



# REGULAMENTO

# CAPITULO I

## 1 – INSCRIÇÕES

- 1.1 – As inscrições e informações poderão ser efectuadas até ao dia 02 de Maio de 2004 , nos seguintes locais :
- a) Sede da Liga dos Amigos de Covas de Ferro , sita na Rua da Liga dos Amigos de Covas de Ferro – 7 a 11 , em Covas de Ferro – Tel. 219622205
  - b) Cervejaria “ A CABINE “ , sita na Rua General Barnabé António Ferreira – 61 , em Covas de Ferro – Tel. 219622062 – 219628005 – 219628008
  - c) Todas as reservas efectuadas através do site [www.covasdeferro.com](http://www.covasdeferro.com) , só serão garantidas até ao dia 25 de Abril de 2004 . Quem não efectuar até essa data o levantamento da ficha de inscrição , tal reserva não será considerada válida .
- 1.2 – Toda a inscrição para ser válida , deverá ser efectuada em impresso próprio fornecido pela organização , que deverá ser totalmente preenchido e acompanhado da taxa de inscrição , sem a qual não será válida .
- 1.3 – A taxa de inscrição será de 250,00 € ( Duzentos e cinquenta euros ) .
- 1.4 – No acto da inscrição cada equipa deverá inscrever os seguintes elementos :
- - 8 ( oito ) jogadores no mínimo até um máximo de 10 ( dez )
  - - 1 ( um ) delegado
  - - 1 ( um ) treinador
  - - 1 ( um ) médico ou massagista ( opcional )
  - - 1 ( um ) subdelegado ou dirigente ( opcional )
- 1.5 – Junto com a ficha de inscrição , cada equipa deverá entregar :
- - FOTOCÓPIA LEGIVEL ( frente e verso) DO BILHETE DE IDENTIDADE
  - - UMA FOTO TIPO PASSE PARA O CARTÃO .
- 1.6 – Todas as omissões ou falsas declarações inseridas na ficha de inscrição , implicam imediata irradiação do torneio , logo que venham a ser detectadas .
- 1.7 – Qualquer equipa , caso inicialmente só tenha inscrito 8 ( oito ) jogadores , poderá a qualquer altura do torneio inscrever apenas e só , mais 2 ( dois ) jogadores , sem qualquer encargo adicional .
- a) Poderá no entanto inscrever mais 4 ( quatro ) jogadores , mediante o pagamento de 30,00 €( trinta euros ) , por cada inscrição .
  - b) Jogador , Treinador , Delegado , Subdelegado , Dirigente , Médico ou Massagista que tenha sido inscrito por uma equipa , não poderá ser inscrito por outra equipa .
- 1.8 – Todos os Jogadores , Treinadores , Delegados , Subdelegados , Dirigentes ou Equipas , que tenham sido irradiados no 12º Torneio de Futsal – LACF – 2003 , não poderão inscrever-se no 13º Torneio de Futsal – LACF 2004 .
- 1.9 – A organização reserva o direito de recusar a inscrição de atletas e/ou equipas , sem que para tal tenha de expor as suas razões .

## 2 – CAUÇÃO

2.1 – O valor da caução do 13º Torneio de Futsal – LACF – 2004 , é de 50,00 € ( Cinquenta euros ) .

2.2 – O depósito da caução é feito obrigatoriamente no levantamento da ficha de inscrição .

2.3 – Imediatamente após o final do Torneio , e por um período que não exceda os quinze dias , o valor da caução será restituído às equipas que a ela tenham direito , mediante a apresentação do recibo da caução .

2.4 – Perde o direito à caução a equipa que :

- - Não proceda ao seu levantamento nos prazos estabelecidos .
- - Seja irradiada do torneio.
- - Averde uma falta de comparência .
- - Não complete o jogo por abandono de campo , manifestando conduta anti-desportiva.
- - Seja alvo de reparo por parte da organização .

2.5 – Equipa que perca o direito à caução e que se encontre ainda a participar no 13º Torneio de Futsal LACF 2004 , apenas poderá competir quando repuser novamente o valor da caução .

