



## TORNEIO FUTSAL 24 HORAS- SOURE CHALLENGE 2008 REGULAMENTO DA PROVA

### ARTIGO 1º

#### *(Considerações Gerais)*

O Torneio de Futsal 24 Horas- Soure Challenge 2008 é um evento que pretende promover o convívio e o desporto entre os participantes pelo que se pautará pelo *Fair-Play*.

As instalações em que decorrerá são um bem público, pelo que cabe a todos os participantes zelar pela sua integridade. Eventuais danos serão imputados aos seus responsáveis pelo que se no início de cada partida os balneários não se encontrarem em condições deve ser contactado um elemento da organização.

Só é permitido o acesso aos balneários e ao recinto de jogo a pessoas devidamente identificadas e/ou autorizadas pela organização.

A organização não se responsabiliza por quaisquer danos materiais/corporais ou extravio de objectos sofridos no decorrer do evento.

### ARTIGO 2º

#### *(Modelo competitivo)*

O Torneio de Futsal 24 Horas- Soure Challenge 2008 será disputado por 12 equipas em duas fases. A 1ª fase será a fase de grupos a 2ª fase a fase eliminatória (ver anexo I- Modelo Competitivo e calendário de jogos)

#### a) 1ª Fase

A 1ª fase do torneio será jogada em sistema de Grupos. As 16 equipas serão divididas em 3 grupos de quatro equipas em que todas as equipas do grupo farão um jogo entre si.

#### b) 2ª Fase

A 2ª Fase será disputada em sistema de eliminação directa pelos 1º e 2º melhores classificados de cada grupo e pelos dois terceiros melhor lugar. Em caso de igualdade pontual serão utilizados os seguintes critérios:

1. Pelo número de pontos obtidos entre as equipas empatadas (no caso de equipas do mesmo grupo na atribuição do 1º/2º/3º lugar);
2. Pela disciplina- de acordo com a classificação para o prémio disciplina;
3. Pela diferença entre golos marcados e sofridos;
4. Pelo maior número de golos marcados;
5. Pelo menor número de golos sofridos;
6. Por sorteio de moeda ao ar.

Na segunda fase serão disputados os jogos dos quartos de final, as meias finais, o jogo do terceiro e quarto lugar e a final.

Se no final do tempo regulamentar as equipas se encontrarem empatadas serão disputados dois períodos de prolongamento de 5 minutos sem intervalo, no sistema de golo de ouro ou seja, a primeira equipa a marcar será considerada a vencedora da partida.

Se após o prolongament persistir o empate o desempate far-se-á através da marcação de cinco grandes penalidades para cada equipa. Se após as cinco grandes penalidades se mantiver o empate serão marcadas séries de uma grande penalidade até ser encontrado o vencedor.

### *ARTIGO 3º*

#### *(Tempo de jogo)*

Os jogos são compostos por duas partes de 20 minutos cada, intervaladas por um período de tempo de 5 minutos.

O prolongamento é constituído por duas partes de cinco minutos sem intervalo.

### *ARTIGO 4º*

#### *(Número de Jogadores e Inscrição da Equipa)*

Cada equipa deve ter no mínimo 8 jogadores, sendo o máximo 15 jogadores.

A inscrição inclui dez jogadores, por cada jogador adicional a equipa paga uma taxa adicional de 15 €.

Ao ser feita a inscrição da equipa pode ser indicado um dirigente e um treinador. Por cada dirigente e treinador extra é paga uma taxa adicional de 15€.

As inscrições podem ser feitas até ao final da 1ª fase do torneio desde que o jogador inscrito não tenha já actuado noutra equipa participante. Por cada inscrição durante a 1ª Fase é paga uma taxa adicional de 25€.

A inscrição é feita com a entrega da Ficha de Inscrição (Anexo II- Ficha de Inscrição), fotocópias dos bilhetes de identidade e pagamento da taxa de inscrição (125€).

### *ARTIGO 5º*

#### *(Pontuação)*

Vitória- 3 pontos

Empate- 1 ponto

Derrota- 0 pontos



TORNEIO FUTSAL 24 HORAS- SOURE CHALLENGE 2008  
REGULAMENTO DA PROVA

Falta de comparência- -3 pontos

*ARTIGO 6º*

*(Comissão Disciplinar)*

À comissão disciplinar, constituída por dois elementos da organização e por um elemento representante do Núcleo de Árbitros de Soure, cabe aplicar castigos individuais ou colectivos.

