



# Mais Lezíria 2018

## ALMEIRIM

### REGULAMENTO FUTEBOL 7 – VETERANOS



# SÁBADO 26 MAIO

## ÍNDICE

1. Organização	3
2. Participação	3
3. Inscrição Jogadores	3
4. Disciplina, Bom Senso e Fair-Play	3
5. Calendarização dos Jogos	3
6. Sorteios	4
7. Regras de Jogo	4
8. Jogos	5
9. Adiamentos	5
10. Alteração de Jogos	5
11. Faltas de Comparência	5
12. Faltas de Comparência Injustificadas	5
13. Atrasos e Interrupções	6
14. Mesa de Jogo	6
15. Bolas	6
16. Identificação Capitão de Equipa	6
17. Infrações Disciplinares	6
18. Outras Disposições	7

## 1. ORGANIZAÇÃO

- a) A Organização do Torneio é da Comunidade Intermunicipal da Lezíria do Tejo (CIMLT) e dos seus Municípios associados.
- b) A fase Concelhia, que apurará uma equipa para representar o Município na Fase Final, será da responsabilidade do Município.
- c) Os torneios municipais deverão decorrer até Maio de 2018.
- d) Os quadros competitivos dos torneios municipais serão elaborados pelas respetivas organizações locais.

## 2. PARTICIPAÇÃO

Poderão participar no Mais Lezíria 2018 - Torneio FUTEBOL 7 Veteranos, jogadores com **35 anos e mais** (nascidos em 1983, mas os 35 anos completos até ao dia 27 de Maio e anteriores).

## 3. INSCRIÇÃO DE JOGADORES

- a) As Inscrições são gratuitas;
- b) O processo de inscrição de jogadores pelas equipas participantes deve ser instruído com os seguintes documentos: b.1) Ficha de inscrição, integralmente preenchida; b.2) Fotocópia do documento de Identificação.
- c) O documento identificador dos jogadores em cada jogo será o Documento de Identificação Pessoal – BI ou Cartão de Cidadão. Na sua falta, o jogador poderá ser impedido de participar no jogo.
- d) Nº Limite de inscrições: **d.1)** Cada equipa pode inscrever **até 14 jogadores**, dois delegados, um treinador e um massagista/médico. Na ausência dos delegados, será o capitão de equipa e o treinador a desempenhar as funções de delegados.

## ARTIGO UNICO

O Seguro desportivo é obrigatório e será assegurado pela CIMLT.

#### 4. DISCIPLINA, BOM SENSO e FAIR-PLAY

- a) É obrigação de todos os elementos da equipa assegurar a manutenção da ordem e da disciplina dentro do campo de jogo, antes, durante e após os desafios neles realizados, que deverão decorrer em ambiente de correção, lealdade e bom senso exigido em todas as manifestações desportivas;
- b) Dentro das Instalações e balneários é obrigatório haver comportamentos de boa Higiene e conservação dos equipamentos.

#### 5. CALENDARIZAÇÃO DOS JOGOS

- a) A Fase de apuramento deverá ocorrer entre os meses de Janeiro e Maio de 2018. As organizações locais do MAIS Lezíria 2018 - Torneio Futebol 7 Veteranos estabelecerão, dentro deste espaço temporal e com a devida antecedência, as datas para a realização da 1ª Fase;
- b) b) A Fase Final será organizada pela CIMLT e pelo Município de Almeirim e decorrerá no dia **26 de Maio** no Estádio Municipal de Almeirim – Campo Futebol 7 Municipal.

#### 6. SORTEIOS

Os sorteios da 1ª Fase são da responsabilidade das organizações locais. O sorteio da fase final é realizado na CIMLT, na presença do senhor Primeiro-Secretário do Secretariado Executivo Intermunicipal da CIMLT e de técnicos do Município de Almeirim.

