

# Regulamento

Torneio Inter-freguesias - Futebol 7

Castelo de Paiva - 2022

## DISPOSIÇÕES GERAIS

1. O evento desportivo em título consiste na organização de um torneio de futebol 7, aberto ao público jovem, de ambos os géneros, das freguesias do concelho de Castelo de Paiva.
2. As freguesias podem ser representadas por associações, escolas ou núcleos de jovens, quando orientadas por pessoas de idoneidade reconhecida.
3. O Município de Castelo de Paiva pretende envolver todas as Juntas/Unões de freguesia na constituição de equipas para os vários escalões, em articulação com os clubes desportivos locais e as Escolas.
4. O torneio terá lugar no Campo Municipal da Boavista e no Campo Manuel Emílio dos Santos (S. Martinho), durante o mês Julho de 2022, preferencialmente à sexta-feira à noite e ao fim de semana, em datas a publicar posteriormente.
5. A elaboração do calendário, organização e administração do torneio é da responsabilidade do Município de Castelo de Paiva.
6. O sistema de organização do torneio será definido de acordo com o número de equipas participantes, divulgado posteriormente, sendo que existirá preferencialmente um sistema de campeonato “todos contra todos”.

## INSCRIÇÃO DE EQUIPAS

1. O Torneio destina-se a crianças e jovens de ambos os sexos, de acordo com os seguintes escalões:

SUB. 10 – Nascidos em 2012, 2013, 2014

SUB. 13 – Nascidos em 2009, 2010, 2011



2. Cada freguesia pode inscrever no máximo 15 jogadores e no mínimo 8 em cada escalão. Os atletas inscritos em representação de cada freguesia do concelho de Castelo de Paiva tem obrigatoriamente de ser residentes ou naturais da freguesia, ou filhos de naturais ou residentes da freguesia, requisito que tem que ser comprovado pelas juntas de freguesia.

3. A título excepcional, e apenas quando não tenham elementos suficientes (8 elementos) para a constituição da equipa, as freguesias podem utilizar até um máximo de 2 jogadores que não tenham qualquer ligação (residência ou familiar) à própria freguesia.

4. Cada equipa tem obrigatoriamente que indicar um treinador e um delegado.

5. As fichas inscrição de atletas e equipas encontram-se disponíveis nas Juntas de freguesia e na Câmara Municipal – Gabinete de Desporto.

6. As inscrições de atletas deverão ser entregues nas juntas de freguesia até ao dia 18 de Junho e na Câmara Municipal até ao dia 27 de Junho de 2022, sendo que todos os dados inseridos na ficha do atleta deverão ser comprovados pela Junta de freguesia, com apresentação dos CC/BI do atleta.

7. Para efetivar a inscrição da equipa (no gabinete de desporto da Câmara Municipal), deverá a Junta de Freguesia entregar a ficha de inscrição da equipa, com indicação do nome do treinador e do delegado, bem como os exames médicos desportivos dos atletas, que lhes permita a prática da atividade.

8. A ficha de inscrição da equipa deverá ser assinada por um responsável da Junta de Freguesia e conter o carimbo da mesma.

9. Um atleta inscrito em duas ou mais equipas ficará vinculado àquela que a entregue em primeiro lugar, não sendo permitida qualquer transferência após o início do torneio.

10. Todos os atletas têm obrigatoriamente que ter exame médico desportivo válido, sendo impedidos de jogar no torneio caso o prazo do mesmo expire.

11. Serão admitidas, excepcionalmente, inscrições de jogadores após a data definida, num máximo de 3 jogadores por equipa, desde que haja justificação e fundamentação credível.

12. Cada freguesia pode ser representada no máximo por uma equipa por escalão, excepto nas freguesias onde existam união de freguesias, que podem ser representadas até um máximo de equipas por freguesias extintas.

13. Durante o decorrer do torneio, sempre que solicitado, os atletas têm por obrigação apresentar o seu Cartão de Cidadão e/ou cartão de atleta.

