



NORMAS DO 2.º TORNEIO DE FUTEBOL 7

INTER-FREGUESIAS DO CONCELHO DE FERREIRA DO ZÊZERE

1. INTRODUÇÃO

O 2º Torneio de Futebol 7 - Inter-Freguesias do concelho de Ferreira do Zêzere será disputado por um total de 8 equipas (uma equipa em representação de cada uma das 7 freguesias do concelho e 1 equipa em representação da Câmara Municipal), iniciando-se a 09 de setembro e terminando a 28 de outubro de 2023.

2. OBJETIVOS

São objetivos principais deste Torneio, permitir o convívio saudável e generalizado da população do concelho, promover a prática da atividade desportiva e criar oportunidade para o desenvolvimento das competências individuais de cada praticante. O resultado apresenta-se como um aspeto de relevância menor em relação aos anteriores.

3. SORTEIO

Foi realizado sorteio que ditou a forma como as equipas se encontrarão, sendo que este Torneio se realizará em formato de grupos, a uma única volta, em que cada equipa terá 1 jogo com cada uma das restantes equipas do grupo respetivo, apurando-se assim as equipas para a fase final.

4. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

4.1. As equipas que representam as Freguesias poderão inscrever como jogadores:

- Os naturais ou residentes na mesma;
- Jogadores com idade mínima de 16 anos;
- Até um máximo de 3 jogadores que sejam descendentes de naturais/residentes na freguesia em questão, desde que sejam descendentes de 1º grau (terem o pai ou a mãe como naturais/residentes nessa freguesia);
- Até um máximo de 3 jogadores “estrangeiros”, desde que os mesmos sejam naturais do concelho de Ferreira do Zêzere ou residentes noutra Freguesia do concelho.

NOTA: Um jogador “estrangeiro” apenas poderá jogar por outra equipa, caso a sua Freguesia de origem consiga inscrever um mínimo de 10 (dez) jogadores.

4.2. A equipa que representa a Câmara Municipal poderá inscrever como jogadores:



- Os Trabalhadores do Município e/ou elementos que estejam a realizar estágios profissionais na Câmara Municipal;
- Até um máximo de 3 cônjuges e/ou filhos de Trabalhadores do Município.

4.3. Cada equipa é constituída pelos seguintes elementos:

- 15 (quinze) Jogadores, sendo **obrigatoriamente** 2 (dois) guarda-redes (n.º máximo);
- 1 (Um) Treinador;
- 1 (Um) Dirigente (delegado ao jogo);
- 1 (Um) Massagista ou Fisioterapeuta (facultativo).

5. INSCRIÇÕES

É obrigatória a entrega da Certidão de Eleitor de todos os jogadores. No caso de jogadores menores de idade é obrigatório a apresentação de documento para verificação dos dados do mesmo.

As inscrições apenas serão consideradas após a entrega das cópias dos documentos solicitados;

Enquanto existir documentos em falta, os jogadores inscritos não poderão participar nos jogos.

NOTA 1: Não serão aceites outro tipo de documentos para efeitos de comprovativo de residência.

A inscrição dos jogadores termina no dia 1 de setembro de 2023. Após esta data não serão aceites alterações à constituição das equipas.

NOTA 2: A organização poderá recusar a inscrição de jogadores que tenham demonstrado conduta imprópria em Torneios anteriormente organizados pelo Município.

6. EQUIPAMENTOS

Cada equipa deverá apresentar o seguinte equipamento:

- Calções adequados para a prática da modalidade, sendo permitido o uso de calças exclusivamente aos guarda-redes;
- Camisolas adequadas à prática da modalidade, numeradas nas costas;
- Sapatilhas/Chuteiras adequadas à prática da modalidade em relva sintética;
- **É expressamente proibido o uso de chuteiras com pitons de alumínio!**
- **O USO DE CANELEIRAS É OBRIGATÓRIO!**

7. LOCAL DA COMPETIÇÃO

Os Jogos realizar-se-ão no Campo Municipal Eng. Lopo de Carvalho, em Ferreira do Zêzere.



8. REALIZAÇÃO DOS JOGOS

Os jogos ocorrerão aos sábados, e iniciar-se-ão pelas 20h00 e 21h15, realizando-se 4 jogos por dia (2 jogos em simultâneo, em cada horário);

- Em caso de falta de comparência será dada tolerância de 10 Minutos, finda a qual será atribuída derrota (0-3) à equipa faltosa, exceto em casos devidamente justificados e aceites pela comissão de acompanhamento ao Torneio;
- O número mínimo de elementos para se poder iniciar um jogo é de 5 jogadores por cada equipa;
- Se, em caso de expulsão de jogadores, uma das equipas ficar com menos de 5 jogadores (incluindo o guarda-redes) o jogo deve ser dado por terminado;
- Os jogos terão duas partes com a duração de 20 minutos corridos cada (com 10 minutos de intervalo);
- No final do tempo regulamentar, caso o árbitro considere que se justifica, poderá ser dado algum tempo extra.

