



# REGULAMENTO

**Art.1º**  
**Organização**

A 7.ª edição do Torneio de Futsal “Cidade de Lisboa”, a realizar durante o ano de 2024, doravante designado Torneio, é organizada pela Associação das Colectividades do Concelho de Lisboa (doravante ACCL) com o apoio financeiro e não financeiro da Câmara Municipal de Lisboa (doravante CML).

**Art. 2º**  
**Enquadramento e Objetivos**

1. O Torneio tem como finalidades a promoção da atividade física e do desporto e a criação de hábitos de vida saudáveis, diminuindo assim o sedentarismo junto de uma franja etária (idades superiores a 30 anos) da população da cidade de Lisboa, desenvolvendo um conjunto de convívios saudáveis ao longo de seis meses de atividade desportiva regular.
2. Pretende-se, igualmente, o incremento e a promoção do movimento associativo através das dinâmicas inerentes à participação de Clubes, Casas Regionais e Coletividades da cidade de Lisboa.

**Art. 3º**  
**Parceiros Institucionais**

Os Parceiros Institucionais do Torneio são:

- a) FPF - Federação Portuguesa de Futebol;
- b) AFL - Associação de Futebol de Lisboa;
- c) Plano Nacional para a Ética no Desporto;
- d) IPDJ - Instituto Português do Desporto e Juventude.
- e) APAF - Associação Portuguesa de Árbitros de Futebol

**Art. 4º**  
**Condições de Acesso**

1. Cada Clube/Coletividade pode inscrever um número máximo de 15 (quinze) jogadores e até 3 (três) elementos pertencentes ao corpo técnico e diretivo, num total até 18 (dezoito) elementos.
2. Só é permitido até 12 jogadores no banco de suplentes, conjuntamente com os 3 elementos do corpo técnico e diretivo.
3. A lista de jogadores mantém-se inalterável ao longo de todo o torneio, após a inscrição dos mesmos.
4. Os jogadores a inscrever não podem estar inscritos em qualquer Associação Distrital ou na FPF na presente temporada (2023/2024), nas modalidades de Futebol, Futsal ou Futebol de Praia.
5. Apenas podem participar jogadores com idade igual ou superior a 30 (trinta) anos, com base no ano de nascimento (1994).

6. As equipas podem ser compostas por elementos do sexo masculino e/ou feminino desde que cumpram como definido nos pontos 1,2,3 e 6 do presente regulamento.
7. 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**

1. O quadro competitivo é constituído preferencialmente por 32 (trinta e duas) equipas em representação de outros tantos Clubes/Coletividades.
2. **Condições de inscrição:**
  - a) Os clubes participantes têm de, obrigatoriamente, de estar sediados na cidade de Lisboa;
  - b) As equipas têm de representar um Clube/Coletividade associada da ACCL e com quotas regularizadas até final de 2023.<sup>1</sup>
3. As 32 (trinta e duas) equipas, serão ordenadas de acordo com os seguintes critérios:
  - a) Data de inscrição confirmada pelo devido registo e validação da documentação exigida para o efeito pela ACCL;
  - b) Participação nas seis anteriores edições do Torneio de Futsal Cidade de Lisboa:
    - 2.b.1 Sem registo de qualquer falta de comparência injustificada;
    - 2.b.2 Sem comportamentos antidesportivos e comprometedores do Fair Play;
  - c) Apresentação de equipa composta pelo número máximo de jogadores de acordo com o presente regulamento;
4. **Exclusão de equipas**
  - a) Qualquer equipa excluída da 6ª Edição do Torneio, fica impossibilitada de se inscrever na presente edição.
  - b) Qualquer equipa com duas exclusões em diferentes edições, fica impedida de participar futuramente em qualquer edição deste Torneio.
5. **Inscrições de jogadores:**

Após o final do prazo de inscrições **NÃO É PERMITIDA** a inscrição de novos jogadores;

## **Art. 6º**

### **Documentos obrigatórios no ato da inscrição**

A inscrição só é **aceite e validada** desde que se verifique a entrega/apresentação dos seguintes documentos:

#### **1. Jogadores:**

---

<sup>1</sup> Regime de exceção para as entidades que por estatuto não possam ser inscritas na ACCL.

