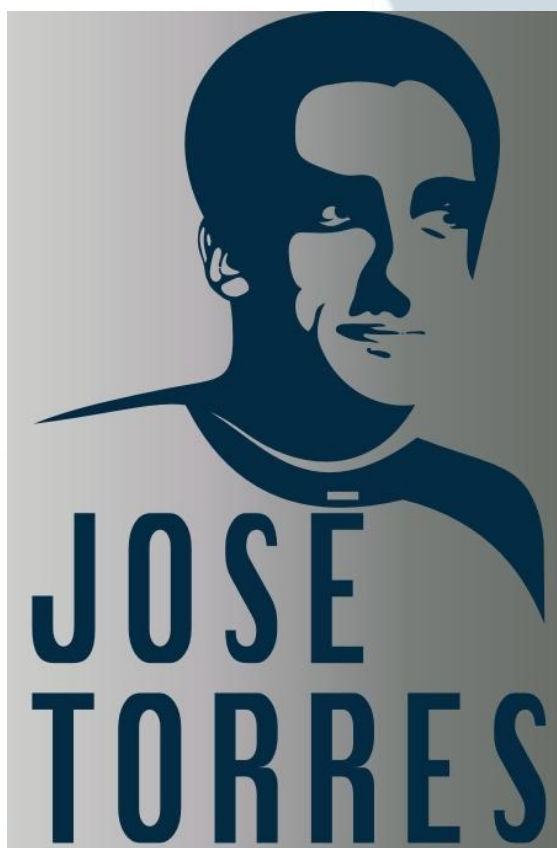


TORNEIO DE FUTEBOL INFANTIL JOSÉ TORRES AMADORA 2014

FUTEBOL 7 – INFANTIS

COMPLEXO DESPORTIVO MUNICIPAL DO MONTE DA GALEGA
4 e 5 de outubro de 2014

REGULAMENTO DESPORTIVO



- 01 – Regras
- 02 – Escalão etário
- 03 – Equipas participantes
- 04 – Modelo competitivo
- 05 – Duração dos jogos
- 06 – Disciplina
- 07 – Inscrição das equipas
- 08 – Registo das equipas
- 09 – Número de jogadores
- 10 – Documentação necessária
- 11 – Reclamações
- 12 – Pontualidade
- 13 – Árbitros
- 14 – Equipamentos
- 15 – Balizas
- 16 – Bolas
- 17 – Campos
- 18 – Balneários
- 19 – Emergência Médica
- 20 – Conduta
- 21 – Troféus
- 22 – Casos Omissos
- 23 – Organização

O Torneio de Futebol Infantil José Torres decorre de uma homenagem coletiva à memória do Homem e do jogador internacional que tanto projetou o nome do Futebol, de Portugal e da Amadora. Como tal, é sob o lema do espírito desportivo que este torneio se disputará.



AMADORA
Câmara Municipal

1. REGRAS

O Torneio de Futebol Infantil José Torres 2014 é um Torneio de futebol 7, organizado pela Câmara Municipal de Amadora, e será jogado de acordo com as regras da Federação Portuguesa de Futebol e da Associação de Futebol de Lisboa e no respeito pelas normas próprias dispostas no presente regulamento

2. ESCALÃO ETÁRIO

O Torneio destina-se a jovens nascidos em 2002 ou seguintes – Escalão Infantis - Juniores “D” (Sub 13)

3. EQUIPAS PARTICIPANTES

O Torneio contará com as seguintes 8 equipas distribuídas por 2 grupos (Grupo A e Grupo B)

| Grupo A | Grupo B |
|-------------------------------|---|
| Associação AMAVITA FOOT | Associação Cultural Recreativa e Desportiva de Carenque |
| Damaia Ginásio Clube | CDE - Clube Desportivo Estrela |
| Clube Futebol “Os Belenenses” | Sport Futebol Damaiense |
| Sport Lisboa e Benfica | Sporting Clube de Portugal |

4. MODELO COMPETITIVO**Fase de Grupos – 4 de outubro**

Todos contra todos a uma volta

Fase Final – 5 de outubro

Jogos de apuramento (cruzamento entre grupos)

- 1.º classificado do Grupo A x 2.º classificado do Grupo B
- 1.º classificado do Grupo B x 2.º classificado do Grupo A
- 3.º classificado do Grupo A x 4.º classificado do Grupo B
- 3.º classificado do Grupo B x 4.º classificado do Grupo A

