

REGULAMENTO INTERNO

1. MODALIDADES

1.1 Futebol de Sete

1.1.1 Escolas

1.1.2 Infantis

1.2 Futebol de Onze

1.2.1 Infantis

1.2.2 Iniciados

1.3 Jogos conforme os regulamentos em vigor nas provas organizadas pela Associação de Futebol de Lisboa, com excepção do estipulado no presente Regulamento Interno.

2. CATEGORIAS

2.1 Escolas

2.1.1 Jogadores nascidos nos anos de 1992, 1993 e 1994.

2.2 Infantis

2.2.1 Jogadores nascidos nos anos de 1990 e 1991.

2.3 Iniciados

2.3.1 Jogadores nascidos nos anos de 1988 e 1989.

3. DATAS

3.1 Fases de Apuramento

3.1.1 1ª Fase – Dias 1 e 2 de Março de 2003

3.1.2 2ª Fase – Dia 3 de Março de 2003

3.2 Finais

3.2.1 Dia 4 de Março de 2003

4. LOCAIS DA REALIZAÇÃO DOS JOGOS

4.1 Futebol de Sete

4.1.1 Campo nº 3 do G. D. Estoril Praia

4.1.2 Campo da Escola Salesiana de Manique

4.2 Futebol de Onze

4.2.1 Campo nº 1 do G. D. Estoril Praia

4.2.2 Campo nº 2 do G. D. Estoril Praia

4.2.2 Campo da Escola Salesiana do Estoril

4.2.3 Campo Conde de Sucena em S. Pedro de Sintra

5. QUADRO COMPETITIVO

5.1 1ª Fase de Apuramento

5.1.1 Séries compostas por quatro equipas, jogando todas entre elas, por pontos e a uma volta.

5.1.1.1 Competição com quatro séries – Infantis

5.1.1.2 Apura para a 2ª Fase, o 1º classificado das séries e os dois melhores 2ºs classificados.

5.1.1.3 Competição com cinco séries – Escolas

5.1.1.4 Apura para a 2ª Fase, o 1º classificado das séries e o melhor 2º classificado.

5.1.1.5 Competição com seis séries – Iniciados

5.1.1.6 Apura para a 2ª Fase, o 1º classificado das séries.

5.1.2 O apuramento dos melhores 2ºs classificados será encontrado através do seguinte sistema e por esta ordem:

5.1.2.1 Maior número de pontos

5.1.2.2 Maior diferença entre os golos marcados e sofridos

5.1.2.3 Maior número de golos marcados

5.1.2.4 A equipa mais pontuada na classificação da Taça Disciplina.

5.2 2ª Fase de Apuramento

5.2.1 Em cada categoria, duas séries compostas por três equipas cada, jogando todas entre elas, por pontos e a uma volta.

5.2.2 Constituição das duas séries

5.2.2.1 Com quatro séries na 1ª Fase

5.2.2.2 Série 1 – Vencedor Série A + Vencedor Série C + Melhor 2º Classificado

5.2.2.3 Série 2 – Vencedor Série B + Vencedor Série D + 2º Melhor 2º Classificado

5.2.3.1 Com cinco séries na 1ª Fase

5.2.3.2 Série 1 – Vencedor Série A + Vencedor Série C + Vencedor Série E

5.2.3.3 Série 2 – Vencedor Série B + Vencedor Série D + Melhor 2º Classificado

5.2.3.4 No caso do Melhor 2º Classificado ter participado na Série B ou D da 1ª Fase, trocará com o Vencedor da Série E

5.2.4.1 Com seis séries na 1ª Fase

5.2.4.2 Série 1 – Vencedor Série A + Vencedor Série C + Vencedor Série E

5.2.4.3 Série 2 – Vencedor Série B + Vencedor Série D + Vencedor Série F

5.2.5 Apura para a Final o 1º classificado de cada série.

5.3 Finais

5.3.1 Os jogos das finais serão disputados entre os vencedores das séries um e dois da segunda fase de apuramento.

6. PONTUAÇÃO

6.1 Nos jogos das Fases de Apuramento

6.1.1 3 pontos positivos por cada vitória.

6.1.2 2 pontos positivos por cada empate com golos

6.1.3 1 ponto positivo por cada empate sem golos.