#### 7. REGRAS DE JOGO

O futebol de 7 é uma variante do Futebol de 11, assim serão adotadas as regras que a Associação de Futebol de Santarém utiliza nos seus campeonatos com as seguintes adaptações:

- a) I: **Número e Substituição de Jogadores:**

Cada equipa será constituída por 7 jogadores efetivos, um dos quais será o guarda-redes e até 7 jogadores suplentes.

Uma equipa que se apresente em campo com menos de cinco jogadores ser-lhe-á averbada uma derrota por falta de comparência. (5-0)

O mesmo sucederá se no decorrer do encontro a equipa ficar reduzida a menos de 5 jogadores.

O número de substituições é ilimitado, podendo o jogador substituído retomar o jogo, sem quaisquer restrições.

**b) II: O Equipamento dos Jogadores:**

O equipamento dos jogadores será constituído por: camisola, calções, meias, caneleiras (opcional mas aconselhável) e calçado, preferencialmente bota com pitons de borracha (não será permitido o uso de botas com pitons de alumínio). O guarda-redes deverá usar cores que o distingam dos restantes jogadores.

A organização fornecerá coletes a uma equipa, caso ambas se apresentem com equipamentos de cor igual ou semelhante.

**C) III: O Árbitro:**

Os jogos da fase final serão dirigidos por árbitros indicados pela organização.

Na fase concelhia, por árbitros dos indicados pelas equipas.

**d) IV: Fora de Jogo:**

Não se aplicará a lei do fora de jogo.

**e) V: Duração do Jogo:**

Devido ao facto de poderem haver quadros competitivos com enquadramentos diferentes devido à especificidade de cada torneio, cabe a cada organização local decidir o tempo de jogo mais aconselhável para o número de jogos previsto. No entanto o tempo de jogo recomendado será o seguinte: jogos com 30 minutos de tempo corrido sem intervalo.

**f) VI: Desempates:**

Em todos os jogos (a eliminar), que terminem empatados o desempate far-se-á recorrendo à marcação de pontapés da marca de grande penalidade, não havendo recurso a prolongamento.

Será realizada uma série de 3 penalidades e caso o empate se mantenha, continua-se a marcar grandes penalidades num sistema de morte súbita até se encontrar um vencedor.

Sendo cada grupo constituído por 3 equipas e para que não se verifiquem empates entre todos, havendo problemas na classificação com equipas empatadas no final dos jogos da 1ª Fase, recorre-se em todos os jogos á marcação de 3 grandes penalidades no final dos mesmos.

Nos grupos onde a classificação já esteja definida e não seja necessário recorrer á marcação das grandes penalidades no ultimo jogo de cada grupo pode abdicar-se de o fazer.

As grandes penalidades na 1ª fase só servem para definir a classificação em cada grupo não tendo por isso qualquer relação com os outros grupos, não contando para efeitos de classificação ou comparação os golos marcados e sofridos através das grandes penalidades.

A definição dos piores em cada grupo verifica-se através dos seguintes critérios:

- Pior diferença entre golos marcados e sofridos
- Menos golos marcados
- Mais golos sofridos
- Equipa com média de idades mais baixa
- Equipa mais indisciplinada

**g) VII: Pontuação:**

A pontuação atribuída a cada equipa por jogo, segundo o resultado obtido é a seguinte:

Vitória	3 Pontos
Empate	1 Ponto
Derrota	0 Pontos
Falta de Comparência	-2 Pontos

#### **h. VIII: Passagem à 2ª Fase (final)**

##### Critério para desempate nas fases de grupo:

1. Confronto direto;
2. Diferença entre golos marcados e sofridos;
3. Nº de golos marcados;
4. Nº de golos sofridos;
5. Equipa com a média de idades mais elevada;
6. Sorteio.

#### **i. IX: Casos omissos**

Os casos omissos serão analisados pela organização tendo como base os regulamentos da Federação Portuguesa de Futebol.