Jogos de classificação:

- 7.º e 8.º lugar - vencidos dos jogos entre os 3º e 4º da fase de apuramento
- 5.º e 6.º lugar - vencedores dos jogos entre os 3º e 4º da fase de apuramento
- 3.º e 4.º lugar - vencidos dos jogos entre os 1º e 2º da fase de apuramento
- 1.º e 2.º lugar - vencedores dos jogos entre os 1º e 2º da fase de apuramento

Pontuação

Apura-se a seguinte classificação em função do resultado final de cada jogo da fase de grupos
 Vitória - 3 (três) pontos
 Empate - 1(um) ponto
 Derrota - 0 (zero) pontos

Formas de desempate

Fase de Grupos

Em caso de igualdade de pontuação de duas ou mais equipas no final da Fase de Grupos, a classificação é determinada através da aplicação dos seguintes critérios de desempate, por ordem decrescente:

- 1º - Resultado entre ambas as equipas
- 2º - Diferença entre golos marcados e sofridos
- 3º - Maior número de golos marcados

Fase Final – jogos de apuramento e jogos de classificação

Em caso de igualdade no final de cada jogo da Fase Final, o desempate é apurado pela marcação de pontapés da marca de grande penalidade, através de uma série de 3 (três) pontapés.

Caso o empate subsista no final desta série serão apontados os pontapés da marca de grande penalidade necessários até que uma das equipas falhe a marcação e a outra concretize, sendo esta a vencedora do encontro.

5. DURAÇÃO DOS JOGOS

1. Os jogos terão a duração de 40 minutos, divididos em duas partes de 20 minutos com intervalo de 5 minutos.
2. Na Fase de Grupos (Sábado) o intervalo entre o final de um jogo e o início do seguinte é de 5 minutos.
3. As equipas que têm jogos consecutivos não devem abandonar o campo.

6. DISCIPLINA

1. Um jogador que receba um cartão vermelho por acumulação de cartões amarelos pode jogar no jogo seguinte.
2. Um jogador que receba um cartão vermelho direto durante um jogo será punido com 1 (um) jogo de castigo. A sua utilização indevida implica a derrota da sua equipa.
3. Um jogador que seja reincidente em atos de indisciplina e que permanentemente cause distúrbios, injúrias, danos ou agressões, será expulso do torneio.

7. INSCRIÇÃO DAS EQUIPAS

1. **As equipas devem fazer chegar à organização, até quarta-feira, dia 01 de outubro, o formulário de inscrição em anexo devidamente preenchido, onde consta o nome e número dos 12 jogadores da equipa, a sua data de nascimento e número de cartão de identificação desportiva, bem como o número do Bilhete de Identidade, Cartão de Cidadão ou Passaporte.**
2. O clube pode substituir um ou mais atletas no formulário de inscrição mencionado no número anterior, procedendo à sua alteração, remetendo-o à organização até ao início do torneio.
3. Cada atleta participante neste torneio deve dispor de seguro desportivo obrigatório nos termos da lei, sendo tal obrigação da inteira responsabilidade do respetivo clube.

8. REGISTO E CONTROLO DAS EQUIPAS E IDADES

1. Antes do início do torneio, o delegado de cada equipa deve apresentar no secretariado da prova os originais dos seguintes documentos de identificação de cada um dos atletas:
 - a. Cartão de Identificação Desportiva;
 - b. Bilhete de Identidade, Cartão de Cidadão ou Passaporte
2. Não será inscrito nenhum jogador que não apresente um destes documentos.
3. Uma vez efetuada a verificação do controle da idade, a organização entregará ao responsável da equipa a lista verificada a qual funcionará como lista de participantes em cada jogo.
4. Ao delegado da equipa será disponibilizada toda a informação e documentação necessárias à participação no torneio.

9. NÚMERO DE JOGADORES – SUPLENTES – SUBSTITUIÇÕES

1. As equipas são constituídas por 12 jogadores - 7 de campo e 5 suplentes.
2. Não haverá limite de substituições (conforme regulamento da competições oficiais de futebol 7 em vigor).