9. MESA DE JOGO

A mesa de jogo é composta por pelo menos um elemento da organização.

São funções da mesa:

- garantir o preenchimento da ficha de jogo por parte de cada uma das equipas;
- identificar os praticantes e confirmar o uso do equipamento aconselhado e obrigatório;
- auxiliar o árbitro na cronometragem do tempo de jogo;
- auxiliar o árbitro na anotação dos marcadores de golos e da amostragem de cartões;
- controlar as substituições dos jogadores;
- informar o tempo extra decidido pelo árbitro de cada encontro;
- informar o árbitro de todos os dados necessários para o normal decorrer do jogo.

10. PONTUAÇÃO E DESEMPATES

Pontuação:

A pontuação dos jogos é atribuída de acordo com os seguintes resultados:

- Vitória: 3 pontos
- Empate: 1 ponto
- Derrota: 0 pontos
- Falta de comparência: -1 ponto e atribuída derrota de 0-3.

Desempates:



Em caso de empate pontual entre duas ou mais equipas, serão aplicados, pela ordem apresentada, os seguintes critérios de desempate:

- 1º - Equipa melhor classificada na Taça Disciplina;
- 2º - Resultado do jogo entre as equipas empatadas;
- 3º - Diferença entre golos marcados e sofridos de cada equipa (“goal-average”).
- 4º - Equipa com mais golos marcados;
- 5º - Equipa com menos golos sofridos.

11. TAÇA DISCIPLINA:

Em caso de empate entre equipas na classificação da Taça Disciplina, será vencedora a equipa menos bem classificada no Torneio, desde que não tenha faltas de comparência.

12. CLASSIFICAÇÃO DO MELHOR MARCADOR:

Em caso de empate entre jogadores na classificação para o Melhor Marcador do Torneio, será vencedor o jogador que faça parte da equipa menos bem classificada no Torneio.

13. REGRAS DE JOGO

Serão adotadas as regras de jogo do Futebol 7, definidas pela Federação Portuguesa de Futebol, com as seguintes adaptações:

- Na ficha de jogo poderá constar o nome de 15 jogadores (2 guarda-redes);
- O Jogo compõem-se de 2 partes com 20 minutos cada;
- Não se aplica a Lei do Fora-de-jogo;

14. DISCIPLINA

Seguindo os objetivos enunciados no segundo capítulo, o recurso às medidas disciplinares não deverá ser frequente, devendo, para isso, os praticantes manifestar em jogo uma conduta de acordo com esses mesmos objetivos, prevalecendo sempre o “Fair-Play”.

No entanto, estão previstas as punições disciplinares mínimas:

- Duplo cartão amarelo – 1 jogo;
- Cartão vermelho direto – castigo a aplicar consoante a gravidade;
- Três cartões amarelos acumulados – 1 jogo;
- Agressão ou tentativa de agressão para com adversários, colegas de equipa, equipas de arbitragem, elementos da organização do Torneio, ou terceiros – Expulsão do Torneio.

NOTA: A organização reserva-se o direito de, em qualquer altura do Torneio, expulsar qualquer elemento das equipas (jogadores, treinadores, diretores, etc.) que demonstrem conduta incorreta em relação aos princípios básicos deste Torneio, nomeadamente que pratiquem agressões físicas



e/ou verbais graves, comportamento antidesportivo e faltas de “Fair-Play” para com jogadores (colegas ou adversários), árbitros, elementos da organização ou do público assistente aos jogos.

15. EQUIPA DE ARBITRAGEM

A equipa de arbitragem é composta por um árbitro de campo e pelo cronometrista, tendo autoridade para fazer aplicar as regras do Torneio qualquer um destes elementos.

16. PROTESTOS

Sempre que um delegado do jogo ou responsável por uma equipa tiver conhecimento de alguma irregularidade tem a obrigação de imediatamente informar a organização, para que se possa proceder à sua solução, de acordo com as presentes Normas.

Qualquer protesto deverá ser apresentado por escrito ao representante do Município no local, ou a outro elemento da organização, até às 17h00 da 2ª feira seguinte, em impresso próprio facultado às equipas.

A apreciação de cada protesto será realizada pela comissão de acompanhamento ao Torneio. Após a tomada de decisão, não haverá lugar a novos recursos.

Ponto único:

Qualquer situação anómala ou qualquer caso que esteja omissa nestas Normas, será resolvido pela comissão de acompanhamento ao Torneio, constituída por 5 elementos:

- 1 Representante da Câmara Municipal;
- O cronometrista presente no jogo;
- 2 Presidentes de Junta (a eleger oportunamente).