## CAPITULO II

### 1 – EQUIPA

1.1 – Entende-se por equipa o conjunto formado por : Jogadores , Equipa técnica e Apoiantes .

1.2 – Aos intervenientes directos no jogo , será atribuído um cartão de identificação , extremamente necessário para a efectivação do jogo .

1.3 – Os jogadores e equipa técnica terão que pagar bilhete nos dias em que a sua equipa não jogue .

1.4 – Nenhum elemento poderá desempenhar as suas funções ( jogador , delegado , treinador , médico , massagista , subdelegado ou dirigente ) sem estar munido do respectivo cartão de identificação .

1.5 – Em caso de perda ou extravio do cartão , poderá ser solicitada uma 2ª via , mediante a entrega de uma foto e perante o pagamento de uma taxa de 5,00 € ( Cinco euros ) .

1.6 – Poderá ser acumulada a função de treinador –jogador , na mesma equipa , desde que a mesma seja mencionada na ficha de inscrição .

1.7 – Para a realização de um jogo , cada equipa deverá apresentar :

- - 4 ( quatro ) jogadores no mínimo , sendo um o Capitão de equipa
- - Cartões identificativos

### 2- FUNÇÕES ESPECIFICAS DOS ELEMENTOS DAS EQUIPAS

2.1 – São funções específicas e obrigatórias do Delegado :

- a) Dar-se a conhecer aos elementos da organização e ao delegado da equipa adversária e pôr-se à disposição de todos , para que o jogo decorra nas melhores condições .

- b) Entregar ao anotador cronometrista até 10 (dez) minutos antes do início do jogo , a ficha técnica da equipa que deverá ser acompanhada dos respectivos cartões de todos os elementos da sua equipa que vão participar no jogo .
  - c) Assinar no final do encontro o Boletim de Jogo .
  - d) A falta de observância destes deveres é passível de intervenção disciplinar por parte da organização .
- 2.2 – São funções específicas e obrigatórias do Treinador :
- a) O treinador será o responsável pela orientação técnica da equipa .
  - b) Deverá também zelar pelo comportamento desportivo e disciplinar da sua equipa , antes , durante e depois de cada jogo .
- 3 – EQUIPAMENTOS
- 3.1 – No caso de os equipamentos coincidirem , mudará de equipamento a equipa que perante o calendário dos jogos , seja considerada como equipa visitada .
- 3.2 – Caso a equipa não tenha equipamento alternativo , a organização facultará uns coletes , de forma a que seja de fácil identificação todos os elementos intervenientes .

## CAPITULO III

### 1 – JOGOS

- 1.1 – O sorteio dos jogos , realiza-se na sede da Liga dos Amigos de Covas de Ferro , no dia 06 de Maio de 2004 , pelas 21.00 horas , sendo feito na presença de todos os que a ele queiram assistir .
- 1.2 – No sorteio haverá cabeças de série , tendo em conta a classificação final do 12º Torneio de Futsal LACF – 2003 . Deverão no entanto as equipas manter o mesmo nome ou o mesmo responsável . Deverão também no entanto , aquando da inscrição , chamar a atenção da organização para tal facto .

### 2 – HORÁRIO DOS JOGOS

- 2.1 – Nos dias em que seja necessário realizar 4 jogos , as horas de início são as seguintes :

- - 1º jogo – 20.30 horas
- - 2º jogo – 21.30 horas
- - 3º jogo – 22.30 horas
- - 4º jogo – 23.30 horas

Nos dias de 3 jogos , as horas de início são as seguintes :

- - 1º jogo – 21.00 horas
- - 2º jogo – 22.00 horas
- - 3º jogo – 23.00 horas

Nos dias de 2 jogos , as horas de início são as seguintes :

- - 1º jogo – 21.30 horas
- - 2º jogo – 22.30 horas

2.2 – Salvo motivo de força maior em que a organização necessite de alterar o horário dos jogos , deve ser dado total cumprimento ao estabelecido no calendário da prova .

