

6ª Edição

**Torneio de Futsal Cidade
de Lisboa -2023**

Regulamento da Prova

Art.1º Organização

A 6ª edição do Torneio de Futsal Cidade de Lisboa 2023, será organizado pela Câmara Municipal de Lisboa (CML) em parceria com a Associação de Colectividades do Concelho de Lisboa (ACCL).

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 e 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, Casas Regionais 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 12 jogadores e até 3 elementos pertencentes ao corpo técnico e directivo, num total de 15 elementos por Boletim de Jogo.
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 anos** à data limite da inscrição.
4. **A equipa terá de inscrever obrigatoriamente 50% de jogadores com idade igual ou superior a 35 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 bastante da aptidão física do jogador, a certificar através de exame médico que declare a inexistência de quaisquer contraindicações 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 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 2023.¹
2. **Critérios de ordenação da inscrição das Equipas:**
3. Caso o número de inscrições venha a exceder o número limite de equipas previsto (32) a organização procederá à sua ordenação de acordo com os seguintes critérios:
 - 3.1. Data de inscrição confirmada pelo devido registo e validação da documentação exigida para o efeito pela ACCL.
 - 3.2. Participação nas cinco anteriores edições do Torneio de Futsal Cidade de Lisboa.
 - 3.2.1. Sem registo de qualquer falta de comparência injustificada.

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

- 3.2.2. Sem comportamentos antidesportivos e comprometedores do Fair Play.
- 3.3. Apresentação de equipa composta pelos 12 jogadores exigidos de acordo com o presente regulamento,
 - 3.4. A equipa que apresentar o valor superior conseguido através do somatório das idades de todos os jogadores inscritos (no cálculo será sempre considerada a lista inicial de 12 jogadores).

4. 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 sendo aceites por prioridade:

- 4.1. Equipas em representação de Juntas de Freguesia;
- 4.2. Duas equipas por Clube / Colectividade;
- 4.3. Equipas com um número de jogadores inscritos inferiores a 12, desde que cumpram com o disposto no ponto 4, Artigo 4º do presente Regulamento.

5. Inscrições de jogadores:

- 5.1. Após o final do prazo de inscrições e no decorrer da 1ª Fase **NÃO SERÁ PERMITIDA** a inscrição de novos jogadores.
- 5.2. No final **de cada Fase de Grupos** poderão ser inscritos 2 novos jogadores em substituição de outros que tenham sido inicialmente inscritos, desde que as razões invocadas sejam devidamente fundamentadas e aceites pela organização.
- 5.3. Na fase dos 4ºs de Final, Meia-Final e na Final nenhum jogador poderá ser inscrito, independentemente das razões invocadas.
- 5.4. 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 ato 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. Fotocópia do B.I./C.C./Passaporte/Título de Autorização de Residência válido (cidadãos estrangeiros).
- 1.3. 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. 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, sita na Rua Saraiva de Carvalho, 8 - 2º Esq., 1450 - 243 – Lisboa, até às 17h00 do dia 14 de Janeiro de 2023, por um dos seguintes meios.

- Presencialmente na ACCL
- 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 da partida com todos os jogadores devidamente equipados, 15 minutos antes de cada jogo.
2. Todos os jogadores deverão apresentar equipamento adequado à prática da modalidade incluindo a **obrigatoriedade do uso de caneleiras** e numero na camisola, que os identifique como pertencentes à mesma

- equipa, sob pena de serem impedidos de participar.
3. O Capitão de equipa terá também de estar identificado através da respectiva braçadeira.
 4. 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.
 5. 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.
 6. **É vedado ao jogador o uso de piercing, brincos, pulseiras, cordões, colares e afins, mesmo tapados com adesivos.**

Art. 10º

Bola

1. Cada equipa deverá apresentar-se com bolas para o aquecimento.
2. As **bolas de jogo** serão fornecidas pela organização e estarão de acordo com as regras oficiais da AFL e FPF.

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 minutos antes do início **do** jogo, a fim de procederem à inscrição dos jogadores no respetivo **boletim de jogo** e entregarem junto de um dos elementos da mesa os **cartões de identificação** de todos os jogadores presentes, bem como dos restantes elementos dirigentes e técnicos.
2. Os jogadores que não se façam acompanhar ou se recusem a entregar junto da mesa da organização o documento que valide a sua identificação e, por conseguinte, a sua inscrição no torneio 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 minutos, dividido em (2) duas partes de 20 minutos corridos e um intervalo de 10 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 suplentes 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 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 respetivo calendário.
2. A equipa terá uma tolerância de 15 minutos depois do tempo definido para o início de cada jogo, ultrapassado esse tempo, ser-lhe-á atribuída falta de comparência e respectiva penalização desportiva com uma derrota por 5-0.
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 respetiva pontuação será anulada por forma 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 (Associação de Futebol de Lisboa) e FPF (Federação Portuguesa de Futebol).

