



REGULAMENTO DO TORNEIO INTER-ASSOCIAÇÕES DE FUTSAL 2017

1. ORGANIZAÇÃO

Integrado no Plano de Actividades Desportivas, a Câmara Municipal de Condeixa-a-Nova, através do Gabinete de Desporto, vai realizar o TORNEIO INTER-ASSOCIAÇÕES DE FUTSAL 2017.

2. ESCALÕES ETÁRIOS

Podem participar todos os interessados nos escalões de **INFANTIS** (nascidos em 04 e 05), **INICIADOS** (nascidos em 02 e 03), **JUVENIS** (nascidos em 00 e 01), **JUNIORES** (nascidos em 98 e 99), **SÉNIORES MASCULINOS** (nascidos até 97), **SÉNIORES FEMININOS** (nascidos até 02) e **VETERANOS** (nascidos até 82 e anteriores).

1. Um atleta de determinado escalão etário (excepto sénior) só poderá ser inscrito no escalão imediatamente a seguir ao seu. Ex: um infantil só poderá ser inscrito em infantis ou iniciados; um iniciado só poderá ser inscrito em iniciados ou juvenis.

3. COMPETIÇÃO

A competição disputar-se-á numa fase de grupos e posteriormente em eliminatórias, dependendo do número de equipas inscritas.

4. SORTEIO

O sorteio das equipas, para a constituição dos grupos, realiza-se no dia **19 de Maio** de 2017 pelas **21:00** na **Sala Multiusos das Piscinas Municipais de Condeixa-a-Nova**.

5. INSCRIÇÕES

1. O prazo para as inscrições e entrega de documentação decorrerá de **02 a 16 de Maio** de 2017.

2. As inscrições no TIA 2017 são **gratuitas**, ficando as Associações isentas do pagamento de qualquer taxa.

3. A inscrição da equipa deverá estar finalizada (no mínimo 9 jogadores) **até 1 semana antes de se realizar o sorteio**, caso não se verifique não será aceite, os restantes 3 elementos podem ser inscritos até à véspera de qualquer jogo da 1ª fase.

4. No dia do sorteio será disponibilizada uma lista com todos os atletas, delegados e treinadores inscritos, só sendo admitidas para o sorteio as equipas que tiverem pelo menos 9 jogadores, treinador e 1 delegado devidamente inscritos.

5. As inscrições serão processadas por ordem de entrega da documentação, sendo que a organização não se responsabiliza pelo não processamento de inscrições feitas após a data limite.

6. **As inscrições são limitadas a um número máximo de 24 equipas** para os Seniores Masculinos, **de 12 equipas para os Seniores Femininos** e de **16 equipas para os Veteranos**.

7. Em caso de se ultrapassar o número máximo de equipas, será apenas aceite uma equipa em representação da Associação, sendo as exclusões efectuadas de acordo com a ordem de inscrição.

6. NORMAS DE ACESSO

1. O torneio é destinado apenas a jogadores **residentes (escalões formação) e recenseados (seniores e veteranos)** no Concelho de Condeixa-a-Nova, **não sendo admitidos comprovativos de mudança de residência com menos de 2 meses**.

1.1. Todos os participantes inscritos no torneio, dirigentes / delegados, treinadores e massagistas deverão também **ser recenseados no Concelho**.

1.2. Todos os participantes com idade inferior a 18 anos terão de apresentar o Cartão de Cidadão do progenitor do qual é dependente, de forma a justificar a sua residência em Condeixa, **exceto os atletas que participarem no escalão sénior, que também terão de apresentar a folha de rosto da declaração de IRS do progenitor recenseado em Condeixa, fazendo assim prova que o menor é seu dependente**.

1.2. **Os participantes inscritos em qualquer função numa equipa, só poderão acumular funções, noutras equipas, dentro da mesma Associação.**

2. **Às equipas Femininas é permitido ter 2 atletas residentes fora do Concelho.**

3. Podem inscrever-se todas as Associações do concelho, preenchendo o Boletim de Inscrição, acompanhado de **carta/ofício manifestando intenção de participar**, bem como o **fornecimento de 1 (uma) fotocópia do BI ou do CC e uma fotografia tipo passe (para jogadores que não tenham participado no TIA 2016), atual e perceptível, de cada jogador**; Para jogadores que participaram o ano passado no TIA não é necessária esta documentação.

