

REGULAMENTO



Parceiros



Organização



LISBOA
CÂMARA MUNICIPAL

Artigo 1º

Organização

A II Edição do Torneio de Futsal Cidade de Lisboa – 2018, será organizado pela Câmara Municipal de Lisboa (CML) em parceria com a Associação de Coletividades do Concelho de Lisboa (ACCL).

Artigo 2º

Enquadramento e Objetivos

A realização da II Edição do Torneio de Futsal da Cidade de Lisboa 2018 tem como finalidade a promoção da atividade física e do desporto da criação de hábitos de vida saudáveis, diminuindo assim o sedentarismo, junto de uma franja etária (idades superiores a 23 anos) da população da cidade de Lisboa, numa perspetiva de desporto para todos, desenvolvendo um conjunto de convívios saudáveis aos longos seis meses de atividade regular.

O incremento e a promoção do movimento associativo através das dinâmicas inerentes á participação de clubes e coletividades da cidade de Lisboa

Artigo 3º

Parceiros Institucionais

FPF - Federação Portuguesa de Futebol

AFL - Associação de Futebol de Lisboa

NAFL - Núcleo de Árbitros de Futebol de Lisboa

Artigo 4º

Condições de Acesso

1. Cada Clube/Coletividade poderá inscrever um número máximo de 15 elementos, sendo 12 o máximo de jogadores e os restantes pertencentes ao corpo técnico, directivo.
2. Os jogadores inscritos não poderão ser federados à data de inscrição e durante a realização do Torneio nas modalidades de futebol, futsal ou futebol de praia.
3. Apenas poderão participar jogadores com **idade igual ou superior a 23 anos** à data limite da inscrição.
4. A equipa terá de inscrever obrigatoriamente 50% dos jogadores que perfaçam à data limite da inscrição 35 anos de idade.
5. As equipas poderão ser compostas por elementos do sexo masculino e/ou feminino desde que cumpram como definido nos pontos 1,2,3,4 e 6 do presente regulamento.
6. A aptidão e a saúde física dos jogadores – preocupação/prioridade da organização - é da inteira e exclusiva responsabilidade da Entidade/Clube que representam. Contudo, por forma a proporcionar a todos os atletas um exame médico desportivo adequado, a Camara Municipal de Lisboa irá enveredar todos os esforços no sentido de colocar ao dispor de todos os participantes (Jogadores), de forma gratuita, os meios necessários para que esse exame seja realizado. O resultado do mesmo terá de ser entregue juntamente com todos os demais documentos necessários para a inscrição da equipa, até à data do primeiro Jogo.

Artigo 5º

Regime de Inscrições

O quadro competitivo do Torneio poderá integrar até ao máximo de 32 equipas em representação de outros tantos Clubes/Coletividades.

1. Condições de inscrição:

- 1.1. Os clubes participantes terão de pertencer e possuir sede na cidade de Lisboa.
- 1.2. As equipas terão de representar um Clube/Coletividade associada da ACCL e com quotas regularizadas até final de 2017.*

**Regime de exceção para as entidades que por estatuto não possam ser inscritas na ACCL*

2. Critérios de ordenação da inscrição das Equipas:

Caso o número de inscrições venha a exceder o número limite de equipas previsto (32) a organização procederá à sua ordenação de acordo com os seguintes critérios:

1º Data de inscrição confirmada pelo devido registo e validação da documentação exigida para o efeito pela ACCL;

Nota: A documentação necessária à inscrição de cada Equipa pode ser remetida:

- Presencialmente na ACCL
- Por Correio Registado
- Por Email

2º Participação na 1ª Edição do Torneio da Cidade de Lisboa-2017 sem registo de qualquer falta de comparência injustificada;

3º Apresentação de Equipa composta pelos 12 Jogadores exigidos de acordo com o presente regulamento, sendo 50% deles com idade igual ou superior a 30 anos.

4º Equipa que apresentar o valor superior conseguido através do somatório das idades de todos os Jogadores inscritos (no cálculo será sempre considerado a lista de 12 Jogadores).