- a) Inscrição na Ficha de Inscrição Individual - a fornecer pela Organização;
- b) B.I./C.C./Passaporte/Título de Autorização de Residência válido (cidadãos estrangeiros), de acordo com o art.º 5.º da Lei n.º 7/2007, de 5 de fevereiro, diploma que cria o cartão de cidadão e rege a sua emissão e utilização;
- c) A inscrição de cada jogador deve respeitar um destes três requisitos, mediante a apresentação do respetivo comprovativo:
  - c.1) Cada jogador deve ser socio do clube que representa.
  - c.2) Ter sua residência no concelho de Lisboa,
  - c.3) O local de Trabalho ser no concelho de Lisboa.
- d) 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:**

- a) Ficha de Inscrição de Equipa - A fornecer pela organização;
- b) B.I./C.C./Passaporte/Título de Autorização de Residência válido (cidadãos estrangeiros), de acordo com o art.º 5.º da Lei n.º 7/2007, de 5 de fevereiro, diploma que cria o cartão de cidadão e rege a sua emissão e utilização.

### **Art. 7º**

#### **Local, Procedimentos e data limite de Inscrição**

**A inscrição é efetuada junto da ACCL - Associação das Colectividades do Concelho de Lisboa, sita no Largo Luís Dourdil, Lote 4 – Lojas 2 / 3 / 4 – 1950-230 – Freguesia de Marvila - Lisboa, até às 17h00 do dia 15 de dezembro de 2023, ou em alternativa, por um dos seguintes meios:**

- a) Presencialmente na ACCL;
- b) Por carta com Aviso de Receção;
- c) Por *email* para o seguinte endereço eletrónico: futebol@accl.com.pt

### **Art. 8º**

#### **Locais de Jogo**

O Torneio realiza-se em pavilhões cobertos na cidade de Lisboa a indicar oportunamente pela Organização.

### **Art. 9º**

#### **Equipamento de Jogo**

1. As equipas devem apresentar-se no local da partida, 15 (quinze) minutos antes de cada jogo, com todos os jogadores devidamente equipados.
2. Todos os jogadores devem apresentar equipamento adequado à prática da modalidade, incluindo a **obrigatoriedade do uso de caneleiras** e número na camisola, que os identifique

como pertencentes à mesma equipa, sob pena de serem impedidos de participar.

3. Além do previsto n.º anterior, o Capitão de equipa tem de estar identificado através da respetiva braçadeira.
4. Caso as equipas se apresentem com equipamento da mesma cor ou semelhantes, a equipa que se encontra em 1.ª na ordem do boletim de jogo joga 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, deve substituí-la por outra ou na falta desta por um colete de cor diferente.
6. **É vedado aos jogadores o uso de *piercing*, brincos, pulseiras, cordões, colares, anéis e afins, ainda que tapados com adesivos.**

#### **Art. 10º**

##### **Bola**

1. Cada equipa deve apresentar-se com bolas para o aquecimento.
2. As **bolas de jogo** são fornecidas pela Organização e estarão de acordo com as regras oficiais da Associação de Futebol de Lisboa e Federação Portuguesa de Futebol.

#### **Art. 11º**

##### **Boletim de Jogo e Documentos de Identificação**

1. Os delegados de ambas as equipas devem comparecer junto da mesa da organização até 20 (Vinte) 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 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 podem participar no jogo. O mesmo deve acontecer no que se refere aos técnicos e delegados presentes no banco de suplentes.

#### **Art. 12º**

##### **Tempo de Jogo**

1. Cada jogo tem a duração de 40 (quarenta) minutos, dividido em 2 (duas) partes de 20 (vinte) minutos corridos e controlados pelos árbitros, havendo um intervalo de 5 (cinco) minutos.
2. Os horários definidos para o início do jogo, devem ser cumpridos, de acordo com o calendário a distribuir.

#### **Art. 13º**

##### **Substituições**

1. O número de substituições é ilimitado.
2. O jogador substituto só pode entrar no recinto de jogo após o substituído sair do mesmo.
3. As substituições só são permitidas na zona frontal ao banco de suplentes da respetiva equipa.

