



Lisboa

CAPITAL EUROPEIA DO DESPORTO
EUROPEAN CAPITAL OF SPORT

IV
E
D
I
Ç
Ã
O



REGULAMENTO

PARCEIROS



ORGANIZAÇÃO



IV Edição do Torneio de Futsal Cidade de Lisboa 2020 – Regulamento

Art.1º - Organização

A IV edição do Torneio de Futsal Cidade de Lisboa 2020, será organizado pela CML - Câmara Municipal de Lisboa em parceria com a ACCL - Associação de Colectividades do Concelho de Lisboa.

Art. 2º - Enquadramento e Objetivos

O Torneio de Futsal da Cidade de Lisboa, tem como finalidades a promoção da actividade física e do desporto e a criação de hábitos de vida saudáveis diminuindo assim o sedentarismo junto de uma franja etária (idades superiores a 23 anos) da população da cidade de Lisboa, desenvolvendo um conjunto de convívios saudáveis ao longo de seis meses de actividade desportiva regular, numa perspectiva do desporto para todos, na adopção de estilos de vida saudáveis e ainda no incremento e na promoção do movimento associativo através das dinâmicas inerentes à participação de clubes e colectividades da cidade de Lisboa.

Art. 3º - Parceiros Institucionais

FPF - Federação Portuguesa de Futebol

AFL - Associação de Futebol de Lisboa

APAF – Associação Portuguesa de Árbitros de Futebol

NAFL - Núcleo de Árbitros de Futebol de Lisboa

Art. 4º - Condições de Acesso

1. Cada Clube/Colectividade poderá inscrever um número máximo de 15 (quinze) elementos, sendo 12 (doze) jogadores o máximo de atletas e 3 (três) pertencentes ao corpo técnico e directivo.
2. Os jogadores inscritos não poderão ser federados à data de inscrição e durante a realização do torneio nas modalidades de Futebol, Futsal ou Futebol de Praia.
3. Apenas poderão participar jogadores com idade igual ou superior a 23 (vinte e três) anos à data limite da inscrição.
4. A equipa terá de inscrever obrigatoriamente 50% de jogadores com idade igual ou superior a 35 (trinta e cinco) anos, à data limite das inscrições.
5. As equipas poderão ser compostas por elementos do sexo masculino e/ou feminino desde que cumpram como definido nos pontos 1,2,3,4 e 6 do presente regulamento.
6. O acesso a este Torneio depende da prova comprovativa da aptidão física do jogador, a certificar através de exame médico que declare a inexistência de quaisquer contra-indicações para a sua prática (Formulário do IPDJ igual ao obrigatório para Futebol Federado).

Art. 5º - Regime de Inscrições

O quadro competitivo do torneio poderá integrar até ao máximo de 32 (trinta e duas) equipas em representação de outros tantos Clubes/Colectividades.

1. Condições de inscrição

1.1. Os clubes participantes terão de pertencer e possuir sede na cidade de Lisboa.

1.2. As equipas terão de representar um Clube/Colectividade associada da ACCL e com quotas regularizadas até final de 2019.¹

2. Critérios de ordenação da inscrição das Equipas

Caso o número de inscrições venha a exceder o número limite de equipas previsto 32 (trinta e duas) a organização procederá à sua ordenação de acordo com os seguintes critérios:

2.1. Data de inscrição confirmada pelo devido registo e validação da documentação exigida para o efeito pela ACCL;

2.2. Participação nas três anteriores edições do Torneio de Futsal Cidade de Lisboa;

2.2.1. Sem registo de Exclusão do torneio;

2.2.2. Sem registo de qualquer falta de comparência injustificada;

2.2.3. Sem comportamentos antidesportivos e comprometedores do Fair Play;

2.3. Apresentação de equipa composta pelos 12 (doze) jogadores exigidos de acordo com o presente regulamento;

2.4. Equipa que apresentar o valor superior conseguido através do somatório das idades de todos os jogadores inscritos (no cálculo será sempre considerada a lista de 12 (doze) jogadores apresentados).

