



DOCUMENTO ORIENTADOR

Índice

1. ORGANIZAÇÃO	3
2. DESTINATÁRIOS/ESCALÕES ETÁRIOS.....	3
3. INSCRIÇÕES	3
4. LOCAL DO TORNEIO.....	3
5. COMPETIÇÃO	4
6. CLASSIFICAÇÕES	4
7. DISCIPLINA.....	4
8. DA RESPONSABILIDADE DOS CLUBES	4
9. BOLETINS DE JOGOS.....	4
10. FORMAS DE DESEMPATE	5
11. REPESCAGEM.....	5
12. REGRAS DO JOGO	5
13. CONSTITUIÇÃO E IDENTIFICAÇÃO	5
14. ACESSO AO ESPAÇO DE JOGO.....	6
15. PRÉMIOS	6
16. CRONOGRAMA DA ACÇÃO.....	6
17. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	6

1. ORGANIZAÇÃO

A Câmara Municipal de Montemor-o-Velho irá organizar o XX Torneio Concelhio de Futebol Juvenil, nos dias 30 de junho, 1 e 2 de Julho de 2017, no Complexo Desportivo São Pedro – Carapinheira. São parceiros deste evento o Clube Desportivo Carapinheirense.

2. DESTINATÁRIOS/ESCALÕES ETÁRIOS

O quadro competitivo é composto pelos escalões etários seguintes

ESCALÕES	ANO DE NASCIMENTO
Petizes	2010/2011
Traquinas	2008/2009
Benjamins	2006/2007
Infantis	2004/2005
Iniciados	2002/2003
Juvenis	2000/2001

OBS: Podem participar equipas mistas em todos os escalões do torneio.

3. INSCRIÇÕES

3.1. Podem inscrever-se todos os jovens residentes no Concelho de Montemor-o-Velho nas idades referidas e em representação de Clubes, Associações ou Escolas.

3.2. Podem igualmente inscrever-se os atletas federados na época 2016/2017, que pertençam aos clubes do Concelho de Montemor-o-Velho, independentemente da sua residência.

3.3. Para os escalões de petizes e traquinas não residentes no concelho e caso não haja registo federativo, os atletas podem ser inscritos apresentando ficha de inscrição interna do clube, acompanhado do documento de identificação (Cartão de Cidadão / Bilhete de Identidade / Cédula pessoal).

3.4. Os jogadores podem inscrever-se livremente em qualquer Clube ou Associação deste Concelho que participe no torneio.

3.5. Cada equipa pode inscrever no Torneio os seguintes elementos:

- Mínimo de **9** jogadores;
- Máximo de **15** jogadores;
- OBS: Petizes e Traquinas – mínimo de 4.

- 1 Treinador;
- 1 Delegado;
- 1 Massagista;

3.6. Os jogadores somente poderão jogar no escalão em que se inscrevem.

3.7. Local de Inscrição

- Secretaria das Piscinas Municipais de Montemor-o-Velho – de segunda a sexta-feira – 8h30 às 18h00 – telefone 239 688 180 – email: desporto@cm-montemorvelho.pt.

3.8. Documentos a apresentarem no acto da inscrição:

- 3.8.1. - Boletim de inscrição devidamente preenchido;
- 3.8.2. - Cartão Único/BI/Cédula Pessoal acompanhada de fotografia (fotocópias);
- 3.8.3. - Cartão Federativo da Época Desportiva 2016/2017 (sempre acompanhado do CC - fotocópias).

3.9. Prazo para inscrição:

3.9.1. Equipas: 16 de junho 2017

3.9.2. Atletas: 23 de junho 2017

NOTA: O não cumprimento destes prazos de inscrição resultará na não participação das respectivas equipas/atletas.

4. LOCAL DO TORNEIO

Complexo Desportivo São Pedro – Carapinheira.



5. COMPETIÇÃO

5.1. A competição disputar-se-á a uma só volta em conformidade com o número de equipas inscritas.

1ª Fase

Fase de Apuramento:

- Todos contra todos a uma só volta

Fases seguintes:

- A eliminar

5.2. Quando se verificar a existência de uma só série a classificação final será ordenada de acordo com a pontuação obtida.

5.3. Quando se verificar a existência de mais de 5 equipas num escalão, serão elaboradas duas ou mais séries, sendo que as equipas serão agrupadas em séries de 3, 4 ou 5 equipas, jogando entre si a uma só volta, apurando-se para a (s) fase (s) seguinte (s) as duas primeiras classificadas de cada série.

Após a conclusão da fase de grupos, as equipas irão jogar da seguinte forma: 1º classificado da série A jogará com o 2º classificado da série B e o 1º classificado da série B jogará com o 2º classificado da série A.

Posteriormente, as equipas vencedoras jogam a final e as equipas vencidas disputarão entre si o 3º e 4º lugar.

5.4. Quando se verificar uma situação em que o nº de equipas é ímpar, recorrer-se-á à repescagem (ver formas de desempate – Ponto 11)

5.5. Os Clubes não podem pedir adiamento de jogos, após a divulgação do calendário de jogos.

6. CLASSIFICAÇÕES

6.1. Na fase de apuramento a classificação das equipas é determinada pela pontuação obtida no total dos jogos efectuados:

*Vitória..... 3 Pontos

*Empate..... 1 Pontos

*Derrota..... 0 Ponto

*Falta de comparência...0 Pontos (ver disciplina – pontos 7.4 e 7.5)

7. DISCIPLINA

7.1. São aceites protestos até 15 minutos após os terminos dos jogos

7.2. As decisões regulamentares/ disciplinares serão tomadas num prazo de 30 minutos após a contestação por parte dos clubes.