Art. 18º Sanções por infrações Disciplinares

1. Os jogadores expulsos do torneio na anterior edição (5ª) do Torneio de Futsal Cidade de Lisboa ficam impossibilitados de se inscreverem na presente edição.
2. O jogador que receber dois (2) cartões amarelos, no mesmo jogo, estará automaticamente suspenso do jogo seguinte.
3. O jogador que receber cartão vermelho directo será punido com pelo menos dois (2) jogos de suspensão, podendo, em virtude da gravidade da falta, ser agravado, se a Organização assim o entender.
4. **Caso se verifique um acto ou tentativa de agressão física por parte de um jogador a qualquer elemento participante do torneio, árbitro, organização ou assistência, o mesmo será imediatamente expulso do torneio sendo a sua equipa igualmente penalizada com a retirada de 2 pontos relativamente à pontuação obtida.**
5. **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 equipa será imediatamente expulsa do torneio.**
6. 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, árbitros, dirigentes, clubes, assim como incentive à prática de actos violentos, conflituosos ou de indisciplina, é punido com exclusão do Torneio assim como a equipa que representa.
7. Na eventualidade de exclusão de uma equipa do torneio antes do final de cada uma das fases 1 e 2 os resultados por si obtidos serão anulados, não havendo lugar à contagem de pontos ou golos para as equipas que entretanto já tenha defrontado.
8. Se o árbitro suspender definitivamente uma partida devido a comportamento incorrecto de alguma das equipas, esta será penalizada com derrota por 5-0, independentemente do resultado verificado na altura.
9. Se a suspensão for causada pelas duas equipas, será atribuída penalização a ambas com uma derrota de 5-0, independentemente do resultado verificado na altura.
10. No caso de exclusão de jogadores, o jogo terminará quando a equipa apresentar apenas 2 (dois) jogadores.
11. **Jogador com duas exclusões, em diferentes edições, fica impedido de participar neste Torneio.**
12. **Equipa ou jogador que sejam irradiados na presente edição do torneio, não poderão inscrever-se no 7º torneio.**

Art. 19º Calendário e Quadro Competitivo

1. O quadro competitivo do torneio será organizado em duas fases, em sistema de campeonato a uma volta, **divididos por 4 Séries** e uma Fase Final que será constituída por Quartos-de-Final, Meias-Finais e Final, em que haverá lugar a eliminação directa.
2. O calendário e posicionamento de cada equipa em cada um dos 4 grupos da 1ª Fase será definido por sorteio em data a agendar.
3. Os jogos realizados durante a 1ª e 2ª Fase serão realizados em catorze semanas distintas, aos fins-de-semana e **sempre num único dia sábado ou domingo.**
4. **Contudo a Organização, pode excepcionalmente e por necessidade imperativa de cumprimento do calendário, ter de proceder extraordinariamente à marcação de jogos durante os dias de semana, sempre após as 19h00.**

1º FASE

As 32 equipas serão agrupadas em quatro grupos de oito equipas cada, que farão por sua vez 7 jogos em 7 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.

2ª FASE

Na 2ª Fase, serão definidos 4 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 Equipas e o seu alinhamento em cada um dos 4 novos grupos far-se-á tendo em conta a classificação obtida durante a 1ª Fase de acordo com o quadro que abaixo se segue:

Grupos	I - CML	II CML	III ACCL	IV 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 - MEIA - FINAL - FINAL

Disputados num único jogo.

A equipa vencedora apura-se para a fase seguinte.

Existindo situação de empate no final do tempo regulamentar proceder-se-á a um prolongamento de 10 minutos, divididos em 2 partes de 5 minutos cada.

Se após este prolongamento o resultado pernamecer na mesma, proceder-se-á à marcação de 3 pontapés da marca de grande penalidade para encontrar o vencedor.

Se a igualdade se mantiver, dar-se-á continuidade à marcação alternada de pontapés da marca de grande penalidade até que uma das equipas concretize e a outra não o faça, encontrando-se dessa forma o vencedor.

Um jogador apenas pode repetir o pontapé da marca de grande penalidade quando todos os demais elementos da equipa o tiverem feito.

QUARTOS-DE-FINAL

As quatro primeiras equipas apuram-se para a Meia – Final. Desta fase sairá um alinhamento final que dará acesso às Meias-Finais 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	X	4º Classificado Grupo B
2	2º Classificado Grupo A	X	3º Classificado Grupo B
3	3º Classificado Grupo A	X	2º Classificado Grupo B
4	4º Classificado Grupo A	X	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

Meia – Final

As equipas vencedoras apuram-se para as Finais. As equipas derrotadas disputarão jogos para atribuição dos 3º e 4º lugares, de acordo com o seguinte quadro:

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

As equipas vencedoras apuram-se para as Finais.