3. Caso o número limite de equipas estabelecido não seja atingido:

A Organização procederá a uma repescagem passando a aceitar Equipas que não cumpram com a totalidade das condições e critérios atrás definidos sendo aceites por prioridade;

A - Equipas em representação de Juntas de Freguesia;

B - Poderão ser aceites duas Equipas por Clube/Coletividade;

C - Poderão ser aceites Equipas que tenham inscrito um número de jogadores inferior a 12, mas que no entanto tenham cumprido com a cota exigida de 50% dos atletas com idade igual ou superior a 30 anos.

4. Inscrições de jogadores após o período inicial:

4.1. Após o início (1º Jogo) e até final da 1ª Fase não poderá ser inscrito nenhum Jogador;

4.2. No final da 1ª e da 2ª Fase poderão ser inscritos 2 novos jogadores (em cada uma das Fases) em substituição de atletas que tenham sido inicialmente inscritos, desde que as razões invocadas sejam devidamente fundamentadas e aceites pela Organização;

4.3. No caso de algum jogador se lesionar durante o torneio e ficar impedido de poder continuar devido à lesão contraída, o mesmo poderá ser substituído em qualquer altura, desde que seja apresentado relatório médico comprovativo do facto;

4.4. Nas 1/2 Finais e Final nenhum atleta poderá ser inscrito, independentemente das razões invocadas.

NOTA: No caso de novas inscrições – em face das substituições previstas – a realização do exame médico e os custos ao mesmo associados serão da inteira e exclusiva responsabilidade do atleta e/ou do respetivo clube. A participação do jogador no Torneio (1º Jogo em que participe) será sempre condicionada pela entrega da declaração que resultar do exame médico desportivo efetuado junto da organização devendo esta considerar o Atleta apto para a prática desportiva.

Artigo 6º

Documentos obrigatórios no ato da inscrição

1. Para todos os Jogadores

- Inscrição na Ficha de inscrição por Equipa – a fornecer pela organização.
- Fotocópia do BI/Cartão de Cidadão/Passaporte/Título de Residência válido (cidadãos estrangeiros);
- Termo de Responsabilidade declarando que se encontra apto para a prática desportiva de acordo com impresso a fornecer pela organização;
- Para os Jogadores que pretendam inscrever-se após o período inicial de inscrições:

Documento comprovativo de exame médico desportivo realizado segundo a legislação aplicável, podendo este ser efetuado por qualquer médico mediante preenchimento de impresso próprio. (Ver: NOTA - Artº5. Ponto 4).

2. Treinadores e Delegados

- Ficha de inscrição - A fornecer pela organização;
- Fotocópia do BI/Cartão de Cidadão/Passaporte/Título de Residência válido (cidadãos estrangeiros).

NOTA: Apenas serão aceites e validadas inscrições de jogadores, dirigentes e treinadores que sejam portadores de todos os documentos acima referidos.

Artigo 7º

Local e Procedimentos de Inscrição

A inscrição deverá ser efectuada junto da ACCL - Associação de Coletividades do Concelho de Lisboa por email, correio ou presencialmente até data a anunciar pela Organização e publicada quer no site da ACCL quer no site da CML.

- E-mail : acconcelholisboa@hotmail.com
- Morada: Rua Saraiva de Carvalho, 8, 2º Esq., 1450-243 - Lisboa

Artigo 8º

Locais de Jogo

O Torneio irá realizar-se em polidesportivos cobertos e/ou pavilhões na cidade de Lisboa a indicar oportunamente pela organização.

Artigo 9º

Equipamento de Jogo

1. As equipas deverão apresentar-se no local da partida com todos os Jogadores devidamente equipados, 15 minutos antes de cada Jogo.
2. Todos os atletas deverão apresentar equipamento adequado à prática da modalidade incluindo a obrigatoriedade do uso de caneleiras e numero na camisola, que os identifique como pertencentes à mesma equipa, sob pena de serem impedidos de participar.
3. Caso o Guarda Redes, se apresente com camisola da mesma cor de alguma das duas equipas em disputa, deverá substituí-la por outra ou na falta desta por um colete de cor diferente.

Artigo 10º

Bola de Jogo

1. Cada equipa deverá apresentar pelo menos 1 bola por jogo, para além das bolas de aquecimento que se deverá fazer acompanhar.
2. As bolas de jogo serão cedidas pela organização e estarão de acordo com as regras oficiais da AFL/FPF oficiais da AFL e FPF.

