



XII TORNEIO 24 HORAS FUTSAL INTER-BOMBEIROS

Regulamento Base

1. FINALIDADE

É do interesse deste Corpo de Bombeiros fomentar a prática desportiva por parte dos bombeiros e outros agentes de proteção civil, que fazem parte do Sector Operacional. Por outro lado, irá fomentar a salutar competição entre os diversos agentes de proteção civil e desenvolver o espírito de corpo e de camaradagem;

Este prémio consagrará não só o resultado do esforço individual ou de equipa, mas de todo o Sector Operacional;

2. REFERÊNCIAS

- (1) Regulamento próprio;
- (2) Regulamentos técnicos da Federação Portuguesa de Futebol, quando aplicável.

3. EQUIPAS

- (1) Cada Corpo de Bombeiros poderá inscrever uma equipa. A equipa é constituída por 12 Jogadores (5 titulares e 7 suplentes), contanto que os jogadores pertençam ao quadro Ativo do respetivo Corpo de Bombeiros e quadro de Comando;
- (2) As equipas não podem ser formadas por elementos mistos (homens e mulheres);
- (3) Além dos referidos jogadores, na data e hora de cada jogo, cada equipa deverá fazer-se acompanhar por um Delegado ao Jogo;
- (4) A utilização de Treinador e Massagista é facultativa.

4. COMPOSIÇÃO

O Torneio decorrerá da seguinte forma:

- (1) FASE DE GRUPOS – Cada equipa joga partidas a uma mão contra todas as equipas do mesmo Grupo, sendo as partidas determinadas por sorteio;

Passam à Segunda Eliminatória os Primeiros e Segundos classificados de cada Grupo e dos dois terceiros melhores classificados;

- (2) SISTEMA DE PONTUAÇÃO

O sistema de pontuação para a classificação dos Grupos é o seguinte:

- (a) Vitória – 3 pontos
- (b) Empate – 1 ponto
- (c) Derrota – 0 pontos

(3) APURAMENTO DAS CLASSIFICAÇÕES DOS GRUPOS

O apuramento das classificações será feito da seguinte forma:

- (a) 1º Fator – Melhor Pontuação
- (b) 2º Fator – Menos Cartões Vermelhos
- (c) 3º Fator – Menos Cartões Amarelos
- (d) 4º Fator – Mais Golos Marcados
- (e) 5º Fator – Menos Golos Sofridos

(4) QUARTOS DE FINAL – Cada equipa joga uma partida determinada pelo sorteio, a uma mão, sendo apuradas as equipas vencedoras;

(5) MEIAS-FINAIS – Cada equipa joga uma partida determinada pelo sorteio, a uma mão, sendo apuradas para a Final as equipas vencedoras;

(6) 3º E 4º CLASSIFICADO – As equipas vencidas dos jogos das Meias-Finais jogam uma partida para apuramento do 3º e 4º classificado do Torneio;

(7) FINAL – As equipas vencedoras dos jogos das Meias-Finais jogam uma partida para apuramento do vencedor do Torneio.

Sistema de Desempate para as Fases de Eliminatórias:

Em caso de empate no final do tempo existirá um prolongamento com 2 períodos de 5 minutos, sem intervalo, e no caso de continuar a situação de empate, proceder-se-á à marcação de grandes penalidades, uma série de cinco, e se mesmo assim persistir o empate, recorre-se à marcação alternada de grandes penalidades até uma das equipas falhar e a outra marcar.

5. JOGOS

A) Datas e Duração

(1) Os jogos serão realizados nas datas e horas determinadas pelo sorteio.

(2) O jogo terá a duração de 40 minutos, dois períodos de 20 minutos, com intervalo de 5 minutos;

(3) O cronómetro conta o tempo de jogo sem paragens, exceto se o árbitro assim o solicitar.

b) Elementos ao Jogo

(1) Em cada jogo estarão presentes dois Árbitros nomeados pela organização do Torneio, que devem verificar se as incidências do jogo (golos, faltas e cartões) estão a ser corretamente registadas na Ficha de Jogo pela mesa e pelos Delegados das Equipas;

(2) No banco de suplentes apenas se poderão encontrar os jogadores inscritos para o jogo, o Treinador e o Massagista, não devendo o jogo começar ou prosseguir sem estar reunida esta condição.

c) Comparência ao Jogo

(1) Cada equipa deverá apresentar-se com um mínimo de 5 jogadores;

(2) As equipas deverão apresentar-se no recinto 30 minutos antes do início do jogo;

(3) Após a hora prevista do início do jogo, em caso de falta de uma das equipas, será aguardado um período de 15 minutos, depois do qual, à equipa em falta será aplicada a punição de perda de jogo por falta de comparência;

d) Ficha de Jogo

(1) Em todos os jogos será elaborada a respetiva Ficha do Jogo, que deverá ser assinada pelos Delegados ao jogo das Equipas e pelos Árbitros;

(3) O Delegado de mesa é responsável, juntamente com os Delegados das equipas, pela elaboração da Ficha de Jogo, apontando todas as incidências do mesmo (golos, faltas e cartões);

6. PRÉMIOS

Taças 1º, 2º e 3º Classificados

(1) Serão entregues Taças ao 1º, 2º e 3º classificado.