## **8. JOGOS**

- a) Os jogos serão realizados em espaços disponibilizados pelas Câmaras Municipais participantes em colaboração com as várias Associações, Coletividades e Clubes dos Concelhos;
- b) Os jogos serão disputados em dias e horas a fixar pelas respetivas organizações.

## **9. ADIAMENTOS**

- a) Quando as condições do campo não permitam, por causas imprevistas, que um jogo se inicie ou conclua, realizar-se-á ou concluir-se-á, conforme os casos, em data acordada pelas equipas. Caso estas não se entendam, a organização determinará a data da realização ou conclusão do jogo;
- b) Quando o jogo não se conclua, por qualquer facto não imputável a qualquer das equipas, ou na sequência de deliberação da Organização, completar-se-á reatando-se com o tempo até então decorrido, com o resultado que se verificava, sendo os intervenientes os mesmos.

## 10. FALTAS DE COMPARENCIA

- a) A falta de comparência de uma equipa a um jogo oficial só é justificada por motivo de força maior, que seja causa direta e necessária da impossibilidade de comparência.

## 11. FALTA DE COMPARENCIA INJUSTIFICADA A JOGO OFICIAL

A falta de comparência, não justificada, de uma equipa a um jogo, será punida:

- a) Automaticamente será validado o Jogo com atribuição de derrota por 5 golos sofridos
- b) Se ambos os Clubes intervenientes no jogo faltarem ao jogo, serão ambos punidos nos termos da alínea a);
- c) A justificação da falta terá de ser apresentada à organização do Torneio, que apreciará, em 1ª instância, a justificação da equipa faltosa;
- d) A equipa é considerada responsável pelos factos referidos no número anterior, por ação direta ou indireta de qualquer dos seus dirigentes ou representantes.

## 12. ATRASO DAS EQUIPAS OU INTERRUPTÕES DO JOGO

- a) Quando se verifique o atraso duma equipa em relação à hora marcada para o início do jogo e este facto seja do conhecimento do árbitro, a quem deverá atempadamente ser comunicado, aguardar-se-á até 15 minutos. Passando esses 15 minutos será considerado falta de comparência e sanção nos termos indicados anteriormente.
- b) Em qualquer outra circunstância ou em caso de interrupção, por causa fortuita ou de força maior, deverá aguardar-se até 15 minutos;
- c) Os factos referidos nos números anteriores serão obrigatoriamente mencionados no relatório do árbitro.

## 13. MESA DE JOGO

a) Em cada jornada ou em cada jogo poderá haver a chamada “Mesa de Jogo” seguindo os seguintes parâmetros:

- Colocação: A sensivelmente a 2/3 metros da linha lateral na zona do ½ campo;
- Elementos que podem permanecer na mesma: um responsável pela organização e um responsável de cada equipa;
- Funções Específicas:

- Receber dos responsáveis das equipas as Fichas de Jogo (nomes, números, capitão de equipa, responsáveis, massagista, etc), mais os respetivos documentos de identificação dos jogadores e fazer a conferência dos mesmos;

- Preencher o Boletim de Jogo (constituição das equipas, registo de golos, marcadores, cartões amarelos, vermelhos, outras ocorrências)

- Auxiliar o árbitro na cronometragem do jogo;

- Auxiliar o árbitro nas substituições (como são volantes elas devem ocorrer junto da mesa);

- No final de cada jornada ou jogo o responsável da mesa deve recolher toda a documentação e fazê-la chegar à organização;

## 14. BOLAS

a) As bolas a utilizar nos jogos serão **bolas nº 5 disponibilizadas pelas respetivas organizações;**

## 15. IDENTIFICAÇÃO DO CAPITÃO DE EQUIPA

- a) O capitão de equipa deverá usar braçadeira de cor diferente do equipamento e que o identifique facilmente dos restantes jogadores;
- b) O capitão de equipa é o único jogador qualificado para representar a equipa durante o jogo, junto da equipa de arbitragem;

## 16. INFRAÇÕES DISCIPLINARES

O Jogador a que no mesmo jogo for exibido o cartão amarelo e cometer nova infração qualificada, com a mesma sanção, ser-lhe-á exibido novo cartão amarelo, imediatamente seguido de cartão vermelho, com expulsão do terreno de jogo.

