



TORNEIO DISTRITAL DE FUTSAL

“TROFÉU GUILHERME GOMES FERNANDES” Época 2010/2011

REGULAMENTO

1. FINALIDADE

a. Finalidade do Troféu

- (1) É do interesse do Comando Distrital de Operações de Socorro do Porto fomentar a prática desportiva por parte dos bombeiros que fazem parte do Sector Operacional. Por outro lado, irá fomentar a salutar competição entre os diversos Corpos de Bombeiros e desenvolver o espírito de corpo e de camaradagem;
- (2) Este prémio consagrará não só o resultado do esforço individual ou de equipa, mas de todo o Sector Operacional;
- (3) Com vista a atingir este objectivo, é criado o Torneio denominado “*Troféu Guilherme Gomes Fernandes*”, que será entregue à equipa vencedora.

2. ÂMBITO

a. Âmbito do Troféu

- (1) Todos os Corpos de Bombeiros do Sector Operacional do Porto e Comando Distrital de Operações de Socorro do Porto.

3. REFERÊNCIAS

a. Referências Regulamentares

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

4. NÚCLEO DE ACOMPANHAMENTO

a. Núcleo de Acompanhamento do Torneio

- (1) Com vista a assegurar o normal desenvolvimento do Torneio, foi formado um Núcleo de Acompanhamento do Torneio, composto da seguinte forma:
 - (a) DIRECTOR DO NÚCLEO – Comandante Distrital, Coronel José António Teixeira Leite;
 - (b) SUBDIRECTOR DO NÚCLEO – Adjunto de Operações Distrital, Dr. Artur Teixeira;
 - (c) DELEGADO DISTRITAL – Ivo Manuel Morais;
 - (d) DELEGADOS DAS EQUIPAS DO SOE PORTO
 - (e) DELEGADOS DAS EQUIPAS DA ZOE GAIA
 - (f) DELEGADOS DAS EQUIPAS DA ZO-01
 - (g) DELEGADOS DAS EQUIPAS DA ZO-02
 - (h) DELEGADOS DAS EQUIPAS DA ZO-03
 - (i) DELEGADOS DAS EQUIPAS DA ZO-04
 - (j) DELEGADOS DAS EQUIPAS DA ZO-05

5. EQUIPAS

a. Composição das Equipas

- (1) Cada Corpo de Bombeiros poderá inscrever uma equipa. A equipa é constituída por 12 Jogadores (5 titulares e 7 suplentes), podendo os seus elementos ser substituídos de jogo para jogo, contanto que os jogadores pertençam ao quadro Activo do respectivo Corpo de Bombeiros (inclui o antigo quadro de Especialistas e Auxiliares);
- (2) Os Comandantes não podem participar no torneio como atletas, estando presentes nos jogos para garantir a disciplina;
- (3) As equipas não podem ser formadas por elementos mistos (homens e mulheres);
- (4) Além dos referidos jogadores, na data e hora de cada jogo, cada equipa deverá fazer-se acompanhar por um Delegado ao Jogo;
- (5) A utilização de Treinador e Massagista é facultativa.

6. INSCRIÇÕES

a. Inscrição da Equipa / Jogadores

- (1) A cada Corpo de Bombeiros será fornecido o Regulamento do Torneio e a Ficha de Inscrição;
- (2) Em cada jogo, o Corpo de Bombeiros deverá apresentar uma Ficha de Inscrição com a composição da equipa, identificação do Delegado, Treinador e Massagista;
- (3) A falta da Ficha de Inscrição corresponde a um cartão amarelo atribuído à equipa.

7. TORNEIO

a. 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;
- (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 Factor – Melhor Pontuação
 - (b) 2º Factor – Menos Cartões Vermelhos
 - (c) 3º Factor – Menos Cartões Amarelos
 - (d) 4º Factor – Mais Golos Marcados
 - (e) 5º Factor – Menos Golos Sofridos
- (4) QUARTOS DE FINAL – Cada equipa joga uma partida determinada pelo sorteio, a duas mãos, sendo apuradas as equipas vencedoras;
- (5) MEIAS-FINAIS – Cada equipa joga uma partida determinada pelo sorteio, a duas mãos, 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.

b. Sistema de Desempate para as Fases de Eliminatórias

- (1) Em caso de empate no final do tempo regulamentar em resultados e golos marcados, é utilizado o sistema de desempate das competições da UEFA, os golos marcados fora contam a dobrar. Persistindo o empate existirá um prolongamento com 2 períodos de 10 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.

8. JOGOS

a. Datas e Duração

- (1) Os jogos serão realizados nas datas determinadas pelo sorteio, sendo que deverão ser efectuados no dia correspondente a cada data, salvo situações excepcionais;
- (2) As duas Corporações de Bombeiros devem agendar entre si a data e hora do jogo por forma a que não hajam impedimentos para nenhuma das equipas, embora a equipa visitada esteja limitada aos horários disponíveis para o recinto de jogo, deverão encontrar um consenso;
- (3) O jogo terá a duração de 40 minutos, dois períodos de 20 minutos, com intervalo de 10 minutos;
- (4) O cronómetro conta o tempo de jogo sem paragens, excepto se o árbitro assim o solicitar.

b. Elementos ao Jogo

- (1) Em cada jogo estarão presentes dois Árbitros nomeados pela Equipa de Acompanhamento do Torneio, que devem verificar se as incidências do jogo (golos, faltas e cartões) estão a ser correctamente registadas na Ficha de Jogo pelos Delegados das Equipas;
O Árbitro que efectuar falta de comparência ao jogo para o qual foi nomeado, acarretará a punição à sua equipa com a perda de 3 pontos na Fase de Grupos e derrota por 0-3 nos jogos das Fases de Eliminatórias;
- (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. Logística