Artigo 11º

Boletim de Jogo e Documentos de Identificação

1. Os delegados de ambas as Equipa deverão comparecer junto da mesa da Organização até 15 minutos antes do início de cada jogo a fim de procederem à inscrição dos Jogadores no respetivo boletim de jogo e entregarem junto de um dos elementos da mesa os documentos de identificação de todos os jogadores presentes bem como dos restantes elementos dirigentes e técnicos.
2. Os jogadores que não se façam acompanhar ou se recusem a entregar junto da mesa da organização documento que valide a sua identificação e, por conseguinte, a sua inscrição no Torneio não poderão participar no jogo. O mesmo deverá acontecer no que se refere aos técnicos e delegados presentes no banco de suplentes.

Artigo 12º

Tempo de Jogo

1. Cada jogo terá a duração de 40 minutos, dividido em 2 partes de 20 minutos corridos, e um intervalo de 5 minutos;
2. Os horários definidos para o início do jogo, deverão ser cumpridos, de acordo com o calendário a distribuir.

Artigo 13º

Arbitragens

1. A arbitragem estará a cargo de árbitros credenciados nomeados pelo Núcleo de Árbitros de Lisboa.
2. Os jogos da 1ª, 2ª fase e Meias-Finais serão, ajuizados por um árbitro. Os jogos da final e 3º/4º lugar serão ajuizados por dois árbitros.

Art. 14º Presença em Jogo e Sanções por Falta de Comparência

1. Os jogos realizar-se-ão em horários e datas de acordo com sorteio a realizar, e aos fins-de-semana. Estão previstas interrupções em dias de épocas festivas.
2. A equipa terá uma tolerância de 15 minutos antes do tempo definido para o início de cada Jogo, ultrapassado esse tempo, ser-lhe-á atribuída falta de comparência e penalização com uma derrota por 5-0.
3. Se ambas as equipas não comparecerem na hora definida, serão ambas penalizadas de acordo com o Ponto anterior.
4. Equipa que reincida na segunda falta de comparência, sem que para o efeito apresente uma justificação plausível será expulsa do torneio.
5. Não estão contempladas alterações (adiamentos/antecipações), às datas e aos locais definidos em calendário na sequência do sorteio;
6. Em caso de desistência e/ou expulsão de alguma das equipas a classificação será reordenada de acordo com a classificação obtida até ao momento por cada uma das equipas que permaneça em competição. Caso a desistência e/ou expulsão ocorra antes do término de cada uma das fases o resultado do jogo ou jogos com essas equipas e a respetiva pontuação será anulada por forma a que todas as equipas sejam colocadas em igualdade de circunstâncias.

Artigo 15º

Regras de jogo

À exceção de alguns pontos plasmados no presente Regulamento do Torneio aplicam-se genericamente as regras do Regulamento das Provas Oficiais de Futsal (Associação de Futebol de Lisboa).

Artigo 16º

Disciplina

Aplicam-se como referência as normas do Futsal utilizadas pela AFL (Associação de Futebol de Lisboa) e FPF (Federação Portuguesa de Futebol).

Artigo 17º

Sanções por infrações Disciplinares

1. O jogador que receber 2 cartões amarelos, no mesmo jogo, estará automaticamente suspenso do jogo seguinte;
2. O jogador que receber cartão vermelho direto, será punido com pelo menos um (1) jogo de suspensão, podendo, em virtude da gravidade da falta, ser agravado, se a organização assim o entender;
3. **Caso se verifique um ato ou tentativa de agressão física por parte de um atleta a qualquer elemento participante do torneio, árbitro, organização ou assistência, o mesmo será imediatamente expulso do torneio sendo a sua Equipa igualmente penalizada com a retirada de 2 pontos relativamente à pontuação obtida;**
4. **Se essa agressão ou tentativa de agressão for concretizada por parte de um responsável da equipa (treinador,**

dirigente, ou outro elemento que se encontre inadvertidamente no banco de suplentes), a elemento do torneio, árbitro, organização ou assistência, a equipa será imediatamente expulsa do torneio;

5. Na eventualidade de exclusão de uma equipa do torneio, antes do final de cada uma das fases 1 e 2, os resultados por si obtidos serão anulados não havendo lugar à contagem de pontos ou golos para as equipas que, entretanto, já tenha defrontado;

6. Se o árbitro suspender definitivamente uma partida devido a comportamento incorreto de alguma das equipas, esta será penalizada com derrota por 5-0, independentemente do resultado verificado na altura;

7. Se a suspensão for causada pelas duas equipas, será atribuída penalização a ambas com uma derrota de 5-0, independentemente do resultado verificado na altura.