Vermelho directo- 2 jogos

Acumulação de amarelos- 1 jogo

Agressão à equipa de arbitragem- irradiação do jogador ou equipa

Actos de violência justificativos- irradiação

Notas:

- Os castigos da primeira fase são válidos para a segunda;
- Os amarelos acumulados na 1ª Fase não contam para a 2ª Fase onde não existe acumulação de amarelos de um jogo para o outro.

*ARTIGO 7º*

*(Ficha de Jogo)*

Quinze minutos antes de cada partida deve ser entregue na mesa do torneio a ficha de jogo correctamente preenchida (Anexo III- Ficha de Jogo) e assinada.

*ARTIGO 8º*

*(Boletim de Jogo)*

Após cada partida o responsável da equipa deve assinar o Boletim de Jogo (Anexo IV) onde consta o resultado, os jogadores e cartões exibidos.

A assinatura do relatório de jogo pelos responsáveis não é imprescindível para a homologação dos resultados.

Quando o responsável da equipa se recusar a assinar o Relatório de Jogo a equipa perde um ponto (Fase de Grupos).

No caso de pretender protestar o jogo o responsável pela equipa deve mencionar o facto no boletim.

*ARTIGO 9º*

*(Protesto de Jogos)*

Para ser efectuado um protesto de jogo, tal facto deve ser mencionado no boletim de jogo. O responsável pela equipa apresenta uma exposição à Comissão de Disciplina numa folha em branco, até uma hora após o final do jogo, acompanhado de uma caução de 100€.

Se for dada razão à equipa que protesta será devolvida a caução, se não for atribuída razão a organização ficará com a caução que será acrescentada ao Prémio Disciplina.

A comissão de disciplina emitirá um parecer assinado pelos seus elementos no prazo máximo de 4 horas após a entrega do protesto.

#### ARTIGO 10º

##### *(Banco de Suplentes)*

O número máximo de elementos que se podem sentar no banco de suplentes é de 9 pessoas (7 jogadores e dois responsáveis).

#### ARTIGO 11º

##### *(Falta de comparência)*

A equipa será penalizada por falta de comparência se:

- Não se apresentar em campo 10 minutos após a hora marcada do jogo;
- Não se apresentar com o número mínimo de jogadores.

#### ARTIGO 12º

##### *(Disciplina)*

O prémio disciplina é um prémio que pretende premiar o Fair-Play das equipas e seus elementos. O Vencedor do prémio disciplina será a equipa que obtivera menor pontuação nas seguintes alíneas:

- Por cada cartão amarelo- 1 ponto;
- Por cada cartão vermelho por acumulação- 2 pontos;
- Por cada cartão vermelho directo- 3 pontos;
- Por falta de comparência- 20 pontos;

Em caso de igualdade serão utilizados os seguintes critérios de desempate:

1. Equipa com maior número de pontos;
2. Equipa com média de idades mais baixa.

#### ARTIGO 13º

##### *(Melhor Marcador)*

Será atribuído um prémio ao jogador que tenha marcado maior número de golos durante a primeira fase do torneio. Em caso de empate serão utilizados os seguintes critérios:



TORNEIO FUTSAL 24 HORAS- SOURE CHALLENGE 2008  
REGULAMENTO DA PROVA

1. Número de pontos da sua equipa;
2. Jogador com idade inferior;
3. Classificação da equipa no troféu disciplina.

ARTIGO 14º  
*(Melhor Defesa)*

Será atribuído um prémio ao à equipa que tenha sofrido menos golos durante a primeira fase do torneio. Em caso de empate serão utilizados os seguintes critérios:

1. Número de pontos da sua equipa;
2. Jogador com idade inferior;
3. Classificação da equipa no troféu disciplina.

ARTIGO 15º  
*(Casos Omissos)*

Os casos omissos neste regulamento serão julgados/resolvidos através do recurso às Normas e Regulamentos da FPF e serão decididos pela organização.