2.3 – Cada equipa dispõe de 15 ( quinze ) minutos de tolerância na sua apresentação em campo , após a apresentação da equipa de arbitragem em campo . Este ponto destina-se a que o primeiro jogo de cada dia não comece demasiado tarde , pondo em causa o cumprimento do horário estabelecido para o início dos jogos seguintes . Ultrapassado este período ser-lhe-á imputada falta de comparência .

2.4 – Se o atraso do início do jogo for da responsabilidade da equipa de arbitragem ou da organização , as equipas intervenientes no jogo , terão que acatar o atraso .

2.5 – Se por motivos de força maior , a equipa de arbitragem não poder comparecer a determinado jogo , o mesmo poderá ser arbitrado por um elemento designado pela organização .

2.6 – A organização pretende fazer cumprir rigorosamente o horário dos jogos .

### 3 – BOLA DE JOGO

3.1 – Em todos os jogos do torneio , a escolha da bola de jogo , é da inteira responsabilidade da equipa de arbitragem , devendo para isso cada equipa apresentar uma bola no início de cada jogo .

### 4 – FALTAS DE COMPARÊNCIA

4.1 – Qualquer equipa incorrerá em falta de comparência , quando :

- - Decorridos 15 ( quinze ) minutos de tolerância , uma equipa não se apresente dentro do recinto de jogo , devidamente equipada e pronta para iniciar o jogo .

4.2 – São consideradas condições mínimas para a realização de uma partida o art.º 1.7 do capítulo II .

4.3 – Uma equipa que incorra em falta de comparência , será penalizada com :

- a) Derrota por 5-0 ( cinco a zero ) .
- b) Atribuição de 0 ( zero ) pontos na classificação .
- c) Perda do direito a discutir os troféus de Melhor Guarda-Redes , Marcador e Disciplina .
- d) Perda do direito à restituição da caução .

4.4 – A equipa que incorra numa segunda falta de comparência , será irradiada do torneio .

### 5 – PONTUAÇÃO

5.1 – Na fase do torneio que se realiza em poule , a pontuação a pontuação será a seguinte :

- - Vitória – 3 pontos
- - Empate – 2 pontos
- - Derrota – 1 ponto
- - Falta de comparência – 0 pontos

## 6 – ABANDONO DE CAMPO

6.1 – Qualquer equipa que não complete o jogo por abandono de campo , será penalizada com :

- - Derrota por mais 10-0 ( dez a zero ) somado aos golos já marcados e sofridos .
- - Perda de direito ao reembolso da caução .
- - Perda de direito a discutir os trofeus de Marcador , Guarda-Redes e Disciplina .

6.2 – Segundo abandono de campo será punida com irradiação .

6.3 – Todos os golos atribuídos a uma equipa por abandono de campo , contarão apenas para a equipa adversária somar no goal-average.

## 7 – JOGO POR COMPLETAR

7.1 – Qualquer equipa que no decorrer de um jogo , por matéria disciplinar ( expulsões ) se veja reduzida a 2 ( dois ) jogadores em campo ( activos ) será impedida de continuar o jogo , sendo-lhe atribuída a derrota . Do mesmo modo se acontecerem lesões graves que impeçam a continuação do atleta em campo e a sua equipa não disponha de suplentes no banco e se veja reduzida a 2 ( dois ) jogadores ( activos ) , essa equipa será penalizada com a derrota por 5-0 ( cinco a zero ) .

## 8 – IRRADIAÇÃO

8.1 – A equipa que for irradiada , perderá o direito a qualquer prémio individual ou colectivo .

8.2 – Qualquer elemento da equipa será irradiado , do torneio , depois de uma destas situações :

- - Depois da amostragem de 3 ( três ) cartões vermelhos .
- - Por conduta anti-desportiva .

8.3 – Qualquer elemento que seja irradiado , perde o direito à conquista de prémios individuais .

8.4 – Serão sempre considerados os castigos aplicados a todos os elementos e equipas que tenham disputados jogos contra equipas irradiadas .

