos pertencentes à Comissão Organizadora, ou na sua falta, por uma pessoa a quem seja delegada competência para exercer funções de Presidente da Mesa de Júri.

2 - A mesa do júri situa-se ao lado dos bancos junto à zona de substituições de jogadores.

3 - Compete à Mesa de Júri:

- a) Conferir o preenchimento da Ficha de Jogo, e registar os factos do jogo;
- b) Relatar na ficha de jogo as situações indicadas pela equipa de arbitragem

**Artigo 18º**  
(Início dos Jogos)

1 - Quinze minutos antes do início do jogo, o delegado de cada equipa deve entregar à Comissão Organizadora:

a) A relação dos jogadores corretamente inscritos a utilizar, no máximo de 15, e respetiva numeração

a1. a numeração individual dos jogadores deve permanecer inalterada durante todo o torneio;

b) O nome dos elementos da Comissão Técnica presentes no Banco.

c) A Identificação do Capitão de Equipa.

d) Os documentos identificadores dos membros da equipa, sempre que solicitados pela Comissão Organizadora.

2 - As equipas devem apresentar no mínimo 3 jogadores em campo à hora marcada para o início do jogo.

3 - Nos Bancos das equipas só podem estar presentes os elementos inscritos na ficha de jogo.

**Artigo 19º**  
(Fim do Jogo)

1 - É considerado fim do jogo:

a) No final do tempo regulamentar ou do prolongamento, com exceção dos casos previstos nas alíneas seguintes;

b) Depois de marcado livre direto ou grande penalidade assinalada antes do fim do tempo regulamentar conforme indicação da equipa de arbitragem.

- c) Uma das equipas, no decorrer do jogo fique reduzida a dois jogadores em campo, sendo neste caso o resultado final definido pela equipa adversária, escolhendo entre o resultado no momento do fim do Jogo ou vitória por cinco golos marcados e zero sofridos;
- d) Ambas as equipas, no decorrer do jogo, ficarem reduzidas a dois jogadores em campo, sendo o resultado final expresso no momento do fim do Jogo.

**Artigo 20º**  
(Área de Jogo)

- 1 - É considerada área de jogo:
  - a) O campo de Jogo;
  - b) Os Bancos de Suplentes;
  - c) A Mesa de Júri;
  - d) Área contígua à do campo de jogo não separado por nenhum tipo de infraestrutura (corrimão, muro...).
- 2 - Enquanto decorre um jogo, só podem permanecer na área de jogo os elementos das equipas inscritos na ficha de jogo, a equipa de arbitragem, os elementos da mesa do júri, a comissão organizadora e equipas de socorro.

**Artigo 21º**  
(Ficha de Jogo)

- 1 - Na ficha de constará:
  - a) O número do Jogo;
  - b) O nome das Equipas;
  - c) Identificação e número da camisola dos Jogadores de ambas de equipas;
  - d) Identificação dos elementos da Comissão técnica e Funções;
  - e) Identificação dos Árbitros;
  - f) Identificação dos Membros da Mesa de Júri;
  - g) Cartões admoestados;
  - h) Faltas punidas com livre direto;
  - i) Votos do melhor jogador em campo;
  - j) Golos;
  - k) Observações;
  - l) Relatório da Arbitragem;
  - m) Relatório da Mesa do Júri.
- 2 - Será facultada cópia da ficha de jogo, a qualquer uma das equipas após solicitação pela mesma à Comissão Organizadora

**Artigo 22º**  
(Falta de Comparência)

- 1 - Será assinalada falta de comparência à (s) equipa (s) que após 10 (dez) minutos da hora marcada para o início do jogo, não se apresentem dentro de campo devidamente equipadas e prontas a iniciar a partida.

2 - Não será aplicado o disposto no número anterior por motivo excecional e atendível, cabendo à comissão organizadora decidir.

3 - A falta de comparência é punida com Derrota e cinco golos sofridos nesse jogo e exclusão da equipa no torneio.

4 – Em caso de exclusão é atribuída derrota por 5x0 em todos os jogos realizados anteriormente.