Os jogadores expulsos ou considerados como tal pelo árbitro, serão automaticamente punidos com um (1) jogo de suspensão.

Se a infração que motivou a expulsão for muito grave ou reveladora de indignidade, poderá ser aplicada pela Organização do Torneio uma sanção diferente da referida no ponto anterior, ou seja exclusão de participação no torneio.

**a) Não acatamento da ordem de expulsão**

Se o árbitro der por terminado o jogo oficial antes de decorrido o tempo regulamentar, em virtude de um jogador ou elemento constante da ficha técnica, depois de expulso, se recusar a sair do retângulo ou do terreno de jogo, a Equipa respetiva é punida com derrota e sanção a considerar.

**b) Infrações disciplinares graves**

As Equipas que **não cumpram as decisões da Organização, serão excluídas de todas as provas.**

**c) Comportamento incorreto do público**

A Equipa, cujos simpatizantes ou amigos mantenham no decurso do jogo comportamento socialmente reputado como incorreto, designadamente o arremesso de objetos para o terreno de jogo, ou que pratiquem atos não previstos que perturbem ou ameacem a ordem e a disciplina, é punido com a anulação do jogo.

**d) Cumprimento do regulamento**

O não cumprimento do regulamento poderá levar à expulsão da Equipa no Torneio.

## **18. OUTRAS DISPOSIÇÕES**

Outros assuntos cabe à Organização decidir.

## **FASE FINAL**

### **1. Organização**

a) A Organização da fase final do Torneio será da Comunidade Intermunicipal da Lezíria do Tejo e do Município de Almeirim.

## **2. Equipas Participantes**

Onze equipas finalistas mais uma equipa convidada (CIMLT)

## **3. Data e Local**

26 de Maio – Início às 9h15 – Estádio Municipal de Almeirim – e Campo de Futebol 7 Municipal (junto ao pavilhão)

## **4. Quadro Competitivo**

- a) Organização de quatro grupos (1, 2, 3 e 4) com 3 equipas cada um;
- b) Realização de jogos no sistema de todos contra todos em cada grupo;

## **5. Campos**

- a) O campo 1 e 2 são no Estádio Municipal de Almeirim junto às Piscinas Municipais;
- b) O campo 3 é no Campo sintético de futebol 7 junto ao pavilhão;

## TORNEIO FUTEBOL VETERANO 2018

### QUADRO DE JOGOS

N.º	GRUPO 1
1 <b>A</b>	Chamusca
2 <b>B</b>	Benavente
3 <b>C</b>	Rio Maior

N.º	GRUPO 2
1 <b>D</b>	Santarém
2 <b>E</b>	Golegã
3 <b>F</b>	CIMLT

N.º	GRUPO 3
1 <b>G</b>	Almeirim
2 <b>H</b>	Cartaxo
3 <b>I</b>	Azambuja

N.º	GRUPO 4
1 <b>J</b>	Coruche
2 <b>K</b>	Salvaterra
3 <b>L</b>	Alpiarça

### FASE DE GRUPOS

GRUPO	HORA	EQUIPA	EQUIPA	CAMPO
1	14h30	<b>A</b> Chamusca	<b>B</b> Benavente	1
2	14h30	<b>D</b> Santarém	<b>E</b> Golegã	2
3	14h30	<b>G</b> Almeirim	<b>H</b> Cartaxo	3
1	15h10	<b>B</b> Benavente	<b>C</b> Rio Maior	1
2	15h10	<b>E</b> Golegã	<b>F</b> CIMLT	2
4	15h10	<b>J</b> Coruche	<b>K</b> Salvaterra	3
3	15h50	<b>H</b> Cartaxo	<b>I</b> Azambuja	1
1	15h50	<b>C</b> Rio Maior	<b>A</b> Chamusca	2
4	15h50	<b>K</b> Salvaterra	<b>L</b> Alpiarça	3
2	16h30	<b>F</b> CIMLT	<b>D</b> Santarém	1
3	16h30	<b>I</b> Azambuja	<b>G</b> Almeirim	2
4	16h30	<b>L</b> Alpiarça	<b>J</b> Coruche	3