14. O número de jogadores por equipa em campo são sete (6 jogadores de campo + 1 guarda redes).

### DURAÇÃO DOS JÓGOS

1. Os jogos terão a duração de 40 minutos corridos, divididos em duas partes de 20 minutos, com 5 minutos de intervalo.

2. Poderá haver tempo de compensação nos seguintes casos:

- Substituições do guarda-redes;
- Exame das lesões dos jogadores;
- Transporte dos jogadores lesionados para fora do terreno de jogo;
- Perdas de tempo propositadas;
- Outras causas que o árbitro considere pertinentes.

### CLASSIFICAÇÃO E FORMAS DE DESEMPATE

1. Se duas ou mais equipas obtiverem o mesmo número de pontos, considera-se em primeiro lugar a equipa que tiver uma maior diferença entre golos marcados e sofridos em todos os jogos.

2. Em caso de igual diferença de golos, considera-se em 1º lugar a equipa que tiver marcado maior número de golos marcados em todos os jogos.

3. Em caso de igualdade nos golos marcados, considera-se em 1º lugar a equipa que tiver marcado menor número de golos sofridos em todos os jogos.

4. Em caso de ainda se manter a igualdade, a classificação será determinada pela diferença de golos marcados e sofridos nos jogos disputados entre as equipas empatadas (confronto direto).

5. Se este processo não for ainda decisivo, será considerada a menor média de idades (calculado em anos, meses e dias) entre os jogadores utilizados em todos os jogos.

6. No final de cada jogo a eliminar, que termine empatado, proceder-se-á diretamente à marcação de uma série de 5 pontapés da marca de grande penalidade. Caso não haja decisão, proceder-se-á à marcação de pontapés da marca de grande penalidade até se encontrar o vencedor de acordo com o regulamento da FPF.

## SUBSTITUIÇÕES

As substituições são ilimitadas, podendo o mesmo jogador sair e entrar novamente em jogo, sendo que os substitutos só poderão entrar pela “linha de meio campo”. Podem ocorrer em qualquer momento, exceto a do guarda-redes que deve ser efetuada durante uma paragem do jogo e com conhecimento do árbitro.

1. A bola a utilizar no torneio será a Bola nº 4, definida pela Associação de Futebol de Aveiro para estes escalões.

2. As bolas de jogo serão da responsabilidade da organização.

## **ARBITRAGEM E DISCIPLINA**

1. As equipas de arbitragem são da responsabilidade da organização. Compete à organização nomear o árbitro para cada jogo.
2. Tudo o que esta relacionado com a arbitragem será regulado tendo por base o regulamento FPF – Futebol 7 estabelecido para as competições oficiais, salvaguardando as seguintes adaptações:
  - A) Não serão marcados foras de jogo;
  - B) Deve ser evitada a mostragem de cartões aos jogadores (amarelo – aviso; e vermelho – expulsão);
  - C) Sempre que um jogador tiver um comportamento antidesportivo, o árbitro deverá interceder junto do treinador da equipa do jogador infrator, no sentido de o retirar do terreno de jogo. No caso do mesmo jogador voltar a cometer uma nova infração, o árbitro ordenará a sua expulsão;
  - D) Sempre que um jogador for expulso, a equipa jogará com menos um jogador durante 5 minutos. Passado esse tempo, a equipa poderá colocar um outro jogador em campo, repondo a igualdade numérica, sendo que o jogador infrator não mais poderá tomar parte do jogo;
  - E) Um jogador expulso pode ser utilizado nas jornadas seguintes, uma vez que não são aplicados jogos de suspensão, salvo em casos excepcionais em que Comissão de Disciplina assim o decida;
  - F) No caso de abandono por parte de uma equipa, esta será imediatamente desclassificada;
  - G) Caso o treinador ou elemento da equipa técnica tenha ordem de expulsão, terá de abandonar a zona exclusiva das equipas e da organização. Caberá à organização decidir sobre a pena a aplicar;
  - H) A organização excluirá os responsáveis das equipas que demonstrem atitudes de falta de desportivismo ou que não cumpram deliberadamente o regulamento;
  - I) Os responsáveis pelas equipas têm a obrigação de intervir juntos dos seus adeptos, quando estes demonstrem atitudes antidesportivas ou comportamentos menos próprios.
  - J) Todos os casos disciplinares ocorridos nos jogos serão imediatamente resolvidos pela Comissão de Disciplina eleita para o efeito. As decisões desta não são passíveis de recurso;



