

REGULAMENTO



17 e 18 DE JULHO DE 2019



Desporto
madalena

CONTINENTE



REGULAMENTO

Capítulo I – Disposições Gerais

Artigo 1º

(Organização e denominação)

Festas da Madalena Beach Soccer é um torneio de “futebol de praia”, organizado pelo Município da Madalena, com o apoio institucional da empresa Continente e da participação de pessoas, que a título pessoal, apoiam a sua realização.

A prova será disputada na variante de 4x4, resultando de uma adaptação às regras em vigor na modalidade de futebol de praia relativamente às características dimensionais e funcionais do local onde a prova decorrerá.

Artigo 2º

(Local, Horário e Programa)

- 1) Este torneio decorrerá nos dias 17 e 18 de julho de 2019, tendo o primeiro jogo início pelas 17H00, no Campo da Areia Funda, situado na Avenida Padre Nunes da Rosa, na Madalena do Pico.
- 2) Todas as equipas terão, obrigatoriamente, de marcar presença no local mencionado no ponto anterior, pelas **16h40**, salvo previamente acordada outra hora com a organização.

Artigo 3º

(Requisitos)

- 1) Podem inscrever-se todas as pessoas a partir dos 18 anos ou com idade não inferior a 16, desde que acompanhados da devida autorização pelo respetivo representante legal.
- 2) Todos os participantes terão de assinar previamente um “Termo de Responsabilidade”, que ateste a sua aptidão para a prática desportiva.

Capítulo II – Organização Técnica: Regras de Jogo

Artigo 4º

(Constituição de equipas e substituições)

- 1) Cada equipa poderá inscrever entre quatro a sete elementos.





REGULAMENTO

- 2) As equipas apresentam-se em campo, obrigatoriamente com 4 elementos (1 guarda redes e 3 jogadores de campo).
- 3) As equipas poderão ser femininas, masculinas ou mistas.
- 4) O responsável de cada equipa deve preencher e entregar ao responsável pela “mesa de jogo”, a ficha de jogo com a constituição da sua equipa, até quinze minutos antes do início do jogo.
- 5) As equipas poderão efetuar alterações à lista de nomes contantes na “ficha de inscrição” até ao dia 16 de julho de 2019.
- 6) As substituições são **ilimitadas**, podendo ocorrer em qualquer momento do jogo, sem que o mesmo tenha de estar interrompido.

Artigo 5º

(Jogos e Classificação)

- 1) Os moldes competitivos do torneio, o tempo de jogo de cada partida, bem como o calendário de jogos serão conhecidos após o fecho das inscrições (11 de julho).
- 2) O tempo de transição entre cada jogo é de cinco minutos.
- 3) Não haverá lugar à distinção de escalões ou género.
- 4) Caso exista uma “fase de grupos”, as equipas são pontuadas, conforme os resultados obtidos, da seguinte forma:
 - 4.1. Vitória no tempo regulamentar – 3 pontos;
 - 4.2. Vitória após prolongamento (golo de ouro) – 2 pontos;
 - 4.3. Vitória após marcação de grandes penalidades – 1 ponto
 - 4.4. Derrota – 0 pontos.
 - 4.5. Falta de comparência – 1 ponto negativo, com exclusão da prova caso seja reincidente.
- 5) Caso exista uma “fase de grupos” o sistema de desempate entre equipas com a mesma pontuação depende, para efeitos de desempate das seguintes disposições, de acordo com a seguinte ordem de prioridade:
 - 1º critério – Equipa com menor número de expulsões por exibição de cartões vermelhos (diretos ou por acumulação);
 - 2º critério – Equipa com maior diferença de pontos alcançados pelas equipas empatadas, nos jogos realizados entre si;



REGULAMENTO

3º critério – Equipa com maior diferença entre o número de golos marcados e sofridos, pelas equipas empatadas, em todos os jogos que realizaram (tempo regulamentar e prolongamento);

4º critério – Equipa com maior número de golos marcados em todos os jogos que realizaram (tempo regulamentar e prolongamento);

5º critério – Equipa com menor número de golos sofridos em todos os jogos que realizaram (tempo regulamentar e prolongamento);

6º critério – Equipa com menor número de cartões amarelos exibidos;

7º critério - Equipa com mais elementos inscritos do género feminino.