Taça Fair Play

(1) A Taça “Fair Play” é atribuída à equipa com menor pontuação durante a Fase de Grupos, sendo que a pontuação será atribuída da seguinte forma:

- CARTÃO VERMELHO: 5 pontos;

- CARTÃO AMARELO: 1 ponto;

O cálculo para o apuramento é estabelecido pela seguinte fórmula, sendo premiada a equipa com menor valor apurado:

total de pontos acumulado/total de minutos jogados = valor apurado (arredondado a 3 casas decimais)

(2) Em caso de empate entre equipas será escolhida a equipa que tenha:

- 1º Menor número de cartões vermelhos;
- 2º Menor número de cartões amarelos;
- 3º O Maior tempo de jogo;
- 4º O Menor número de faltas registadas nas fichas de jogo.

Troféus de Melhor Marcador

Será entregue um Troféu ao melhor marcador do Torneio (elemento com maior numero de golos marcados), sendo que o apuramento destes será efetuado durante a Fase de Grupos.

Troféu de Melhor Guarda-Redes

Será entregue um Troféu ao Guarda-Redes da equipa que tiver melhor Defesa do Torneio, equipa com menos golos sofridos, sendo que o apuramento destes será efetuado durante a Fase de Grupos.

7. DISCIPLINA

(1) A disciplina consta do cumprimento integral do Regulamento Interno dos Corpos de Bombeiros, não obstante as sanções disciplinares acessórias do presente Regulamento. Todos os atos de falta de disciplina graves referenciados no Relatório do Árbitro ou do Delegado de Mesa, serão alvo de participação ao Comandante do Corpo de Bombeiros respetivo;

(2) Qualquer agressão ou tentativa de agressão por parte de qualquer um dos elementos presentes no terreno de jogo será aplicada a pena de exclusão da respetiva equipa do Torneio.

Cartões

(1) CARTÃO AMARELO – Ao acumular 3 cartões amarelos, o jogador será suspenso por um jogo;

(2) CARTÃO VERMELHO (acumulação de 2 cartões amarelos) – O jogador será suspenso por um jogo;

(3) CARTÃO VERMELHO DIRECTO – O jogador será suspenso por dois jogos;

(4) Em caso de agressão, a Comissão de Disciplina, que é composta pelo Núcleo de Acompanhamento do Torneio, reúne com os Comandantes dos Corpos de Bombeiros envolvidos.

Falta de comparência ao Jogo

A equipa que efetue falta de comparência a qualquer jogo, será excluída do Torneio, sendo que durante a Fase de Grupos todas as equipas adversárias mantêm os pontos e os golos obtidos contra a equipa excluída e nos jogos restantes às equipas adversárias será atribuída a vitória pelo resultado de 3 golos a 0 e, nas Fases de Eliminatórias a equipa adversária passa automaticamente à eliminatória seguinte;

Abandono de Campo

(1) A equipa que abandone deliberadamente o campo antes de iniciado ou durante o jogo, ou tiver nele comportamento coletivo que impeça o árbitro de o fazer prosseguir ou concluir será excluída do Torneio, sendo que durante a Fase de Grupos todas as equipas adversárias mantêm os pontos e os golos obtidos contra a equipa excluída e nos jogos restantes às equipas adversárias será atribuída a vitória pelo resultado de 3 golos a 0 e, nas Fases de Eliminatórias a equipa adversária passa automaticamente à eliminatória seguinte;

(2) Considera-se abandono de campo a saída deliberada de um número de jogadores que impeça a continuação do jogo;

(3) Os Árbitros e Delegado de Mesa têm a responsabilidade de aferir das condições para a realização ou continuação dos jogos, comunicando o mesmo aos Delegados de ambas as equipas;

Alteração ou Falsificação da Ficha de Inscrição

A equipa que altere ou falseie os dados dos jogadores na Ficha de Inscrição ao jogo para benefício próprio será excluída do Torneio, sendo que durante a Fase de Grupos todas as equipas adversárias mantêm os pontos e os golos obtidos contra a equipa excluída e nos jogos restantes às equipas adversárias será atribuída a vitória pelo resultado de 3 golos a 0 e, nas Fases de Eliminatórias a equipa adversária passa automaticamente à eliminatória seguinte;

Atraso no Início ou Reinício dos jogos

A equipa que impeça, por qualquer forma, o árbitro de dar início à hora marcada do jogo, ou faça exceder o tempo de intervalo regulamentar, de modo a retardar o início da segunda parte, é punido com derrota por 3 golos a 0.

Não Acatamento de Ordem de Expulsão

O jogador ou elemento constante da ficha técnica (Treinador, Massagista ou Delegado) que depois de expulso se recuse a sair do retângulo ou do terreno do jogo, impedindo a equipa de arbitragem de prosseguir com a partida, a equipa respetiva é punida com derrota por 3 golos a 0.

Entrada ou Permanência em Zona Reservada de Pessoas Não Autorizadas

A equipa que, na realização de jogo, permita a entrada ou permanência na zona do recinto de jogo de pessoas não autorizadas pelos regulamentos é punida com um cartão vermelho.

Santa Marinha do Zêzere, 3 de Abril de 2015

O Comandante

(Márcio Vil, Eng.º)