- (1) A equipa visitada é responsável pelo garante das instalações desportivas;
- (2) As instalações desportivas que possuam placard electrónico devem tê-lo em funcionamento, para que todos os intervenientes na partida consultem o tempo de jogo e o número de faltas acumulativas;
- (3) A equipa Visitada deverá indicar um recinto para o jogo até às 24h00 da quarta-feira anterior à data do mesmo, informando a data, hora, o nome do Recinto, Local e Freguesia, dando conhecimento via Fax ou E-mail ao Delegado Distrital (Fax: 226 161 667 – E-mail: jvo.morais@prociv.pt).
O não cumprimento deste ponto levará a que não sejam nomeados árbitros para o referido jogo e acarretará à equipa Visitada a punição de perda do jogo com o resultado de 0-3;
- (4) A equipa Visitada é responsável por disponibilizar as bolas de jogo;
- (5) A equipa Visitada é responsável também pelo garante de uma ambulância para socorro.

d. Comparência ao Jogo

- (1) Cada equipa deverá apresentar-se com um mínimo de 8 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;
- (4) Na eventualidade do surgimento de algum contratempo relacionado com a actividade Operacional dos Corpos de Bombeiros, o jogo poderá ser adiado para data e hora oportuna, por decisão do Delegado de ZO e do Delegado Distrital, sendo que na falta de consenso, o Director do Núcleo de Acompanhamento detém voto de qualidade.

e. Ficha de Jogo

- (1) Em todos os jogos será elaborada a respectiva Ficha do Jogo, que deverá ser assinada pelos Delegados ao jogo das Equipas e pelos Árbitros;
- (3) O Delegado da equipa Visitada é responsável, juntamente com o Delegado da equipa Visitante, pela elaboração da Ficha de Jogo, apontando todas as incidências do mesmo (golos, faltas e cartões);
A Ficha de Jogo deve ser remetida ao Delegado Distrital via Fax ou E-mail (Fax: 226 161 667 – E-mail: ivo.morais@prociv.pt) durante os três dias seguintes ao jogo;
- (2) A não assinatura da ficha de jogo pelos Delegados das equipas equivale para efeitos legais à atribuição de um cartão vermelho à equipa.

9. FINAL E APURAMENTO DOS 3º E 4º CLASSIFICADOS

a. A Final

- (1) O jogo da Final, bem como o do apuramento do 3º e 4º classificado, será realizado em local, data e hora a designar. A Cerimónia de Encerramento, será realizada após o jogo da Final, onde serão entregues os respectivos Troféus e Diplomas de Participação a todas as Equipas.

10. PRÉMIOS

a. Troféu “Guilherme Gomes Fernandes”

- (1) O “Troféu *Guilherme Gomes Fernandes*” será entregue à equipa vencedora, ficando na posse desta até à realização do Torneio do ano seguinte, aquando da entrega do mesmo à equipa vencedora desse ano;
- (2) Será entregue o Troféu de forma definitiva, à equipa que vencer o Troféu por três vezes.

b. Taças 1º, 2º, 3º e 4º Classificados

- (1) Serão entregues Taças ao 1º, 2º, 3º e 4º classificado.

c. 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*:

$\text{total de pontos acumulado} / \text{total de minutos jogados} = \text{valor apurado}$ (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.

d. Troféus de Melhores Marcadores

- (1) Será entregue um Troféu aos três melhores marcadores do Torneio, sendo que o apuramento destes será efectuado durante a Fase de Grupos.

e. Troféu de Melhor Defesa

- (2) Será entregue um Troféu à melhor Defesa do Torneio, equipa com menos golos sofridos, sendo que o apuramento destes será efectuado durante a Fase de Grupos.

11. DISCIPLINA

a. 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 actos de falta de disciplina graves referenciados no Relatório do Árbitro ou do Delegado de Mesa, serão alvo de participação do Núcleo de Acompanhamento do Torneio ao Comandante do Corpo de Bombeiros;
- (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 respectiva equipa do Torneio.

12. SANÇÕES DISCIPLINARES ACESSÓRIAS

a. 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 bem como o Comandante de Zona Operacional para determinação da sanção a aplicar.

b. Falta de comparência ao Jogo

- (1) A equipa que efectue falta de comparência a qualquer jogo, será excluída do Torneio, sendo que durante a Fase de Grupos todas as equipas adversárias mantém 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;

c. Abandono de Campo

- (1) A equipa que abandone deliberadamente o campo antes de iniciado ou durante o jogo, ou tiver nele comportamento colectivo 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 mantém 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;
- (4) Quando uma partida não puder ser realizada ou terminada por motivos alheios à organização, será agendada nova data para realização ou conclusão da mesma, tendo em consideração todas as incidências que se verificavam no momento da interrupção (tempo de jogo, resultado, exibição de cartões e número de faltas acumulativas para cada equipa), sendo que se jogará o tempo que restava para o término exceptuando se for inferior a 5 minutos, nesse caso dá-se a partida por concluída.

d. Alteração ou Falsificação da Ficha de Inscrição

- (1) 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 mantém 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;

e. Atraso no Início ou Reinício dos jogos

- (1) 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.

f. Não Acatamento de Ordem de Expulsão

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

g. Entrada ou Permanência em Zona Reservada de Pessoas Não Autorizadas

- (1) 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.