Artigo 6º

(Prolongamento)

- 1) Em caso de empate no final da partida, será jogada uma prorrogação de não mais de 3 minutos, com “golo de ouro”. Se após esse tempo o empate persistir, haverá lugar à marcação de “grandes penalidades” de acordo com o estabelecido no próximo artigo.

Artigo 7º

(Desempate por Grandes penalidades)

- 1) O desempate por marcação de grandes penalidades será feito da seguinte forma:
 - 1.1. Cada equipa terá direito a uma série de 3 grandes penalidades, sem repetição do seu marcador;
 - 1.2. Caso o empate subsista, realiza-se uma série de 1 grande penalidade por equipa. Esta série será repetida quantas vezes forem necessárias até se encontrar um vencedor.
 - 1.3. O jogador apenas poderá voltar a marcar a grande penalidade quando todos os restantes elementos da sua equipa o tenham feito, incluindo os jogadores suplentes.

Artigo 8º

(Atrasos e Faltas de Comparência)

- 1) Existe um período de tolerância de 5 minutos que se aplica, somente, para o jogo inicial de cada dia de Prova.



REGULAMENTO

- 2) Se por qualquer motivo não imputável à organização uma equipa não estiver presente à hora marcada ou ultrapassar o período de tolerância, ser-lhe-á atribuída “Falta de Comparência” e consequente derrota no jogo.

Artigo 9º

(Sanções Disciplinares)

- 1) Haverá lugar à amostragem de cartão amarelo, vermelho e azul de acordo com as regras estabelecidas no regulamento da modalidade.
- 2) Ao jogador que receber o segundo cartão amarelo, é-lhe atribuído o cartão azul.
- 3) Sempre que um jogador é punido com cartão azul, receberá uma suspensão de 2 (dois) minutos. Durante essa suspensão, a equipa punida permanecerá com um jogador a menos, relativamente ao número de jogadores que tinha no momento da infração. Esta suspensão será cessada assim que a equipa infratora sofra um golo.
- 4) Se, na sequência de uma expulsão ou lesão, ficarem menos de três jogadores (incluindo o guarda-redes) numa das equipas, o jogo será interrompido e aplicada à equipa em causa a sanção de derrota (0-3), salvo se tiver conseguido em campo diferença superior.
- 5) A equipa que abandone deliberadamente o terreno de jogo depois deste iniciado, ou nele tiver comportamento coletivo que impeça o árbitro de o fazer prosseguir ou concluir, será imediatamente expulsa da competição.
- 6) Compete à equipa de arbitragem e/ou à organização expulsar da prova qualquer elemento ou equipa que cometa algum tipo de comportamento considerado incorreto; tais como; ofensas pessoais, injurias, incitação á violência, entre outras.

Artigo 10º

(Dimensões do Campo)

- 1) O campo será retangular, apresentando as seguintes dimensões: comprimento: 28 (vinte e oito metros); largura: 18,10 m (dezoito metros e dez centímetros).
- 2) Toda a área de jogo é delimitada por um muro com cerca de 1,10 (um metro e dez centímetros) de altura, fazendo este parte integrante da área de jogo.



REGULAMENTO

O campo é dividido em duas metades por uma linha de meio campo imaginária traçada entre duas bandeirolas. O centro dessa linha imaginária é a posição exata de saída de bola no início do jogo.

Artigo 11º

(Balizas)

- 1) As balizas a utilizar serão da tipologia andebol/futsal, tendo por isso as seguintes dimensões: 3 (três metros) de largura e 2 (dois metros) de altura.

Artigo 12º

(Equipamentos)

- 1) Os jogadores não são obrigados a possuir um equipamento de jogo oficial, no entanto terão de se apresentar vestidos, obrigatoriamente, com camisola e calção. **A cor da camisola deverá ser comum a todos os elementos da equipa de forma a facilitar a sua distinção.**
- 2) Os jogadores são autorizados a utilizar meias e/ou caneleiras, bem como óculos de plástico com correia elástica destinados à sua autoproteção.
- 3) O jogador não poderá usar ou vestir nenhum equipamento que seja perigoso ao próprio ou a outro jogador, incluindo qualquer tipo de joia ou similar.
- 4) Não é permitida a utilização de qualquer tipo de calçado.
- 5) Caso seja necessário, a organização compromete-se a fornecer coletes para melhor distinção das equipas oponentes.