6.1.4 0 pontos por cada derrota.

6.1.5 1 ponto negativo por falta de comparência.

7. FORMAS DE DESEMPATE

7.1 Em caso de igualdade pontual na Fases de Apuramento, e por esta ordem:

7.1.1 O maior número de pontos obtidos nos jogos entre duas ou mais equipas empatadas.

7.1.2 A maior diferença entre os golos marcados e sofridos, nos jogos realizados entre as três ou quatro equipas empatadas pontualmente.

7.1.3 A maior diferença entre o total de golos marcados e sofridos entre as duas equipas empatadas pontualmente e que empataram o jogo entre si disputado.

7.1.4 No caso da igualdade se manter entre as equipas abrangidas pelos dois anteriores pontos, a equipa com o maior número de golos marcados ficará melhor classificada.

7.1.5 Mantendo-se a igualdade, a equipa com maior numero de vitórias.

7.1.6 A equipa mais jovem, encontrada segundo a fórmula seguinte: soma total das idades dos jogadores (calculada em meses) a dividir pelo número de jogadores inscritos pela equipa no Torneio.

7.1.7 A equipa mais pontuada na classificação da Taça Disciplina.

7.2 Em caso de igualdade nos jogos das Finais e por esta ordem:

7.2.1 Prolongamento com a duração de doze minutos, dividido em duas partes iguais, sem intervalo e com mudança de campo.

7.2.2 Marcação de séries de três remates da marca de grande penalidade, até encontrar o vencedor

8. DURAÇÃO DOS JOGOS E INTERVALO

8.1 Fases de Apuramento

8.1.1 Futebol de Sete

8.1.1.1 Escolas – Vinte e cinco minutos, sem intervalo.

8.1.1.2 Infantis – Trinta minutos, sem intervalo.

8.1.2 Futebol de Onze

8.1.2.1 Infantis – Trinta minutos, sem intervalo

8.1.2.2 Iniciados – Duas partes de vinte minutos cada.

8.2 Finais

8.2.1 Futebol de Sete

8.2.1.1 Escolas e Infantis – Duas partes de vinte minutos cada.

8.2.2 Futebol de Onze

8.2.2.1 Infantis – Duas partes de vinte e cinco minutos cada.

8.2.2.2 Iniciados – Duas partes de trinta minutos cada.

8.3 Intervalos

8.3.1 O intervalo entre as duas partes do jogo, terá a duração de cinco minutos.

9. DIMENSÃO DAS BALIZAS

9.1 Futebol de Sete

9.1.1 Seis metros de largura por dois de altura.

9.2 Futebol de Onze

9.2.1 Sete metros e trinta e dois centímetros de largura por dois metros e quarenta e quatro centímetros de altura.

10. BOLAS

10.1 Escolas e Infantis

10.1.1 - Nº 4

10.2 Iniciados

10.2.1 - Nº 5

11. IDENTIFICAÇÃO DOS JOGADORES

11.1 Bilhete de Identidade ou

11.2 Passaporte ou

11.3 Cartão de Jogador

12. NÚMERO DE JOGADORES

12.1 Futebol de Sete

12.1.1 A utilizar em cada jogo, no máximo de doze.

12.1.2 Na ficha de inscrição do Torneio, no máximo de dezasseis.

12.2 Futebol de Onze

12.2.1 A utilizar em cada jogo, no máximo de dezasseis.

12.2.2 Na ficha de inscrição no Torneio, no máximo de vinte.

13. SUBSTITUIÇÕES

13.1 Futebol de Sete

13.1.1 Volantes e sem limite em cada jogo.

13.2 Futebol de Onze

13.2.1 Infantis

13.2.1.1 Nos jogos sem intervalo, cinco, realizadas no máximo de três paragens de jogo.

13.2.2 Infantis e Iniciados

13.2.2.1 Jogos com duas partes, cinco, sendo que cada equipa no decorrer da segunda parte só poderá fazer duas paragens de jogo para as realizar.