4. Em caso de verificação de qualquer irregularidade na inscrição de jogadores, o ou os atletas envolvidos serão excluídos do Torneio, e a equipa perde os jogos em que o atleta participou por 0-3.
5. Toda a documentação deverá ser entregue no Gabinete de Desporto da Câmara Municipal de Condeixa-a-Nova.
6. Só poderão ser inscritos no máximo 12 (doze) jogadores por equipa, **sendo obrigatório inscrever pelo menos 9 jogadores (sob pena de a equipa não poder ser admitida para o sorteio).**
7. Um jogador só poderá ser inscrito num escalão.
8. Cada equipa deverá inscrever, 2 Delegados e um Treinador, sendo que cabe ao delegado da equipa o preenchimento da documentação para o jogo (ficha com constituição da equipa) cerca de 10 (dez) minutos antes do jogo. **As fichas serão fornecidas pela Organização.**
9. Os delegados inscritos na ficha de jogo, ou na sua ausência o Treinador, respondem por todos os acontecimentos provocados pela equipa durante as partidas. Devem zelar pelo cumprimento deste regulamento e são o único interlocutor entre a organização e a equipa para tratamento de assuntos relacionados com o torneio.
10. No banco de suplentes apenas podem permanecer elementos inscritos na ficha de jogo, concretamente:
 - 10.1. 2 Delegados.
 - 10.2. 1 Treinador.
 - 10.3. Jogadores devidamente equipados para poderem participar na partida.
 - 10.4. Qualquer elemento que se encontre a cumprir castigo disciplinar não pode permanecer no banco, seja jogador, treinador ou delegado.
 - 10.5. O não cumprimento desta determinação pode levar a organização a castigar com derrota a equipa em causa.

7. ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

1. Os jogos terão a duração de 40 (quarenta) minutos, divididos em duas partes de 20 minutos, excetuando-se os escalões de INFANTIS e INICIADOS que terão a duração de 30 (trinta) minutos, divididos em duas partes de 15 minutos.
2. O tempo de jogo será contado em tempo corrido, sem paragem de cronómetro a não ser por indicação do árbitro, **e no último minuto, em que a cronometragem é interrompida sempre que existam paragens no jogo.**
3. Cada equipa terá 1 minuto “de desconto” em cada parte, que será automaticamente cronometrado, excetuando qualquer avaria técnica.
4. Após o minuto “de desconto” o relógio emitirá automaticamente um primeiro toque para entrada e posicionamento dos atletas e um segundo toque para início do jogo.
5. O Torneio rege-se segundo as Leis de Futsal da Federação Portuguesa de Futebol, excetuando as referidas no presente regulamento.
6. Factores de desempate:
 - 6.1. Resultado entre si.
 - 6.2. Diferença entre golos marcados e golos sofridos.
 - 6.3. Maior número de golos marcados.
 - 6.4. Ficha disciplinar da equipa:
 - 1º Menor número de cartões vermelhos
 - 2º Menor número de cartões amarelos
7. **Se o desempate for entre mais do que 2 equipas, os critérios de desempate do nº anterior aplicam-se nos jogos entre si, exceto o ponto 6.4. que terá sempre em conta a totalidade dos jogos disputados, e só depois (a partir do ponto 6.2.) tendo em conta a totalidade dos jogos.**
8. **Em caso de empate no tempo regulamentar nos jogos a eliminar, passar-se-á imediatamente à marcação de pontapés de grande penalidade.**

8. EQUIPAMENTO

1. Nenhum jogador pode usar qualquer objecto que coloque em perigo a integridade física dos outros jogadores, (ex: pulseiras, brincos, anéis).
2. O equipamento usual de cada jogador compreende: uma camisola, calções curtos, meias, **caneleiras** e calçado (ténis).
3. A utilização de calçado é obrigatória.
4. O guarda – redes está autorizado a usar calças compridas. Além disso, deve usar cores que os distingam dos outros jogadores e do árbitro.
5. A Organização informa que **todas as equipas devem ter o equipamento completo, ou seja, todos os jogadores devem usar camisolas, calções e meias iguais,** e um equipamento (camisolas) alternativo.