### **Artigo 23º** (Protesto)

1 - As equipas são livres de apresentar protesto, sobre factos ocorridos durante ou fora do tempo de jogo, desde que ocorridos no campo de jogo.

2 - Os protestos serão entregues após o final do jogo, devendo ser lavrados na respetiva ficha de jogo.

3 - Os protestos que não cumpram o estipulado no nº 2 deste artigo, serão considerados nulos e sem nenhum efeito.

### **Artigo 24º** (Alteração de Jogos)

1 - Só existirá lugar alterações da data e hora dos jogos, quando apresentado motivo justificativo aceite pela Comissão Organizadora.

2 - Apenas serão apreciados os pedidos de alteração de horas e dias dos jogos, com a concordância de todas as equipas envolvidas e desde que a alteração implique a realização de jogos nas datas e horas previstas para a realização das jornadas previamente definidas.

## **CAPITULO IV**

### **Disciplina**

### **Artigo 25º** (Atos de Indisciplina)

1 - São considerados atos de indisciplina, todos aqueles que, ao abrigo deste regulamento e dos bons costumes ocorram, dentro e fora do recinto de jogo, realizados por qualquer elemento inscrito neste torneio, independentemente da função que desempenha.

2 - Os factos serão analisados pelo Conselho Disciplinar mediante realização do respetivo processo disciplinar.

3 - Todos os atos de indisciplina descritos no nº anterior que constituam atos de violência serão considerados “ato de indisciplina grave”.



**Artigo 26º**  
(Sanções)

- 1 - As sanções aplicáveis às equipas são:
- a) Perda de pontos
  - b) Erradicação
- 2 - As sanções aplicáveis aos elementos inscritos são:
- a) Suspensão de 1 a 6 jogos
  - b) Erradicação.

**Artigo 27º**  
(Punições Pré-definidas)

- 1 - São punidos os jogadores que sejam admoestados com:
- a) “Cartão Vermelho” direto, com pena de dois a seis jogos de suspensão e pagamento de coima de 5€;
  - b) “Cartão Vermelho” por acumulação de Cartões Amarelos, com pena de um a dois jogos de suspensão e pagamento de coima de 4€;
  - c) “Cartão amarelo” pagamento de coima de 2€.
  - d) O terceiro “Cartão Amarelo” ao longo do torneio, com a pena de um jogo de suspensão;
  - e) O sexto “Cartão Amarelo” ao longo do torneio, com a pena de um jogos de suspensão;
  - f) O número de cartões amarelos na fase de grupos limpa para a fase a eliminar.
- 2 - Para os efeitos descritos nas alíneas c), d) e e) do número anterior não são contabilizados os “Cartões Amarelos” que originem admoestação com “Cartão Vermelho”;
- 3 - As sanções descritas no nº 1 tomam efeito nas jornadas seguintes.
- 4 - São erradicadas as equipas que:
- a) Apresentem qualquer irregularidade, nomeadamente na identidade dos jogadores ou vínculo que os liga às equipas que representam;
  - b) As equipas que lhes sejam assinaladas uma faltam de comparência;
- 5 - São erradicados os jogadores que tenham sido punidos por decisão disciplinar com a sanção de erradicação nos seguintes: em caso de atos de indisciplina grave.
- 6 – As sanções disciplinares aplicadas durante a fase de classificação só relevam para o efeito de cumprimento de jogos de suspensão, para a graduação do prémio fair-play e para contagem da punição prevista no nº 1 al. d) do presente artigo, devendo, nos restantes casos, o registo disciplinar dos jogadores transitar para a fase eliminatória sem a menção das sanções disciplinares aplicadas.

**Artigo 28º**  
(Processo Disciplinar)

- 1 - Os processos disciplinares serão numerados em contagem ascendente.

2 - Serão instaurados Processos Disciplinares, sempre que dos factos descritos nas fichas de jogo, relatórios, exposições e protestos elaborados pelas equipas sejam retirados factos que indiciem atos de indisciplina.