14. NUMERAÇÃO

14.1 Os jogadores utilizarão, obrigatoriamente, o mesmo número de dorsal, durante o decorrer do Torneio.

14.2 Os números um e doze, serão obrigatoriamente atribuídos aos guarda redes.

15. EQUIPAMENTOS

15.1 Nos relvados de piso sintético, é expressamente proibido, a utilização de calçado com pitons de alumínio.

15.2 Relativamente às camisolas de jogo, se as cores de ambas as equipas forem idênticas e se o árbitro assim o entender, trocará a equipa considerada a jogar em casa (a que surge em primeiro lugar no sorteio do calendário).

15.3 Caso a equipa não tenha camisolas alternativas, a organização fornecerá coletes.

16. ÁRBITROS

16.1 A nomear pelo Conselho de Arbitragem da Associação de Futebol de Lisboa.

16.1.1 Futebol de Sete

16.1.1.1 Jogos arbitrados por um único elemento.

16.1.2 Futebol de Onze

16.1.2.1 Jogos arbitrados por dois elementos

17. REGISTO E CONTROLE DAS EQUIPAS

17.1 Antes do início do Torneio, o delegado de cada equipa apresentará no Secretariado, a funcionar no Hotel Baía em Cascais, os originais dos documentos identificadores de cada um dos elementos da comitiva, para confirmação do registo da equipa, dos responsáveis por cada equipa e controle das idades dos jogadores.

17.2 Após a confirmação, ser-lhe-ão entregues as fichas de jogos para apresentação aos árbitros, até quinze minutos antes do início dos respectivos jogos.

17.3 Receberá ainda, o delegado da equipa, a pasta do Torneio, com toda a informação e documentação necessárias ao seu normal funcionamento, contendo: calendário de jogos, horários, locais da sua realização, mapas de localização, listas telefónicas, placas identificadoras, senhas de refeições, etc., etc..

18. PRÉMIOS

18.1 Individuais

18.1.1 Diplomas de Participação para todos.

18.1.2 Medalhas de classificação para os 1º e 2º classificados em cada categoria das duas modalidades.

18.1.3 Troféu Melhor Marcador

18.1.3.1 A atribuir ao jogador de cada categoria, das duas modalidades que maior número de golos marcar.

18.1.3.2 Os golos marcados nos prolongamentos ou de pontapés da marca de grande penalidade após o prolongamento, não são considerados para a atribuição deste prémio.

18.1.3.3 Em caso de igualdade entre dois ou mais jogadores, será atribuído ao jogador mais novo.

18.1.4 Troféu Melhor Guarda Redes

18.1.4.1 A atribuir ao jogador de cada categoria, das duas modalidades que forem considerados, pelo Comité Técnico, os melhores guarda redes do Torneio.

18.1.5 Troféu Melhor Jogador

18.1.5.1 A atribuir ao jogador de cada categoria, das duas modalidades que forem considerados, pelo Comité Técnico, os melhores jogadores do Torneio

18.2 Colectivos

18.2.1 Taça Disciplina

18.2.1.1 A atribuir à equipa mais pontuada, entre as seis equipas participantes na 2ª fase, em cada categoria, nas duas modalidades, tendo em atenção o número de jogos efectuados (cinco ou seis).

18.2.1.2 A pontuação será atribuída pelo árbitro, logo após o final de cada jogo, a cada uma das equipas intervenientes e terá em consideração o comportamento disciplinar de todos os jogadores e dirigentes.

18.2.1.3 Os valores dados pelo juiz da partida, poderão variar entre zero e vinte, sendo esta a nota máxima e aquela a nota mínima.

18.2.1.4 À pontuação atribuída pelo árbitro, serão subtraídos os seguintes valores: por cada cartão amarelo, um ponto, por cada expulsão por acumulação de cartões amarelos, três pontos e por cada expulsão directa, cinco pontos.

18.2.1.5 Em caso de igualdade, será atribuído à equipa mais jovem, seguindo a fórmula prevista em 7.1.6.

18.2.2 Troféu de Presença

18.2.2.1 Será entregue a cada um dos Clubes presentes neste Torneio.

18.2.3 Taça de Classificação

18.2.3.1 Será atribuída, ao 1º e 2º classificados, de cada categoria, das duas modalidades.

19. CASOS OMISSOS

19.1 Em todos os casos omissos, será da responsabilidade da organização, delegando no respectivo comité, encontrar a solução justa e adequada, da qual não existe recurso ou protesto.