4. O banco de suplentes de cada equipa é **sempre** do lado onde a equipa defende.

**Art. 14º**  
**Arbitragens**

1. A arbitragem está a cargo de árbitros credenciados e nomeados pela Comissão Organizadora.
2. Todos os jogos são dirigidos por 2 (dois) árbitros.

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

1. Os jogos realizam-se durante os fins-de-semana, em horários e datas de acordo com o respetivo sorteio. Em dias de épocas festivas, mencionadas no calendário da competição, não se realizam jogos.
2. Depois do horário definido para o início de cada jogo, cada equipa tem uma tolerância de 10 (dez) minutos para se apresentar no mesmo.
3. Ultrapassada a tolerância prevista no número anterior, é atribuída falta de comparência à respetiva equipa, com uma penalização de 12 (doze) pontos na Taça Fair Play e uma derrota por 5-0.
4. Se ambas as equipas não comparecerem na hora indicada, são penalizadas de acordo com o ponto anterior.
5. Equipa que reincida na segunda falta de comparência, sem que para o efeito apresente uma justificação devidamente fundamentada, é excluída do Torneio.
6. Não estão contempladas quaisquer alterações (adiamentos/antecipações), às datas e aos locais definidos em calendário na sequência do sorteio.
7. Caso a desistência e/ou exclusão ocorra antes do *términus* de cada uma das fases, o resultado do (s) jogo (s) com as equipas e a respetiva pontuação é anulada para que todas fiquem em igualdade de circunstâncias.

**Art. 16º**  
**Regras de jogo**

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

**Art. 17º**  
**Disciplina**

Aplicam-se como referência as normas do Futsal utilizadas pela Associação de Futebol de Lisboa e Federação Portuguesa de Futebol.

## Art. 18º

### Sanções por infrações Disciplinares

1. Qualquer elemento (jogador, treinador, delegado, outro) excluído da 6.ª Edição do Torneio, fica impossibilitado de se inscrever na presente edição e na seguinte, correspondendo a uma suspensão de participação em duas edições consecutivas.
2. Um elemento (jogador, treinador, delegado, outro) com duas exclusões, em diferentes edições, fica impedido de participar futuramente em qualquer edição deste Torneio.
3. O elemento (jogador, treinador, delegado, outro) punido, no mesmo jogo, com 2 (dois) cartões amarelos, é automaticamente suspenso do jogo seguinte.
4. O elemento (jogador, treinador, delegado, outro) punido com cartão vermelho direto é automaticamente suspenso com o mínimo de 1 jogo, correspondente ao jogo seguinte. Esta situação está sujeita a análise pelo Conselho de Disciplina, podendo ser agravada, conforme a gravidade da situação.
5. A suspensão referente nos números 3 e 4, pode ser agravada, mediante o que for mencionado, nomeadamente, no relatório do árbitro.
6. O elemento (jogador, treinador, delegado, outro) que acumular 3 cartões amarelos em jogos diferentes, é automaticamente suspenso por 1 jogo.
7. O elemento (jogador, treinador, delegado, outro) que use de expressões ou gestos injuriosos, difamatórios ou grosseiros para com qualquer elemento participante no Torneio (Organização, árbitros, dirigentes, jogadores, público, etc.), assim como incentive a prática de atos violentos, conflituosos ou de indisciplina, é expulso com vermelho direto e será suspenso com 2 jogos, até análise da aplicação da sanção.
8. A suspensão indicada no número anterior, pode ser agravada até à exclusão do Torneio, mediante o que for mencionado, nomeadamente, no relatório do árbitro.
9. Caso se verifique um ato ou tentativa de agressão física por parte de um elemento (jogador, treinador, delegado, outro) a qualquer elemento participante no Torneio (Organização, árbitros, dirigentes, jogadores, público, etc.), o mesmo é penalizado da seguinte forma:
  - a) **Jogador** – Exclusão imediata do Torneio, e a respetiva equipa penalizada com 10 (dez) pontos na Taça fair-Play. A penalização pode ser agravada até à exclusão da equipa do Torneio, mediante o que for mencionado, nomeadamente, no relatório do árbitro;
  - b) **Treinador ou dirigente** – Exclusão imediata do Torneio, e a respetiva equipa penalizada com 15 (quinze) pontos na Taça fair-Play. A penalização pode ser agravada até à exclusão da equipa do Torneio, mediante o que for mencionado, nomeadamente, no relatório do árbitro
10. Em caso de reincidência do descrito nos pontos 7 (sete) e 9 (nove), ou no caso de atos de indisciplina coletivos, a equipa é imediatamente excluída do Torneio.
11. Se o árbitro suspender definitivamente uma partida devido a comportamento incorreto de uma das equipas, é aplicada, à equipa infratora, uma penalização de 20 (vinte) pontos na Taça Fair Play e uma derrota por 5-0, independentemente do resultado verificado na altura.