## 9 – PROTESTOS

9.1 – Cada equipa que pretenda protestar um jogo deverá mencionar essa intenção no respectivo boletim de jogo . Para o efeito o delegado da equipa ao jogo receberá da organização uma folha modelo de protesto , onde deverá circunstanciar o mesmo .

9.2 – O protesto deve ser apresentado à organização , devidamente assinado pelo delegado ao jogo , nas 24 ( vinte e quatro ) horas seguintes ao respectivo jogo .

9.3 – Junto com o protesto terá de ser entregue um depósito no valor de 50,00 €( cinquenta euros ) .

9.4 – Caberá à organização dar seguimento ao protesto , assim como analisar e decidir sobre a matéria do protesto , bem como de toda a matéria de ordem disciplinar e marcação de jogos .

9.5 – Enquanto decorrer a resolução de um protesto , a equipa protestante , ainda que a isso tivesse direito , não poderá inscrever nenhum jogador .

9.6 – Caso o protesto seja indeferido , a equipa que o efectuou , perderá o direito ao depósito monetário , e será homologado o resultado do jogo protestado . Caso o protesto seja deferido , será restituído o depósito monetário , assim como se for necessária a repetição do encontro , ambas as equipas terão de alinhar com o plantel disponível à data do novo jogo .

9.7 – Das decisões tomadas pela organização , não haverá recurso .

9.8 – A organização não aceitará protestos , referentes a incidência relativas a momentos de jogo . Poderá no entanto , e relativamente a penalizações e despenalizações decidir diferentemente , caso julgue que houve lapso ou equívoco da arbitragem .

## 10 – APURAMENTOS

10.1 – Na fase disputada em poule , em caso de empate pontual , o apuramento será feito pelos seguintes factores de desempate , e pela ordem indicada :

- a ) – Resultado no jogo disputado entre si
- b ) – Melhor goal average entre as equipas empatadas
- c ) – Equipa com mais golos marcados
- d ) – Equipa mais disciplinada
- e ) – Equipa mais bem classificada na Taça dos Votos
- f ) – Equipa mais bem classificada na Taça Adepto
- g ) – Sistema bola branca-bola preta

10.2 – Da 1ª ( primeira ) fase , para a 2ª ( segunda ) fase , serão apuradas uma equipa da Taça dos Votos e uma Equipa da Taça Disciplina . Serão apuradas as duas primeiras classificadas de cada Taça . Caso as mesmas ou uma delas esteja apurada pelos resultados desportivos , o mesmo apuramento far-se-á pela ordem classificativa , isto é , em sentido crescente da classificação .

10.3 – Entende-se por Taça dos Votos , todos os pontos acumulados pelas equipas presentes , e que consistirá em pontos acumulados por consumo no bar do pavilhão .

# CAPITULO IV

## 1 – DISCIPLINA

### 1.1 – Cartões :

- - Série de 3 cartões amarelos – 1 jogo de castigo .
- - 1 cartão vermelho directo – 1 jogo de castigo ( no mínimo ) .
- - Acumulação de 2 amarelos durante o jogo – Expulso s/ jogo de castigo .
- - Amarelo/vermelho – 1 jogo castigo mínimo e acumulação de 1 amarelo .

1.2 – Final e 3º e 4º Lugar – A bem do espectáculo os jogadores que na meia final atingirem uma série de 3 cartões amarelos , serão despenalizados de modo a poderem as equipas estarem na máxima força nos jogos finais .

# CAPITULO V

## 1 – INFORMAÇÕES DO TORNEIO

1.1 – Nas instalações da Liga dos Amigos de Covas de Ferro , na Cervejaria “ A CABINE “ , e na home page da organização do torneio , através do endereço : [www.covasdeferro.com](http://www.covasdeferro.com) ou através do seguintes endereços de correio electrónico : [torneio@covasdeferro.com](mailto:torneio@covasdeferro.com) ou [cervejaria@acabine.com](mailto:cervejaria@acabine.com)

## 2 – ATRIBUIÇÃO DE PRÉMIOS

2.1 – Estarão em disputa prémios individuais ( atletas ) e colectivos ( equipas ) .