**Castelo  
de paiva**  
município

## NORMAS E REGRAS DO TORNEIO

1. O Torneio será jogado de acordo com as regras da modalidade de Futebol 7 da FPF, onde:

- a. Serão atribuídos 3 pontos por vitória, 1 ponto por empate, 0 (zero) pontos por derrota;
- b. Será atribuída falta de comparecência a uma equipa que não apresente no início do jogo um mínimo de 5 jogadores (sendo um deles o guarda-redes), não compareça até 10 minutos depois da hora marcada para a realização do jogo, ou se ficar reduzida a menos de 5 elementos durante a realização do jogo. Será atribuída uma vitória por 3 golos à outra equipa.
- c. Em caso de incumprimento de qualquer uma das regras previstas no ponto “Inscrições de Equipas” deste regulamento, a organização decidirá qual a punição a atribuir à equipa, que poderá ir desde a atribuição de uma vitória por 3 golos à outra equipa (a não ser que o resultado desse jogo já fosse superior a 3 golos), até à sua desclassificação;
- d. Em caso de desclassificação de uma equipa, todos os jogos realizados por essa equipa serão anulados;
- e. As camisolas dos jogadores devem estar numeradas, não podendo existir números repetidos;
- f. No caso de duas equipas se apresentarem com equipamentos iguais, a organização cederá um jogo de coletes, que será utilizado pela equipa que, no calendário de jogos, estiver designada como visitada;
- g. Só será permitida a presença no banco do treinador, delegado e atletas inscritos;
- h. É obrigatório o uso de caneleiras de proteção;
- i. Só será permitido o uso de sapatilhas de futebol e chuteiras com pitões de plástico ou borracha.

2. A organização sempre que julgue conveniente e tendo sempre em vista o melhor andamento do Torneio, poderá eventualmente antecipar ou adiar qualquer jogo. Porém, sempre que tal venha a verificar-se, as equipas serão avisadas com a devida antecedência.

3. A antecipação ou adiamento dos jogos só será concedida, desde que haja um acordo prévio entre as equipas, e desde que seja autorizado pela organização.

4. Antes do início de cada jogo todos os atletas têm que entregar no secretariado o cartão de Atleta, sob pena de não poderem jogar.

5. Todas as equipas têm obrigação de participar nas cerimónias de abertura e encerramento do torneio nos termos estabelecidos pela organização.

## ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

1. Todos os jogos serão efetuados com entradas livres no Campo Municipal da Boavista.

2. A organização suportará os seguintes encargos:

- a. Custo das inscrições das equipas;
- b. Custos de arbitragem;
- c. Conservação e manutenção das instalações desportivas;
- d. Cobrirá, através de apólice de seguro, as responsabilidades por acidentes pessoais que venham a verificar-se com jogadores, durante os jogos em que as suas equipas sejam intervenientes.

## PRÉMIOS

1. A organização instituirá para esta prova os seguintes prémios:

- a. Taça do respetivo lugar para todas as equipas em cada escalão;
- b. Lembranças para os árbitros;
- c. Medalhas de participação para todos os atletas e treinadores.

## COMISSÃO DE DISCIPLINA

1. Haverá uma Comissão de Disciplina, que terá como incumbência, analisar e decidir sobre todos os casos disciplinares ocorridos durante o jogo e nas instalações onde decorre o Torneio.

2. A Comissão será constituída por um diretor do Torneio (que presidirá), o delegado de mesas e o árbitro;

## COMISSÃO DE HONRA

1. O Torneio tem uma comissão de honra constituída pelas seguintes entidades:

- a. Presidente e/ou Vereadora do Desporto da CM de Castelo de Paiva;
- b. Presidente das juntas de Freguesia representadas no torneio;
- c. (Outros a definir).

### CASOS OMISSOS

Os casos omissos no presente Regulamento serão resolvidos pela organização.

BAIRROS

PARAÍSO

PEDORIDO

SARDOURA

FORNOS

RAIVA

REAL

SCORRADO

S. MARTINHO

**Castelo de Paiva, 2022**

Gabinete de Desporto da Câmara Municipal de Castelo de Paiva