12. A mesma penalização é aplicada a ambas as equipas se incorrerem na infração indicada no número anterior.
13. Em caso de exclusão de uma equipa do Torneio antes do final de cada uma das fases de grupo (1.ª e 2.ª), os resultados obtidos são anulados, não havendo lugar à contagem de pontos e golos para as equipas que, entretanto, já tenha defrontado.

#### **19º Artigo**

##### **Comissão de Disciplina**

1. A comissão de Disciplina é constituída por três elementos, sendo um representante da entidade organizadora, um representante da arbitragem e um representante da CML.

#### **20º Artigo**

##### **Reclamações**

1. As reclamações sobre a aplicação de sanções disciplinares, devem ocorrer após a publicação do comunicado do Conselho de Disciplina, tendo os clubes 24h para o fazer, em documento próprio, e remetidas via e-mail para [futebol@accl.com.pt](mailto:futebol@accl.com.pt)
2. As reclamações sobre qualquer situação de jogo, devem ser entregues na mesa de jogo, em documento próprio, até 30 minutos, após o término do jogo.
- 4., A Comissão de Disciplina analisará todas as reclamações devidamente formalizadas

#### **Art. 21º**

##### **Calendário e Quadro Competitivo**

1. O quadro competitivo do Torneio é organizado em duas fases, conforme se demonstra infra: em sistema de campeonato a uma volta, **divididos por 4 (quatro)** Grupos e uma Fase Final estruturada por Quartos-de-Final, Meias-Finais e Final, em que há lugar a eliminação direta.
2. O calendário e posicionamento de cada equipa em cada um dos 4 (quatro) grupos da 1.ª Fase é definido por sorteio em data a agendar.
3. Os jogos realizados durante a 1.ª e 2.ª Fases decorrem em 14 (catorze) semanas distintas, durante os fins-de-semana e **sempre num único dia, sábado ou domingo.**
4. **A Organização pode, excepcionalmente e por necessidade imperativa de cumprimento do calendário, proceder à marcação de jogos durante os dias de semana e sempre após as 19h00.**



## 1.ª FASE

---

As 32 (trinta e duas) equipas são agrupadas em 4 (quatro) grupos de 8 (oito) equipas cada e que farão por sua vez 7 (sete) jogos em 7 (sete) jornadas respetivamente;

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

- 1.º - Classificação obtida na Taça Fair Play no final da 1.ª Fase de Grupos [Art.º 21, ponto 3, alínea a), do presente Regulamento;
- 2.º - Resultado verificado entre as equipas;
- 3.º - Maior diferença entre golos marcados e sofridos;
- 4.º - Maior número de vitórias;
- 5.º - Maior número de golos marcados;
- 6.º - Menor número de golos sofridos.

## 2.ª FASE

---

Na 2.ª Fase, são 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. Esta Fase decorre no mesmo formato competitivo da 1.ª Fase.

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

### Grupos / Equipas

TAÇA - CML		TAÇA - ACCL	
I	II	III	IV
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

Se no final desta Fase existirem equipas empatadas em pontos, serão utilizados os mesmos critérios de desempate da 1.ª Fase.

### QUARTOS-DE-FINAL / MEIA - FINAL

Disputados num único jogo.

A equipa vencedora apura-se para a fase seguinte.

Em situação de empate, procede-se à marcação alternada de 5 (cinco) pontapés da marca de grande penalidade para encontrar o vencedor.