10. DOCUMENTAÇÃO NECESSÁRIA PARA CADA JOGO

1. Atempadamente, antes do início de cada jogo, o delegado da equipa deve confirmar no secretariado a lista de participantes referida no ponto 8.
2. Nenhum jogo pode começar sem que a mesa disponha da lista dos participantes devidamente confirmada.
3. O delegado de cada equipa deve trazer sempre consigo os documentos mencionados no n.º 1 do artigo 9.º de todos os atletas da sua equipa e apresenta-los sempre que solicitado pelo secretariado da prova

11. RECLAMAÇÕES

1. Os delegados que queiram comprovar a legalidade da participação de qualquer jogador, poderão fazê-lo até ao final do jogo, dando conhecimento ao responsável do secretariado.
2. No caso em que o jogador reclamado certifique a sua legalidade mediante apresentação dos documentos a reclamação será dada como resolvida.
3. No caso do jogador reclamado não dispor dos documentos solicitados e/ou não conste nas listas, serão citados, reclamante e reclamado junto à organização que depois de ouvidos, decidirá em conformidade com o presente regulamento.
4. Reclamações sobre erros de arbitragem não podem alterar o resultado do jogo.
5. A decisão da Organização é final e irrevogável. A interpretação dos factos e regras serão definitivas.
6. Sem prejuízo do anterior, o acordo entre todas as partes envolvidas pode solucionar eventuais conflitos.

12. PONTUALIDADE

1. Em cada dia, as equipas devem comparecer uma hora antes do início do seu primeiro jogo.
2. Em caso de atraso sem justificação, a organização poderá tomar as seguintes sanções:
 - a. Dar o jogo por perdido à equipa infratora por 3 golos a 0;
 - b. Sancionar a equipa infratora com menos 3 pontos;
 - c. Desclassificar a equipa infratora.

13. ÁRBITRAGEM

A arbitragem é da responsabilidade do Núcleo de Árbitros de Futebol da Brandoa Amadora, sendo os jogos dirigidos por um único árbitro.

14. EQUIPAMENTOS

1. Se o árbitro decidir que uma equipa deve mudar as suas camisolas devido a semelhanças com as da equipa contrária, a equipa que aparece em 2.º lugar no Programa de Jogos deverá proceder à mudança das suas camisolas.
2. Os jogadores devem manter o mesmo número durante todo o torneio.
3. É, expressamente, proibida a utilização de botas com pitons de alumínio.

15. DIMENSÃO DAS BALIZAS

As balizas terão seis metros de largura por dois de altura, de acordo com os regulamentos oficiais em vigor.

16. BOLAS

A bola de jogo oficial do torneio tem o número 4, da marca Mikasa, de acordo com os regulamentos oficiais em vigor e será fornecida pela organização, sendo expressamente proibida a utilização de qualquer outra bola durante o jogo.

17. CAMPOS DE FUTEBOL

Os campos de futebol terão as medidas oficiais de futebol 7, de acordo com os regulamentos de competição em vigor

18. BALNEÁREOS

1. Será garantido o acesso a balneários antes e após o final dos jogos,
2. A organização não se responsabiliza pelo desaparecimento ou dano de quaisquer valores pessoais que se encontrem nos balneários ou na sala referida no ponto seguinte.
3. Será disponibilizada uma sala para a guarda temporária de equipamentos.

19. EMERGÊNCIA MÉDICA

1. A Organização do Torneio disponibilizará acompanhamento médico.
2. A Organização não será responsável por nenhuma lesão, enfermidade ou acidente que possa ocorrer.

20. CONDUTA

1. Cada clube será responsável pelo comportamento de todos os elementos da comitiva dentro e fora do terreno de jogo.
2. A conduta desrespeitosa perante adversários, público, árbitros e demais agentes intervenientes no terreno de jogo poderá levar à expulsão da equipa do torneio.

21. TROFÉUS – PRÉMIOS

1. Todas as equipas receberão um troféu de classificação.
2. Serão entregues a 12 jogadores de cada equipa uma lembrança alusiva à sua participação no Torneio.

22. CASOS OMISSOS

Em todos os casos omissos será da responsabilidade da organização encontrar solução justa e adequada, da qual não existe recurso ou protesto.

23. ORGANIZAÇÃO

1. A organização do Torneio é da responsabilidade da Câmara Municipal da Amadora, através do Gabinete de Desporto e Juventude.
2. A Associação AMAVITA Foot colabora no acompanhamento das atividades.
3. Todos os contactos devem ser feitos para o Gabinete de Desporto e Juventude da Câmara Municipal da Amadora

Complexo Desportivo Municipal do Monte da Galega

Rua Seara Trigo
2700-020 Amadora

Tel.: 214369051 email: desporto.juventude@cm-amadora.pt

JOSÉ
TORRES