3. Caso o número limite das equipas estabelecido não seja atingido:

A organização procederá a uma repescagem passando a aceitar equipas que não cumpram com a totalidade das condições e critérios atrás definidos, à excepção do que se encontra definido no Ponto 2.2.3, sendo aceites por prioridade;

3.1. Equipas em representação de Juntas de Freguesia;

3.2. Duas equipas por Clube/Colectividade.

¹ Regime de excepção para as entidades que por estatuto não possam ser inscritas na ACCL

4. Inscrições de jogadores:

- 4.1. Após o final do prazo de inscrições e no decorrer da 1ª Fase não será permitida a inscrição de novos jogadores;
- 4.2. No final de cada Fase de Grupos poderão ser inscritos 2 (dois) novos jogadores em substituição de outros que tenham sido inicialmente inscritos, desde que as razões invocadas sejam devidamente fundamentadas e aceites pela organização;
- 4.3. No decorrer dos Quartos de Final, Meias-Finais e nas Finais nenhum jogador poderá ser inscrito, independentemente das razões invocadas;
- 4.4. No caso de algum jogador se lesionar durante o torneio e ficar impedido de poder continuar devido à lesão contraída, o mesmo poderá ser substituído em qualquer altura, desde que seja apresentado relatório médico comprovativo do facto.

Art. 6º - Documentos obrigatórios no acto da inscrição

A inscrição só será aceite e validada desde que se verifique a entrega dos seguintes documentos:

1. Jogadores

- 1.1. Inscrição na Ficha de Inscrição Individual – a fornecer pela organização;
- 1.2. Fotografia actualizada para ser colocada no CARTÃO DE ATLETA;
- 1.3. Fotocópia do BI/CC/Passaporte/Título de Autorização de Residência válido (cidadãos estrangeiros);
- 1.4. Apresentação do Exame Médico em que declare que o jogador não tem qualquer contra-indicação para a prática desportiva (Ficha do IPDJ).

2. Treinadores e delegados

- 2.1. Ficha de Inscrição de Equipa - A fornecer pela organização;
- 2.2. Fotografia actualizada para ser colocada no CARTÃO DE DIRIGENTE / OUTRO;
- 2.3. Fotocópia do B.I./C.C./Passaporte/Título de Autorização de Residência válido (cidadãos estrangeiros).

Art. 7º - Local e Procedimentos de Inscrição

A inscrição deverá ser efectuada junto da ACCL - Associação de Colectividades do Concelho de Lisboa, até às 17h00 do dia 20 de Dezembro de 2019, por um dos seguintes meios:

- Presencialmente na ACCL – Rua Saraiva de Carvalho, nº 8 – 2º Esquerdo – 1450-243 – Lisboa;
- Por carta com Aviso de Recepção;
- Por 'e-mail' para o seguinte endereço electrónico: aconcelholisboa@hotmail.com.

Art. 8º - Locais de Jogo

O torneio irá realizar-se em pavilhões cobertos na cidade de Lisboa a indicar oportunamente pela organização.

Art. 9º - Equipamento de Jogo

1. As equipas deverão apresentar-se no local do jogo com todos os jogadores devidamente equipados, 15 (quinze) minutos antes de cada jogo;
2. Todos os atletas deverão apresentar equipamento adequado à prática da modalidade incluindo a obrigatoriedade do uso de canelinas e número na camisola, que os identifique como pertencentes à mesma equipa, sob pena de serem impedidos de participar;
3. Caso as equipas se apresentem com equipamento da mesma cor ou semelhantes, será a equipa que se encontra em 1ª na ordem do jogo que jogará com coletes;
4. Caso o Guarda-Redes se apresente com camisola da mesma cor de alguma das duas equipas em disputa ou da equipa de arbitragem, deverá substituí-la por outra ou na falta desta por um colete de cor diferente;
5. É vedado ao jogador o uso de piercings, brincos, pulseiras, cordões, colares e afins, mesmo que tapados com adesivos.

Art. 10º - Bola

1. As bolas de jogo serão fornecidas pela organização e estarão de acordo com as regras oficiais da AFL e FPF.
2. Para o aquecimento as equipas deverão apresentar-se com as suas respectivas bolas.