## **FINAL**

Existindo situação de empate no final do tempo regulamentar procede-se a um prolongamento de 10 (dez) minutos, divididos em 2 (duas) partes de 5 (cinco) minutos cada (tempo corrido)

Persistindo a situação de empate no final do prolongamento, procede-se à marcação alternada de 5 (cinco) pontapés da marca de grande penalidade para encontrar o vencedor.

## **APÓS OS PONTAPÉS DA MARCA DA GRANDE PENALIDADE E/OU O PROLONGAMENTO DO JOGO**

Se a igualdade se mantiver, dá-se 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 4 (quatro) primeiras equipas apuram-se para a Meia – Final. Desta fase sai um alinhamento final que dá 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 I	vs	4º Classificado Grupo II
2	2º Classificado Grupo I	vs	3º Classificado Grupo II
3	3º Classificado Grupo I	vs	2º Classificado Grupo II
4	4º Classificado Grupo I	vs	1º Classificado Grupo II

### **TAÇA ACCL**

Jogo	Equipa		Equipa
5	1º Classificado Grupo III	vs	4º Classificado Grupo IV
6	2º Classificado Grupo III	vs	3º Classificado Grupo IV
7	3º Classificado Grupo III	vs	2º Classificado Grupo IV
8	4º Classificado Grupo III	vs	1º Classificado Grupo IV

## **MEIA-FINAL**

As equipas vencedoras apuram-se para as Finais (Taça CML e Taça ACCL).

As equipas derrotadas disputam jogos para atribuição do 3.º e 4.º lugares (Taça CML e Taça ACCL).

### TAÇA CML

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

### TAÇA ACCL

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

### FINAL

Os vencedores dos jogos 14 e 16 são considerados os campeões das respetivos troféus em disputa.

### TAÇA CML

Jogo	Equipa		Equipa	Classificação
13	Vencido do Jogo 9	vs	Vencido do Jogo 10	3.º e 4.º lugar
14	Vencedor do Jogo 9	vs	Vencedor do Jogo 10	1.º e 2.º lugar

### TAÇA ACCL

Jogo	Equipa		Equipa	Classificação
15	Vencido do Jogo 11	vs	Vencido do Jogo 12	3.º e 4.º lugar
16	Vencedor do Jogo 11	vs	Vencedor do Jogo 12	1.º e 2.º lugar

### Art. 22º

#### Prémios

São atribuídos os seguintes prémios:

1. Troféus para as equipas classificadas nos 4 (quatro) primeiros lugares, em cada uma das Taças em competição.
2. Medalhas para os 15 (quinze) elementos das equipas classificadas nos 4 (quatro) primeiros lugares, em cada uma das Taças em competição.
3. Os 3 (três) elementos pertencentes ao corpo técnico e diretivo, também recebem medalhas, em concordância com a classificação obtida pelas equipas
4. **Taça Fair Play Vasco Resende** - É atribuído o **Troféu Fair Play** à equipa que **após a realização da 2.ª Fase**, (independentemente da Taça que vierem a disputar) venham a obter a melhor classificação em matéria disciplinar (ou seja tenham obtido o menor n.º de pontos).
  - a) Critérios de pontuação, para atribuição do **Troféu Fair Play**:

- i. Cartão Amarelo (CA): Atleta = 1 ponto; Não atleta = 2 pontos;
  - ii. Acumulação de 2 cartões amarelos por jogo (2CA): Atleta = 3 pontos; Não atleta = 6 pontos;
  - iii. Cartão vermelho direto (VD): Atleta = 6 pontos; Não atleta = 12 pontos;
  - iv. A pontuação final (pf) resulta da aplicação da seguinte fórmula  
$$PF = \frac{[(\text{pontuação CA}) + (\text{pontuação 2CA})] + [(\text{pontuação VD})]}{(\text{n}^\circ \text{ jogos realizados})}$$
- b) Em caso de empate o troféu é atribuído à equipa com menor número de cartões vermelhos no final da 2.ª Fase do Torneio.
- c) Após a aplicação do critério indicado no ponto anterior, se o empate persistir, a organização atribui às equipas com melhor classificação *ex-aequo*, o **Troféu Fair Play**.

#### 5. É criado o prémio Cartão Branco.

5.1 - O cartão branco / fairplay visa reconhecer, destacar e recompensar as atitudes e comportamentos eticamente relevantes praticados por atletas, treinadores e dirigentes, entre outros agentes diretamente envolvidos no jogo, e, também, os espectadores.