Artigo 13º

(Reposição de bola em jogo)

- 1) As reposições de bola em jogo deverão obedecer às seguintes regras:
 - 1.1. **Reposição Lateral** – As reposições de bola laterais são executadas utilizando ambas as mãos, sem balanço e com os pés junto à tabela.
 - 1.2. **Pontapés de Canto** – o jogador que cobrar o pontapé de canto, deverá colocar a bola dentro de um arco imaginário com 0,50 (cinquenta centímetros) de raio.



REGULAMENTO

- 1.3. **Reposição de bola em jogo pelo guarda redes** – A reposição de bola em jogo pelo guarda redes, após a mesma ter saído pela “linha” de fundo, deve ser efetuada com a/as mão/s.
- 1.4. Todas as reposições de bola mencionadas neste artigo terão de ser executadas em 5 (cinco) segundos.

Artigo 14º

(Livres Diretos)

- 1) O livre tem de ser batido no local da infração, pelo jogador que sofreu a falta, exceto em caso de lesão (nesse caso, será o jogador que o substitui a marcar o livre).
- 2) O jogador pode fazer um monte com os pés ou com a bola, mas nunca com as mãos.
- 3) Em nenhuma situação se podem formar barreiras aquando da marcação de livres diretos
- 4) Se o livre for marcado à frente da linha de meio campo, então todos os jogadores têm de ficar atrás da linha da bola, a uma distância em todas as direções de 5 metros da bola.
- 5) No caso de o livre ser marcado atrás da linha de meio campo, os jogadores têm de se colocar no exterior de um cone que liga a bola aos postes da baliza.

Artigo 15º

(Atrasos de Bola ao Guarda Redes)

- 1) Sempre que a bola for atrasada ao guarda redes por um companheiro de equipa, este poderá optar por jogar a bola com os pés ou agarrá-la com as mãos (neste último caso terá apenas cinco segundos para a largar).
- 2) Em consequência de um atraso de bola efetuado por um colega de equipa, o guarda redes não poderá agarrar a bola, mais do que uma vez em cada jogada, até que se verifique uma alternância de posse de bola ou que a mesma ultrapasse a linha de meio campo.
- 3) Caso se verifique infração, terá lugar à marcação de um livre direto, que deverá ser batido do ponto imaginário do centro da linha de meio campo.

Capítulo II – Regras de Responsabilidade



REGULAMENTO

Artigo 16º

(Gerais)

O atleta é responsável pela sua aptidão física, não cabendo à Organização responsabilidades por quaisquer acidentes que se venham a verificar, antes, durante e depois do torneio, sendo tomadas providencias para uma assistência eficaz durante o desenrolar do mesmo.

Capítulo III – Inscrições

Artigo 17º

(Inscrições)

- 1) As inscrições devem ser feitas **até às 23h00 do dia 11 de julho de 2019**.
- 2) **O número de equipas a participar na prova é limitado**, sendo apenas aceites as **9 (nove)** primeiras inscrições rececionadas.
- 3) As inscrições serão formalizadas mediante preenchimento da Ficha de Inscrição que poderá ser entregue:

Na receção da Câmara Municipal da Madalena; enviado por correio eletrónico para o endereço rui.leal@cm-madalena.pt, ou através do formulário online disponível no site www.cm-madalena.pt.

- 4) A inscrição apenas é considerada válida após ser encaminhado, para o/a elemento indicado como “responsável de equipa” o email com a respetiva validação.

Capítulo IV – Outras Indicações

Artigo 18º

(Informações Complementares)

- 1) As bolas de jogo a utilizar no evento serão fornecidas pela organização.
- 2) O/A atleta compromete-se a respeitar as indicações dos membros da Organização e a respeitar as regras constantes no presente regulamento.
- 3) Os aspetos técnicos não previstos neste documento regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Futebol com as devidas adaptações.
- 4) Casos omissos serão analisados e decididos pela organização sem possibilidade de recurso pelas equipas.





REGULAMENTO

5) A regra principal do “Festas da Madalena Beach Soccer” é o FAIR PLAY e a Sã Camaradagem entre todos os seus intervenientes, pelo que qualquer tipo de comportamento que comprometa estes VALORES terá como consequência a expulsão imediata do Evento!

BOM TORNEIO!