3 - Compete ao Conselho Disciplinar, no decorrer do processo:

a) Tomar todas as diligências que julgar necessárias no apuramento da verdade.

b) Decidir sobre as sanções a aplicar

4 - Não é obrigatória a audição dos elementos a sancionar, no decorrer do processo disciplinar.

5 - O Conselho Disciplinar pode decidir suspender preventivamente os jogadores visados enquanto decorrer o processo disciplinar.

6 - Caso o número de jogos em que o jogador ficou suspenso preventivamente seja superior ao da pena que consta da Decisão do Conselho Disciplinar não haverá lugar à repetição dos jogos.

### **Artigo 29º**

(Recursos)

1 - Das decisões do Conselho Disciplinar, caberá recurso para a Comissão Organizadora.

2 - O Recurso será dirigido à Comissão Organizadora e deve:

a) Ser apresentado na forma escrita;

b) Ser enviado até às 24 horas após o conhecimento da decisão.

3 - Após análise do recurso, cabe à Comissão Organizadora:

a) Confirmar a decisão do Conselho Disciplinar;

b) Agravar ou atenuar as sanções aplicadas pelo Conselho Disciplinar.

4 - Caso o número de jogos em que o jogador ficou suspenso preventivamente ou esteve a aguardar recurso, seja superior ao da pena que consta da decisão do recurso, não haverá lugar à repetição dos jogos em que este poderia ter participado.

### **Artigo 30º**

(Erradicação de Equipas)

1 - A erradicação de uma equipa provoca os seguintes efeitos:

a) Derrota em todos os jogos com 5 golos sofridos;

b) Vitória das restantes equipas com as quais a equipa erradicada houver jogado ou tivesse que jogar por cinco golos marcados e nenhum sofrido.

# CAPITULO V

## TROFÉUS

### **Artigo 31º**

(Troféus)

1 - Serão atribuídos os seguintes prémios:

- a) Campeão 2.000 €; Vice campeão 500 €; Terceiro classificado 250 €.
- b) Às restantes equipas serão entregues troféus.
- c) Será entregue o troféu de Fair-Play.
- d) Serão entregues os troféus individuais de melhor guarda-redes, melhor marcador e melhor jogador.

### **Artigo 32º**

(Troféu de Fair-Play)

1 - O Troféu de Fair-Play será atribuído a equipa que tiver menor número de cartões e o melhor comportamento individual e coletivo dentro e fora de jogo no decurso de todo o torneio.

2 - As advertências e expulsões aplicadas a elementos da equipa técnica são também contabilizadas.

### **Artigo 33º**

(Troféu de Melhor Marcador)

1 - O Troféu de Melhor Marcador será atribuído ao jogador que marque o maior número de golos na baliza adversária.

2 - Em caso de igualdade de golos, serão utilizados os seguintes fatores de desempate na ordenação da classificação de melhor marcador e pela seguinte ordem:

- a) Menor número de Jogos efetuados;
- b) Menor número de Cartões Vermelhos;
- c) Menor número de Cartões Amarelos;
- d) Atleta com menor idade.

### **Artigo 34º**

(Troféu de Melhor Guarda-Redes)

1 - O troféu de “Melhor Guarda-Redes” será atribuído ao Guarda-Redes que obtenha o maior número de votos ao longo da competição.

2 - Em caso de igualdade do número de votos, serão utilizados os seguintes fatores de desempate na ordenação da classificação de “Melhor Guarda-Redes” e pela seguinte ordem:

- a) Maior número de Jogos realizados;
- b) Menor número de Cartões Vermelhos;

c) Menor número de Cartões Amarelos;

d) Atleta com menor idade.

3 - Em cada encontro caberá à equipa de arbitragem e à Mesa de Júri, avaliar a prestação dos jogadores e eleger o melhor Guarda-Redes em campo; em caso de desacordo prevalece a opinião da Mesa de Júri.

## CAPITULO VI

### DISPOSIÇÕES FINAIS

#### **Artigo 35º**

(Casos Omissos)

Os casos omissos neste regulamento serão analisados pela comissão organizadora.