5.2 - É da competência do árbitro/juiz a atribuição do cartão branco/ fairplay sempre que durante o jogo observe uma ação ou comportamento merecedor do mesmo, podendo ser mostrado a diversos intervenientes envolvidos.

5.3 – O premio Cartão Branco é atribuído pela Comissão de Disciplina.

6. **Taça para a Equipa mais concretizadora** - É atribuído esta Taça à equipa que **após a realização da 2.ª Fase**, (independentemente da Taça que vierem a disputar) venham a obter o maior número de golos.
7. **Taça para a Equipa menos batida** - É atribuído esta Taça à equipa que **após a realização da 2.ª Fase**, (independentemente da Taça que vierem a disputar) venham a obter o menor número de golos sofridos.
8. **Prémio Melhor Marcador** - É atribuído esta Taça ao jogador que **após a realização da 2.ª Fase**, (independentemente da Taça que vierem a disputar) venha a obter o maior número de golos.
9. Em paralelo com os resultados desportivos de cada jornada, a Organização fornece a todas as equipas participantes a pontuação referente a todas as Taças e Prémios em disputa.
10. Os resultados são divulgados no *site* da ACCL e da CML após cada jornada.

### **Art. 23º** **Seguro Desportivo**

1. Os jogadores e restantes elementos das equipas participantes no Torneio estão cobertos por um seguro de acidentes desportivos, apenas e só se cumprirem com o estipulado nos Pontos 1 e 2 do Artigo 6.º.
2. A Organização declina qualquer responsabilidade por eventuais acidentes ocorridos durante o torneio que não se encontrem cobertos pela apólice de seguro desportivo.
3. A Apólice de seguro desportivo da responsabilidade da Organização, apenas cobre os sinistros verificados durante os jogos da competição e não no decorrer dos treinos das

equipas que estejam inscritas no Torneio.

4. Após a inscrição no Torneio, será enviada para os responsáveis de cada equipa uma cópia da apólice de seguro com as condições específicas e respetivas coberturas e capitais.

#### **Art. 24º**

##### **Procedimento em caso de Acidentes ou Lesões**

Procedimentos a efetuar em caso de acidente ou lesão ocorrida durante os jogos do Torneio:

1. Em cada local de jogo está presente um técnico socorrista que avalia a situação e procede aos tratamentos que forem necessários e possíveis.
2. Caso a lesão/acidente o justifique a organização realiza o devido contacto com o INEM, que após avaliação procede, caso se justifique, à evacuação do lesionado/acidentado para unidade hospitalar a indicar. A organização faculta ao delegado da equipa do acidentado, uma cópia de participação do seguro desportivo que cobre as despesas médicas que possam ocorrer na sequência do acidente/lesão.
3. Caso a lesão/acidente o justifique deve o delegado de cada equipa proceder ao preenchimento do respetivo relatório que lhe é facultado pela Organização.
4. Depois de preenchido o relatório, este deve 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, são **posteriormente reembolsadas pela Companhia de Seguros** mediante a apresentação dos respetivos recibos de pagamento.
6. **Caso o acidentado não pretenda a deslocação a Unidade Hospitalar deve preencher e assinar o Termo de Responsabilidade facultado pela Organização.**

#### **Art. 25º**

##### **Homologação do Torneio**

O Torneio encontra-se devidamente homologado pela Federação Portuguesa de Futebol, através da Associação de Futebol de Lisboa.

#### **Art. 26º**

##### **Considerações Finais**

1. As equipas e respetivos jogadores, técnicos e dirigentes que participam no Torneio, demonstram que estão de acordo com o presente regulamento, bem como com as suas condições e princípios:
  - a) Assumindo que tomam 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 é aceite** como argumento para o não cumprimento do mesmo.

3. Os casos e situações omissas, ambíguas e não previstas neste regulamento, são apresentadas à Organização e resolvidas por esta, e deles não há recurso de modo a permitir o bom decorrer das atividades.

Lisboa, 12 de Dezembro de 2023

### **A Organização**

Associação das Colectividades do Concelho de Lisboa