Artigo 18º

Calendário e Quadro Competitivo

O quadro competitivo do torneio será organizado em duas fases em sistema de campeonato a 1 volta, e uma fase final que será constituída por Meias-Finais e Final em que haverá lugar a eliminação direta.

O calendário e posicionamento de cada equipa em cada um dos 4 grupos da 1ª fase será definido por sorteio em data a agendar.

Os jogos realizados durante a 1ª e 2ª Fase serão realizados em catorze semanas distintas, aos fins-de-semana de preferência e sempre que possível num único dia sábado ou domingo.

Pode contudo a organização por necessidade imperativa de cumprimento do calendário, ter de proceder extraordinariamente à marcação de jogos durante os dias de semana, sempre após as 19:00 horas.

1º FASE

1. As 32 equipas serão agrupadas em quatro grupos de oito equipas cada, que farão por sua vez 7 jogos em 7 jornadas respectivamente;

2. No final da 1ª fase, as equipas serão ordenadas de forma decrescente dos pontos obtidos. Se no final desta fase existirem equipas empatadas em pontos, no método de desempate serão utilizados os seguintes critérios:

1º - Resultado verificado entre as equipas empatadas;

2º - Maior diferença entre golos marcados e sofridos na 1ª Fase entre as equipas empatadas;

3º - Maior número de vitórias;

4 - Maior número de golos marcados;

5º - Menor número de golos sofridos;

6º - Menor número de cartões vermelhos;

7º - Menor número de cartões amarelos;

8º - Equipa com média de idades mais alta;

9º - Sorteio por moeda;

2ª FASE

1. Na 2ª Fase, serão definidos 4 Grupos, sendo os Grupos I e II relativos ao apuramento para a Taça CML e os grupos III e IV relativos ao apuramento para a Taça ACCL;

2. A distribuição das 32 Equipas e o seu alinhamento em cada um dos 4 novos grupos far-se-á tendo em conta a classificação obtida durante a 1ª Fase de acordo com o quadro que abaixo se segue:

Grupos	I CML	II CML	III ACCL	IV ACCL
Equipas	1º A	1º B	5º A	5º B
	1º C	1º D	5º C	5º D
	2º B	2º A	6º B	6º A
	2º D	2º C	6º D	6º C
	3º A	3º B	7º A	7º B
	3º C	3º D	7º C	7º D
	4º B	4º A	8º B	8º A
	4º D	4º C	8º D	8º C

Meia - Final - Disputada num único jogo.

Da 2ª fase sairá um alinhamento final que dará acesso às Meias-Finais e Final em cada uma das Taças em disputa de acordo com o seguinte quadro:

TAÇA CML

Jogo	Equipa		Equipa
1	1º Classificado do Grupo I	vs	2º Classificado do Grupo II
2	2º Classificado do Grupo I	vs	1º Classificado do Grupo II

TAÇA ACCL

Jogo	Equipa		Equipa
3	1º Classificado do Grupo III	vs	2º Classificado do Grupo IV
4	2º Classificado do Grupo III	vs	1º Classificado do Grupo IV

As equipas vencedoras apuram-se para as Finais.

As equipas derrotadas disputarão jogos para atribuição dos 3º e 4º lugares., de acordo com o seguinte quadro:

FINAL

TAÇA CML

Equipa		Equipa	Classificação
Vencido Jogo 1	vs	Vencido Jogo 2	3º e 4º
Vencedor Jogo 1	vs	Vencedor Jogo 2	1º e 2º - FINAL

TAÇA ACCL

Equipa		Equipa	Classificação
Vencido Jogo 1	vs	Vencido Jogo 2	3º e 4º
Vencedor Jogo 1	vs	Vencedor Jogo 2	1º e 2º - FINAL

Método de desempate para a Meia – Final e a Final

Existindo situação de empate no final do tempo regulamentar nos jogos relativos às Meias-Finais e Final, proceder-se-á à marcação de 3 pontapés da marca de grande penalidade para encontrar o vencedor. Subsistindo a situação de empate dar-se-á continuidade à marcação alternada de pontapés da marca de grande penalidade até que uma das equipas concretize e a outra não o faça, encontrando-se dessa forma o vencedor. Um jogador apenas pode repetir o pontapé da marca de grande penalidade quando todos os demais elementos da equipa o tiverem feito.