Art. 11º - Boletim de Jogo e Documentos de Identificação

1. Os delegados de ambas as equipas deverão comparecer junto da Mesa da Organização até 15 (quinze) minutos antes do início do jogo, a fim de procederem à entrega da FICHA DE JOGO, dos CARTÕES DOS ATLETAS, assim como dos restantes elementos do corpo técnico e dirigente.
2. Os jogadores que não se façam acompanhar do CARTÃO DE ATLETA não poderão participar no jogo. O mesmo deverá acontecer no que se refere aos técnicos e delegados presentes no banco de suplentes.

Art. 12º - Tempo de Jogo

1. Cada jogo terá a duração de 40 (quarenta) minutos, dividido em 2 (duas) partes de 20 (vinte) minutos corridos e um intervalo de 10 (dez) minutos;
2. Os horários definidos para o início do jogo deverão ser cumpridos, de acordo com o calendário a distribuir.

Art. 13º - Substituições

1. O número de substituições é ilimitado, sendo que o jogador substituto só poderá entrar no recinto de jogo após o substituído sair;
2. As substituições só serão permitidas na zona frontal ao banco de suplente da respectiva equipa;
3. O banco de suplentes de cada equipa será sempre do lado onde a equipa defende.

Art. 14º - Arbitragens

1. A arbitragem estará a cargo de árbitros credenciados nomeados pelo NAF - Núcleo de Árbitros de Futebol Lisboa.
2. Todos os jogos serão dirigidos por dois árbitros.

Art. 15º - Presença em Jogo e Sanções por Falta de Comparência

1. Os jogos realizar-se-ão em horários e datas, de acordo com sorteio a realizar e aos fins-de-semana. Estão previstas interrupções em dias de épocas festivas e já mencionadas no respectivo calendário;
2. A equipa terá uma tolerância de 15 (quinze) minutos depois do tempo definido para o início de cada jogo, ultrapassado esse tempo, ser-lhe-á atribuída falta de comparência e a respectiva penalização desportiva com uma derrota por 5-0 (cinco a zero);
3. Se ambas as equipas não comparecerem na hora definida, serão ambas penalizadas de acordo com o ponto anterior;
4. Equipa que reincida na segunda falta de comparência, sem que para o efeito apresente uma justificação plausível será excluída do torneio;
5. Não estão contempladas alterações (adiamentos/antecipações) às datas e aos locais definidos em calendário na sequência do sorteio;
6. Em caso de desistência e/ou expulsão de alguma das equipas, a classificação será reordenada de acordo com a classificação obtida até ao momento por cada uma das equipas que permaneça em competição. Caso a desistência e/ou exclusão ocorra antes do término de cada uma das fases, o resultado do jogo ou jogos com essas equipas e a respectiva pontuação serão anulados por forma a que todas as equipas sejam colocadas em igualdade de circunstâncias.

Art. 16º - Regras de jogo

À excepção de alguns pontos plasmados no presente Regulamento do Torneio aplicam-se genericamente as regras do Regulamento das Provas Oficiais de Futsal da AFL (Associação de Futebol de Lisboa) e da FPF (Federação Portuguesa de Futebol).

Art. 17º - Disciplina

Aplicam-se como referência as normas do Futsal utilizadas pela AFL e FPF.