### 2.2 – Individuais : Melhor Marcador

- Melhor marcador ( jogador que no final do torneio , tenha mais golos marcados no somatório de todas as fases da prova .

#### 2.2.1 – Factores de desempate :

- Menos jogos disputados pela equipa .
- Mais disciplinado
- Equipa pior classificada
- Mais jovem

### 2.3 – Individuais : Melhor Guarda – Redes

- A votação é feita entre os membros da organização e destina-se a premiar o melhor guarda – redes do torneio .

### 2.4 – Troféu L.A.C.F.

2.4.1 – A votação é feita entre os membros da organização e destina-se a premiar o melhor jogador do torneio

### 2.5 – Colectivos :

- - Classificação geral final
- - Taça disciplina

2.5.1 – A equipa vencedora da taça disciplina , será aquela que no conjunto de todos os seus elementos , tiver uma menor pontuação para um maior número de jogos .

2.5.2 – As penalizações para a taça disciplina são as seguintes :

- - Cartão Amarelo – 10 ( dez ) pontos
- - Cartão Vermelho – 50 ( cinquenta ) pontos

2.5.3 – Em caso de empate pontual para a atribuição da taça disciplina , o desempate far-se-á em função dos seguintes factores de desempate e por esta ordem :

- - Menor número de cartões vermelhos
- - Menor número de cartões Amarelos
- - Equipa pior classificada
- - Sistema bola preta-bola branca

## CAPITULO VI

1.1 – As regras de jogo serão as oficiais da Federação Portuguesa de Futebol , para a modalidade de Futsal .

1.2 – No entanto , as alterações serão as seguintes :

- Durante o jogo o cronómetro só pára quando o arbitro fizer sinal ao cronometrista . No último minuto sempre que a bola sair do recinto de jogo ou quando o arbitro apitar o cronometrista parará o relógio .
- Na 2ª fase e quando houver necessidade de prolongamento , ( 2x5 minutos ) com o mesmo a verificar-se em relação ao último minuto de cada parte .
- As faltas acumuladas durante o jogo, manter-se-ão para o prolongamento.
- Caso haja necessidade de marcação de grandes penalidades , será uma série de 5 para cada equipa alternadamente , e em caso de empate , posteriormente até uma falhar .
- Sempre que o marcador electrónico apitar para o final do jogo , os jogadores deverão esperar pelo apito final do árbitro , pois só ele dará por terminado o encontro , pois caso se venha a verificar , lugar à marcação de uma grande penalidade ou livre directo , o mesmo deverá ser marcado , no entanto sem recurso a recarga .

## CAPITULO VII

### 1 – INTERRUPÇÕES DE JOGO

1.1 – Sempre que a normal sequência dos jogos tenha de ser interrompida por :

- - Falta de luz
- - Impossibilidade de o arbitro dar inicio ou continuar o jogo por mau comportamento do público e/ou dos atletas
- - Qualquer outra situação que impeça o começo ou continuidade de um jogo , é passível de um tempo de espera de 30 ( trinta ) minutos , findos os quais o arbitro dará o mesmo por terminado .
- - Quando o jogo tiver que ser disputado em outra altura , será retomado com o resultado e o tempo disputado.

### 2 – ACIDENTES

2.1 – A organização não se responsabiliza por todo e qualquer acidente que possa ocorrer .

## ARTIGO ÚNICO

TODAS AS SITUAÇÕES NÃO PREVISTAS OU OMISSAS DESTE REGULAMENTO , SÃO DA EXCLUSIVA RESPONSABILIDADE DA ORGANIZAÇÃO DO 13º TORNEIO DE FUTSAL – LACF – 2004 E DA DIRECÇÃO DA LIGA DOS AMIGOS DE COVAS DE FERRO , QUE ANALISARÁ CASO A CASO , NÃO ESTANDO PREVISTO O RECURSO ÀS DECISÕES DELIBERADAS .