Artigo

19º Prémios

Serão atribuídos os seguintes prémios:

1. Trofeus para as equipas classificadas nos 4 primeiros lugares, em cada uma das Taças em disputa.
2. Medalhas para os 15 elementos das equipas classificadas nos 4 primeiros lugares, em cada uma das taças em disputa.
3. Será atribuído troféu *Fair-Play* à equipa ou equipas que após a realização da fase final (independentemente da taça que vierem a disputar) venham a obter a melhor classificação em matéria disciplinar (ou seja tenham obtido o menor nº de pontos).

3.1. Critérios de pontuação, para atribuição do Troféu *Fair-Play*:

- Cartão Amarelo - 1 Ponto
- Acumulação de 2 cartões amarelos por jogo - 3 Pontos
- Cartão vermelho direto - 5 pontos
- Expulsão do torneio - 10 Pontos

3.2. Em caso de empate o troféu será atribuído à equipa com menor número de cartões vermelhos durante a totalidade do torneio. Se após a aplicação do critério indicado no ponto anterior, o empate persistir, a organização atribuirá às equipas com melhor classificação ex aequo, o Troféu *Fair-Play*.

Artigo 20º

Seguro Desportivo

1. Os jogadores e restantes elementos da equipa participantes no torneio estarão cobertos por um seguro de acidentes desportivos, apenas e só se cumprirem com o estipulado no Ponto 1, Art. 6º, ou seja, se tiverem apresentado documento comprovativo do exame médico desportivo válido para a prática de exercício físico e desportivo;
2. Organização declina qualquer responsabilidade por eventuais acidentes ocorridos durante o Torneio que não se encontrem cobertos pela apólice de seguro desportivo.

Artigo 21º

Procedimento em caso de Acidentes ou Lesões

1. Procedimentos a efetuar em caso de acidente ou lesão ocorrida durante o torneio:
 - 1.1. Em cada local de Jogo estará presente um técnico socorrista que avaliará a situação e procederá aos tratamentos que forem necessários e possíveis;
 - 1.2. Caso a lesão/acidente o justifique a organização fará o devido contacto com o INEM, que após a devida avaliação procederá, caso se justifique, à evacuação do lesionado/acidentado para unidade hospitalar a indicar. a organização facultará ao delegado da equipa do acidentado a apólice do seguro desportivo que cobrirá as despesas médicas que possam vir a acontecer na sequência do acidente/lesão;
 - 1.3. Caso a lesão/acidente o justifique deverá o delegado de cada equipa proceder ao preenchimento do respetivo relatório que lhe será facultado pela organização;
 - 1.4. Após preenchido o relatório deverá ser entregue de imediato e no local de jogo a um membro da organização;
 - 1.5. As despesas inerentes à assistência e/ou tratamento decorrentes de eventuais acidentes que ocorram durante a realização de qualquer jogo do torneio, serão posteriormente suportadas pela organização mediante a apresentação dos respetivos recibos de pagamento.

Artigo 22º

Homologação do Torneio

O Torneio encontra-se devidamente Homologado pela Federação Portuguesa de Futebol (FPF).

Artigo 23º

Considerações Finais

1. As equipas e respectivos jogadores que venham a participar no torneio ao fazê-lo demonstram que estão de acordo com o presente regulamento bem como as suas condições e princípios.
2. Considerando o ponto anterior o desconhecimento deste regulamento não será aceite como argumento para o não cumprimento do mesmo.
3. Os casos e situações omissas, ambíguas e não previstas neste regulamento, deverão ser apresentadas à organização e resolvidas por esta e deles não haverá recurso, de modo a permitir o bom decorrer das atividades.

Lisboa, 26 de janeiro de 2018

A Organização

Câmara Municipal de Lisboa
Associação das Coletividades do Concelho de Lisboa