Art. 18º - Sanções por infrações Disciplinares

1. O jogador que receber 2 (dois) cartões amarelos no mesmo jogo estará automaticamente suspenso do jogo seguinte;
2. O jogador que receber cartão vermelho directo será punido com pelo menos 1 (um) jogo de suspensão, podendo em virtude da gravidade da falta, a sanção ser agravada se a organização assim o entender, não havendo lugar a recurso por parte da respectiva equipa;
3. Caso se verifique um acto ou tentativa de agressão física ou verbal por parte de um jogador a qualquer elemento participante do torneio (árbitros, organização, seguranças do torneio ou assistência), o mesmo será imediatamente expulso do torneio sendo a sua equipa igualmente penalizada com a retirada de 2 (dois) pontos relativamente à pontuação obtida;
4. Se essa agressão ou tentativa de agressão for concretizada por parte de um responsável da equipa (treinador, dirigente, ou outro elemento que se encontre inadvertidamente no banco de suplentes) a um elemento da organização, delegados de mesa, árbitros, seguranças do torneio ou assistência, a equipa será imediatamente expulsa do torneio;
5. O jogador, treinador, dirigente ou outro elemento que esteja no banco de suplentes e que use de expressões ou gestos injuriosos, difamatórios ou grosseiros para com a organização, delegados de mesa, árbitros, dirigentes ou seguranças do torneio, assim como incentive à prática de actos violentos, conflituosos ou de indisciplina, será punido com exclusão do Torneio;
6. Na eventualidade da exclusão de uma equipa do torneio antes do final de cada uma das fases 1 (um) e 2 (dois), os resultados por si obtidos serão anulados, não havendo lugar à contagem de pontos ou golos para as equipas que, entretanto, já tenha defrontado;
7. Se o árbitro suspender definitivamente uma partida devido a comportamento incorrecto de alguma das equipas, esta será penalizada com derrota por 5-0 (cinco a zero), independentemente do resultado verificado na altura;
8. Se o árbitro achar que a suspensão foi causada pelas duas equipas, será atribuída penalização a ambas, com uma derrota de 5-0 (cinco a zero), independentemente do resultado verificado na altura;
9. No caso de expulsão de vários jogadores num jogo, este terminará quando uma equipa apresentar apenas 2 (dois) jogadores em campo;
10. Jogador que seja irradiado na presente edição do torneio, ficará impedido de poder participar na próxima edição do torneio, caso se realize;
11. Equipa que seja irradiada na presente edição do torneio, ficará impedida de poder participar na próxima edição do torneio, caso se realize.

Art. 19º - Calendário e Quadro Competitivo

1. O quadro competitivo do torneio será organizado em duas fases, em sistema de campeonato, a uma volta e uma Fase Final que será constituída por Quartos-de-Final, Meias-Finais e Finais, onde haverá lugar a eliminação directa;
2. O calendário e posicionamento de cada equipa em cada um dos 4 (quatro) grupos da 1ª Fase serão definidos por sorteio em data a agendar;
3. As jornadas a realizar durante a 1ª e 2ª Fase serão realizadas em 14 (catorze) semanas distintas, aos fins-de-semana e sempre num único dia (sábado ou domingo);
4. Contudo a organização por necessidade imperativa de cumprimento do calendário poderá proceder extraordinariamente à marcação de jogos durante os dias de semana, sempre após as 19h00.

1ª Fase

As 32 (trinta e duas) equipas serão agrupadas em quatro grupos de oito equipas cada, realizando 7 (sete) jogos em 7 (sete) jornadas respectivamente.

No final da 1ª fase, as equipas serão ordenadas de forma decrescente dos pontos obtidos. Se no final desta fase existirem equipas empatadas em pontos, no método de desempate serão utilizados os seguintes critérios:

- 1º - Resultado verificado entre as equipas empatadas;
- 2º - Maior diferença entre golos marcados e sofridos na 1ª Fase entre as equipas empatadas;
- 3º - Maior número de vitórias;
- 4º - Maior número de golos marcados;
- 5º - Menor número de golos sofridos;
- 6º - Menor número de cartões vermelhos;
- 7º - Menor número de cartões amarelos;
- 8º - Equipa com média de idades mais alta;
- 9º - Sorteio por moeda ao ar.

2ª Fase

Na 2ª Fase, serão definidos 4 (quatro) Grupos, sendo os Grupos I e II relativos ao apuramento para a Taça CML e os grupos III e IV relativos ao apuramento para a Taça ACCL.