9. DISCIPLINA

1. Os elementos das equipas / ou equipas que foram irradiados durante o Torneio de 2016, **encontram-se excluídos do Torneio de 2017.**

2. **Os castigos aplicados na edição do TIA 2016 que não foram totalmente cumpridos, serão cumpridos no TIA 2017 (cartões).**

3. **A acumulação de 2 amarelos em diferentes jogos sancionará o atleta com 1 jogo de castigo.**

4. **Expulsão por Duplo Amarelo:** 1 jogo automático de suspensão, castigo esse que pode vir a ser agravado se o jogador tiver atitudes antidesportivas para com qualquer dos intervenientes no torneio e assim for entendido pela Organização. **Este castigo não limpa eventuais amarelos que o jogador detenha de jogos anteriores.**

5. **Expulsão por Vermelho Directo:** A suspensão pode ir de 2 jogos até à medida extrema de o atleta ser irradiado do torneio para os anos seguintes. Essa decisão está dependente da análise dos factos e do histórico da folha disciplinar do Torneio nos anos anteriores.

6. Os castigos que ficarem por cumprir passam para a edição seguinte, tendo de ser cumprido independentemente do cargo onde o elemento é inscrito.

Exemplo: Um jogador que tenha de cumprir 3 jogos, se inscrever-se com 2 ou mais funções, terá de cumprir esse mesmo castigo até cumprir o castigo em todas as funções que exercer, terminando o castigo quando terminar aquele que perdure por mais tempo **(mantendo o exemplo, se tiver naquele período 3 jogos enquanto treinador e 2 como jogador, só termina o castigo após os 3 jogos de treinador).**

7. Qualquer elemento expulso fica impedido de exercer qualquer função no TIA.

8. Em caso de falta de comparência de uma equipa, os jogadores que comparecerem ao jogo não ficam excluídos de participar na próxima edição, ficando irradiados apenas a equipa (naquele escalão) e os jogadores faltosos.

9. Em caso de eliminação por conduta antidesportiva, serão irradiados os elementos que constarem da ficha de jogo e a equipa (no escalão respectivo).

10. Quando um jogador for punido com a medida mais gravosa, ou seja, a irradiação do torneio, será **descontado 1 ponto à sua equipa**, ou no caso de o jogo ser a eliminar, a **equipa iniciará o torneio do ano seguinte com -1 ponto.**

11. No caso de um atleta jogar estando impedido, a equipa perderá por 0-3 os jogos em que o atleta participou. O atleta infrator verá o eventual castigo ainda por cumprir aumentado em 4 jogos.

12. O prazo para qualquer tipo de reclamação é de 48 horas após o final do jogo relativamente ao qual se reclama.

11. Todos os casos omissos serão analisados por uma Comissão própria.

10. PRÉMIOS

1. Taças para as equipas que disputem a final (1º e 2º Classificados) mais 15 (quinze) medalhas por equipa.

2. Taça "Fair Play".

3. Taça "Melhor Marcador"

4. Taça "Melhor Guarda Redes"

* Guarda-Redes menos batido

11. PONTUALIDADE

1. Os jogos devem iniciar-se à hora marcada, sendo dada excepcionalmente uma **tolerância de 10 minutos, apenas 1 vez durante o torneio.** Passado este tempo, os jogadores que não estiverem dentro de campo e que estejam a atrasar o início da partida serão penalizados com cartão amarelo (que não interferirá com os amarelos obtidos nesse jogo, mas sim no total de amarelos acumulados para efeitos de castigo).

2. As equipas dispõem de 20 minutos para abandonarem os balneários após o jogo, podendo a equipa ser castigada no caso de provocar atrasos noutras partidas.

12. CASOS OMISSOS

Os casos omissos serão resolvidos pela Organização, tomando como base todos os Regulamentos da Federação Portuguesa de Futebol e da Associação de Futebol de Coimbra, para a variante de Futsal.

A Organização