As equipas derrotadas disputarão jogos para atribuição dos 3º e 4º lugares, de acordo com o seguinte quadro:

FINAL

TAÇA CML

Jogo	Equipa		Equipa	Classificação
13	Vencido Jogo 1	X	Vencido Jogo 2	3º e 4º
14	Vencedor Jogo 1	X	Vencedor Jogo 2	1º e 2º - FINAL

TAÇA ACCL

Jogo	Equipa		Equipa	Classificação
15	Vencido Jogo 1	X	Vencido Jogo 2	3º e 4º
16	Vencedor Jogo 1	X	Vencedor Jogo 2	1º e 2º - FINAL

Art. 20º Prémios

Serão atribuídos os seguintes prémios:

1. Troféus para as equipas classificadas nos 4 primeiros lugares, em cada uma das Taças em disputa.
2. Medalhas para os 15 elementos das equipas classificadas nos 4 primeiros lugares, em cada uma das Taças em disputa.
3. Será atribuído o **Troféu Fair Play** à equipa ou equipas que **após a realização 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).
 - a. Critérios de pontuação, para atribuição do Troféu Fair Play:
 - i. Cartão Amarelo (CA) - 1 ponto
 - ii. Acumulação de 2 cartões amarelos por jogo (ACA) - 3 pontos

iii. Cartão vermelho directo (VD) - 5 pontos

A pontuação final (PF) resultará da aplicação da seguinte fórmula:

PF= ([pontuação CA] + [pontuação ACA] + [pontuação VD])/[nº jogos realizados]

- b. Em caso de empate o troféu será atribuído à equipa com menor número de cartões vermelhos durante a totalidade do torneio.
 - c. Se após a aplicação do critério indicado no ponto anterior, o empate persistir, a organização atribuirá às equipas com melhor classificação ex-aequo, o Troféu Fair Play.
4. **Troféu Vasco Resende** - este galardão visa premiar e incentivar as equipas a participarem com o maior número de jogadores por jogo, valorizando a participação dos que tiverem mais idade.
5. **Assim, em todos os jogos haverá uma contabilização das idades dos atletas, sendo que ganhará este troféu, a equipa que durante as 2 fases iniciais apresentar por jogo um somatório de idades mais elevado.**
O galardão terá o nome do primeiro patrono do torneio, o jornalista e escritor, já falecido, a quem a CML atribuiu em 2016 a medalha de Mérito Municipal e que foi mentor do torneio.
O projecto já se implantou no panorama desportivo do Concelho graças à sua inovadora estrutura competitiva bem como aos objectivos específicos que concorrem para o aumento da prática desportiva de muitos municípios de Lisboa e continua a inovar procurando distanciar-se da prática desportiva federada dando resposta áqueles que procuram na prática desportiva em especial no futebol os seus valores e princípios basilares.
Este prémio tem como principal objetivo distinguir as equipas que se apresentem em cada jogo com o maior número de jogadores possível (12) bem como a integração e participação de jogadores com mais idade.
- a. O prémio será atribuído à equipa que ao longo do torneio (até ao final da 2ª fase) apresente em cada jogo o maior número de jogadores sendo sempre valorizado os jogadores com mais idade;
 - b. A organização do torneio irá atribuir em cada jogo uma pontuação a cada equipa que resultará da atribuição de um ponto por cada ano de idade de cada jogador participante por cada equipa. Essa pontuação será registada em cada um dos boletins de jogo;
 - c. No final da 2ª fase a equipa que alcançar maior pontuação em função do somatório da pontuação alcançada em cada jogo será galardoada com o Prémio Vasco Resende;
6. Em paralelo com os resultados desportivos de cada jornada a organização irá fornecer a todas as equipas participantes a pontuação referente ao Troféu *Fair Play* e ao Prémio Vasco Resende;
7. Os resultados serão divulgados no site da ACCL e da CML após cada jornada.

Art. 21º

Seguro Desportivo

1. Os jogadores e restantes elementos da equipa participantes no torneio estarão cobertos por um seguro de acidentes desportivos, apenas e só se cumprirem com o estipulado no Ponto 1 e 2 do Artigo 6º.
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

Procedimentos a efectuar em caso de acidente ou lesão ocorrida durante o torneio:

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 devido 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 a apólice do seguro desportivo que cobrirá as despesas médicas que possam vir a acontecer na sequência do acidente/lesão.
3. Caso a lesão/acidente o justifique deverá o delegado de cada equipa proceder ao preenchimento do respectivo relatório que lhe será facultado pela organização.
4. Depois de preenchido o relatório, este deverá ser entregue de imediato e no local de jogo a um membro da Organização.
5. As despesas inerentes à assistência e/ou tratamento decorrentes de eventuais acidentes que ocorram durante a realização de qualquer jogo do torneio, serão **posteriormente suportadas pela Companhia de Seguros** mediante a apresentação dos respetivos recibos de pagamento.

Art. 23º Homologação do Torneio

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

Art. 24º Considerações Finais

1. As equipas e respectivos jogadores, técnicos e dirigentes 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:
 - a. Assumindo que tomarão parte neste torneio com um verdadeiro espírito desportivo, respeitando os valores éticos e as regras que o regem.
 - b. 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, de modo a permitir o bom decorrer das atividades.
- 4.

Lisboa, 2 de Janeiro de 2022

A Organização

Câmara Municipal de Lisboa

Associação das Colectividades do Concelho de Lisboa