A distribuição das 32 (trinta e duas) Equipas e o seu alinhamento em cada um dos 4 (quatro) novos grupos far-se-á tendo em conta a classificação obtida durante a 1ª Fase e de acordo com o quadro que abaixo se segue:

Grupos	GRUPO 1 TAÇA CML	GRUPO 2 TAÇA CML	GRUPO 3 TAÇA ACCL	GRUPO 4 TAÇA ACCL
Equipas	1º A	1º B	5º A	5º B
	1º C	1º D	5º C	5º D
	2º B	2º A	6º B	6º A
	2º D	2º C	6º D	6º C
	3º A	3º B	7º A	7º B
	3º C	3º D	7º C	7º D
	4º B	4º A	8º B	8º A
	4º D	4º C	8º D	8º C

Quartos-de-Final, Meias-Finais e Finais

1. Disputados num único jogo: A equipa vencedora apura-se para a fase seguinte.

No caso de empate no final do tempo regulamentar proceder-se-á da seguinte maneira:

- 1.1. Prolongamento de 10 (dez) minutos, divididos em 2 (duas) partes de 5 (cinco) minutos cada;
- 1.2. Se após este prolongamento o resultado permanecer empatado, proceder-se-á à marcação de 3 (três) pontapés da marca de grande penalidade;
- 1.3. Após estas marcações e se o resultado continuar empatado, dar-se-á continuidade à marcação alternada de pontapés de grande penalidade até que uma das equipas falhe, encontrando-se dessa forma o vencedor.

Nota: Qualquer atleta só poderá repetir a marcação duma grande penalidade após todos os restantes colegas o terem feito.

Quartos-de-Final

As quatro primeiras equipas classificadas nestes grupos apurar-se-ão para a Meia-Final de ambas as Taças.

Desta fase sairá um alinhamento final que dará acesso à Meia-Final e Final em cada uma das Taças em disputa de acordo com o seguinte quadro:

Taça CML

Jogo	Equipa		Equipa
1	1º Classificado Grupo A	vs	4º Classificado Grupo B
2	2º Classificado Grupo A	vs	3º Classificado Grupo B
3	3º Classificado Grupo A	vs	2º Classificado Grupo B
4	4º Classificado Grupo A	vs	1º Classificado Grupo B

Taça ACCL

Jogo	Equipa		Equipa
5	1º Classificado Grupo C	X	4º Classificado Grupo D
6	2º Classificado Grupo C	X	3º Classificado Grupo D
7	3º Classificado Grupo C	X	2º Classificado Grupo D
8	4º Classificado Grupo C	X	1º Classificado Grupo D

Meias-Finais

As equipas vencedoras dos quadros anteriores apuram-se para a Meia-Final em cada uma das Taças.

Taça CML

Jogo	Equipa		Equipa
9	Vencedor do Jogo 1	X	Vencedor do Jogo 3
10	Vencedor do Jogo 2	X	Vencedor do Jogo 4

Taça ACCL

Jogo	Equipa		Equipa
11	Vencedor do Jogo 5	X	Vencedor do Jogo 7
12	Vencedor do Jogo 6	X	Vencedor do Jogo 8

1. As equipas vencedoras apuram-se para a Final.
2. As equipas derrotadas disputarão jogos para atribuição dos 3º e 4º lugares de acordo com o seguinte quadro:

Finais

Taça CML

Jogo	Equipa		Equipa	Classificação
13	Vencido Jogo 9	vs	Vencido Jogo 10	3º e 4º
14	Vencedor Jogo 9	vs	Vencedor Jogo 10	1º e 2º - Final

Taça ACCL

Jogo	Equipa		Equipa	Classificação
15	Vencido Jogo 11	vs	Vencido Jogo 12	3º e 4º
16	Vencedor Jogo 11	vs	Vencedor Jogo 12	1º e 2º - Final

Art. 20º - Prémios

Serão atribuídos os seguintes prémios:

1. Taças - para as equipas classificadas nos 4 (quatro) primeiros lugares em cada uma das Taças em disputa.
2. Medalhas - para os 15 (quinze) elementos inscritos nas equipas classificadas nos 4 (quatro) primeiros lugares em cada uma das Taças em disputa.
3. Troféu *Fair Play* - para a equipa ou equipas que após o fim da 2ª Fase, (independentemente da Taça que vierem a disputar) venham a obter a melhor classificação em matéria disciplinar (ou seja tenham obtido o menor nº de pontos).
 - 3.1. Critérios de pontuação, para atribuição do Troféu *Fair Play*:
 - 3.1.1. Cartão Amarelo: 1 (um) ponto
 - 3.1.2. Acumulação de 2 (dois) cartões amarelos por jogo: 3 (três) pontos
 - 3.1.3. Cartão vermelho directo: 5 (cinco) pontos
 - 3.1.4. Atleta Irrradiado: 10 (dez) pontos
 - 3.2. Equipa expulsa do torneio - Eliminada
4. Troféu *Vasco Resende* - este troféu irá premiar e incentivar as equipas a participarem com o maior número de jogadores por jogo, valorizando a participação das equipas que em cada jogo apresentarem na ficha do mesmo, jogadores com mais idade. Em todos os jogos haverá uma contabilização das idades dos atletas presentes e inscritos por jogo, sendo que ganhará este troféu, a equipa que durante as 2 (duas) fases iniciais apresentar por jogo um somatório de idades mais elevado.
5. Os resultados desportivos de cada jornada e bem assim as classificações do torneio e dos diversos troféus em disputa serão enviados jornada a jornada a todas as equipas participantes.
6. Os resultados e classificações dos diferentes troféus serão divulgados por jornada no 'Sites' da ACCL e da CML.

Art. 21º - Seguro Desportivo

1. Os jogadores e restantes elementos da equipa participantes no torneio estarão abrangidos por um seguro de acidentes desportivos, apenas e só se cumprirem com o estipulado nos Pontos 1 e 2 do Artigo 6º deste Regulamento.
2. A Organização declina qualquer responsabilidade por eventuais acidentes ocorridos durante o torneio que não se encontrem cobertos pela apólice de seguro desportivo.

Art. 22º - Procedimento em caso de Acidentes ou Lesões

1. Em cada local de jogo estará presente um técnico socorrista que avaliará a situação e procederá aos tratamentos que forem necessários e possíveis;
2. Caso a lesão/acidente o justifique, a organização fará o imediato contacto com o INEM, que após a devida avaliação procederá,

caso se justifique, à evacuação do lesionado/acidentado para unidade hospitalar a indicar. A organização facultará ao delegado da equipa do acidentado uma participação de seguro que deverá ser preenchida no pavilhão do jogo, com os dados do atleta sinistrado e bem assim com a descrição correcta do sucedido;

3. Caso a lesão aparente não justificar o ponto anterior, contudo e por precaução deverá na mesma ser feita a referida participação;
4. Após devidamente preenchida a participação ao seguro, esta deverá de imediato ser entregue a um membro da mesa de jogo, a fim de posteriormente ser enviada para a companhia de seguros.
5. As despesas inerentes à assistência e/ou tratamento decorrentes de eventuais acidentes que ocorram durante a realização de qualquer jogo do torneio, serão pagas pelo atleta/clube, devendo os documentos originais serem posteriormente enviados/entregues à ACCL, que depois os entregará na CML/Departamento de Actividade Física e Desporto, o qual enviará os mesmos para a Companhia de Seguros, a fim da Seguradora os analisar e reembolsar directamente o sinistrado.

Art. 23º - Homologação do Torneio

O torneio encontra-se devidamente homologado pela FPF - Federação Portuguesa de Futebol.

Art. 24º - Considerações Finais

1. As equipas e respectivos jogadores que venham a participar no torneio ao fazê-lo demonstram que estão de acordo com o presente regulamento bem como com as suas condições e princípios:
 - 1.1. Assumindo que tomarão parte neste torneio com um verdadeiro espírito desportivo, respeitando os valores éticos e as regras que o regem;
 - 1.2. Promovendo atitudes positivas e comportamentos de tolerância, guiados pela amizade e pelos valores do *Fair Play*.
2. Considerando o ponto anterior, o desconhecimento deste regulamento não será aceite como argumento para o não cumprimento do mesmo.
3. Os casos e situações omissas, ambíguas e não previstas neste Regulamento, deverão ser apresentadas à organização e resolvidas por esta e deles não haverá recurso.

Lisboa, 3 de Dezembro de 2019

A Organização
CML - Câmara Municipal de Lisboa
ACCL - Associação das Colectividades do Concelho de Lisboa