### 2ª FASE E FASES FINAIS

GRUPO	HORA	EQUIPA	EQUIPA	CAMPO
Meias Finais	17h20	1º A	1º C	1
Meias Finais	17h20	1º B	1º D	2
11º / 12º	17h30	3º Piores Class.	3º Pior Class.	3
7º / 8º	18h00	2º Piores Class.	2º Piores Class.	1
5º / 6º	18h00	2º Melhores Class.	2º Melhores Class	2
9º / 10º	18h10	3º Melhores Class.	3º Melhores Class.	3
3º / 4º	18h40	Derrotado do 1ºA x 1ª C	Derrotado do 1ºB x 1ª D	2

### FINAL

GRUPO	HORA	EQUIPA	EQUIPA	CAMPO
1º / 2º	19h20	Vencedor 1ºA x 1º C	Vencedor 1ºB x 1º D	1

### HORA PREVISTA DO FINAL TORNEIO

20h00
-------

## JANTAR

20h45

### 5. Regulamento e Regras Específicas

Serão adotados o regulamento bem como as regras que estão estabelecidas para a 1ª Fase com as seguintes alterações:

- a. **Tempo de Jogo** – os jogos nesta fase terão a duração de 30 minutos corridos sem intervalo;
- b. **Interrupção Técnica** – cada equipa terá à sua disposição a oportunidade de solicitar à mesa 1 minuto de pausa, que será concedida na primeira paragem de jogo após a solicitação;
- c. **Na Fase Eliminatória** nos jogos que terminem empatados serão achados os vencedores através da marcação de 3 penalidades. Se continuarem empatados serão marcadas penalidades num sistema de morte súbita. O mesmo jogador só pode marcar uma segunda penalidade depois de todos os restantes elementos já terem marcado, incluindo os guarda-redes.

### 6. Apoio Logístico

A organização (CIMLT e Município de Almeirim) assegura toda a logística do dia da Fase Final, incluindo o almoço para todos os elementos inscritos pelas respetivas equipas.

A única exceção é o transporte das equipas para o local da Fase Final, que será da responsabilidade das autarquias presentes.

**A FICHA COM OS ATLETAS EM REPRESENTAÇÃO DE CADA MUNICÍPIO DEVERÃO SER REMETIDAS PARA A CIMLT E PARA O MUNICÍPIO DE ALMEIRIM ([mfrancisco.russo@gmail.com](mailto:mfrancisco.russo@gmail.com)) ATÉ DIA 20 DE MAIO.**

## MAIS Lezíria 2018 - Torneio FUTEBOL 7 Veteranos

Concelho de \_\_\_\_\_

Ficha de Inscrição da Equipa

Escalão: VETERANOS

Equipa:

Responsável ou Responsáveis da Equipa:

Nome: \_\_\_\_\_ Telf. \_\_\_\_\_ e-mail: \_\_\_\_\_

Nome: \_\_\_\_\_ Telf. \_\_\_\_\_ e-mail: \_\_\_\_\_

Nomes dos Jogadores – Devem ser inscritos no mínimo 10 jogadores	Data de Nascimento	Bilhete de Identidade/Cartão Cidadão	Número de Contribuinte (para efeitos de seguro)
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			

<b>Treinador:</b>		
<b>Massagista</b>		
<b>Médico:</b>		
<b>Delegado:</b>		<b>Contacto:</b>