7.3. Os jogadores estão sujeitos às seguintes punições:

a) Um jogo de suspensão – Três cartões amarelos em jogos diferentes, ou dois cartões amarelos no mesmo jogo.

b) Os jogadores punidos com cartão vermelho directo, ou que, dentro das instalações desportivas, tenham comportamento indigno, **poderão ser suspensos com penas que podem variar entre um jogo e a irradiação.**

7.4. Sempre que se verifique uma falta de comparência ou atraso superior a 10' relativamente à hora de jogo, será atribuída uma derrota por 3 – 0 à equipa faltosa.

7.7. Os castigos sofridos no torneio são acumuláveis para o ano seguinte, no sentido de salvaguardar o Fair-Play.

8. DA RESPONSABILIDADE DOS CLUBES

8.1. Assegurar a presença das equipas nos locais 30 minutos antes do seu primeiro jogo e nos horários indicados pela organização para a realização dos jogos.

9. BOLETINS DE JOGOS

9.1. Os boletins de jogo são da responsabilidade da organização e serão preenchidos pela mesa.



10. FORMAS DE DESEMPATE

10.1. Em caso de igualdade pontual entre duas ou mais equipas, deve ter-se em conta os seguintes factores de desempate:

- a) Resultado do (s) jogo (s) entre as equipas em causa;
- b) Diferença entre o número de golos marcados e sofridos;
- c) Número de golos marcados;
- d) Situação disciplinar da equipa;
- e) Número de vitórias no quadro competitivo.

10.2. Nas fases disputadas por eliminatórias e em caso de igualdade, recorrer-se-á a seguinte forma de desempate:

- a) Séries de três pontapés da marca de grande penalidade;
- b) Continuação da marcação de pontapés da marca de grande penalidade, por jogadores diferentes, até que uma equipa ganhe vantagem com o mesmo número de pontapés executados.

11. REPESCAGEM

- Quando se verifique a necessidade de repescar uma equipa, deve ter-se em conta os seguintes factores:

- a) Maior número de golos marcados;
- b) Menor número de golos sofridos;
- c) Situação disciplinar da equipa;

NOTA: Para efeitos de repescagem contará apenas o resultado obtido durante o tempo regulamentar, ou seja exclui-se as situações em que é necessário recorrer ao prolongamento e grandes penalidades.

12. REGRAS DO JOGO

12.1. Regras oficiais do Futebol 7.

(com excepção dos fora de jogo. **Não haverá foras de jogo**)

12.2. Duração dos jogos

Petizes e traquinas - 20 minutos - troca de campo aos 10 minutos.

Restantes categorias – 30 minutos – troca de campo aos 15 minutos.

- a) O tempo de jogo é controlado pelo árbitro.

12.3. Petizes e traquinas

- **A competição no escalão de Petizes vai ser realizada em 5x5**
- O campo para este escalão será ajustado ao respectivo escalão
- As balizas e as bolas são as ajustadas para este escalão.

13. CONSTITUIÇÃO E IDENTIFICAÇÃO

13.1. Documentos a apresentarem obrigatoriamente nos jogos:

- a) Bilhete de Identidade/ Cartão único ou Cartão Federativo (**originais**)
- b) Cédula Pessoal acompanhada de foto
- c) **Não serão aceites fotocópias dos referidos documentos.**
- d) No Boletim de jogo podem ser inscritos 15 jogadores, dos quais 7 ou (5) no caso dos petizes e traquinas, estão em campo e os outros são suplentes.
- e) O número mínimo de jogadores permitido a cada equipa para iniciar um jogo é de sete (7) e de cinco (5) no caso dos petizes e traquinas, sendo averbada falta de comparência às equipas que não cumpram o número mínimo de jogadores.
- f) A identificação dos jogadores, será feita através do Bilhete de Identidade/ Cartão único ou Cédula Pessoal, neste caso sempre acompanhada de outro cartão com fotografia.
- g) No início de cada jogo, o arbitro ou o representante da Câmara Municipal presente no local tem o direito de solicitar aos delegados das equipas a confirmação de Identidade de qualquer jogador.
- h) Em caso de se verificar irregularidade, o atleta em causa será desclassificado e averbada falta de comparência à equipa que o fez alinhar. No caso de reincidência a equipa será eliminada do Torneio

13.2. Equipamentos

- a) É obrigatório o uso de equipamento igual por todos os jogadores da equipa, com excepção do guarda-redes, que deverá usar uma camisola que o distinga de todos os outros jogadores. Todas as camisolas são numeradas com números diferentes da mesma equipa (excepção no caso dos petizes).
- b) É obrigatório o uso de caneleiras por todos os jogadores.



14. ACESSO AO ESPAÇO DE JOGO

- O acesso ao espaço de jogo só pode ser realizado pelos elementos que constam da ficha de jogo.

15. PRÉMIOS

15.1. Taças às 4 primeiras equipas de cada escalão

15.3. Medalhas para todos os participantes

15.2. T-Shirts para todos os participantes

16. CRONOGRAMA DA ACÇÃO

FASES DO PROGRAMA	CALENDARIZAÇÃO
Prazo Inscrição de equipas – termina	16 de junho 2017
Prazo Inscrição de atletas – termina	23 de junho 2017
REUNIÃO COM OS CLUBES – Sorteio	26 de junho 2017 – 21h00 Piscinas Municipais
Datas dos jogos	30 de junho e 1 e 2 de julho

17. CONSIDERAÇÕES FINAIS

- Os casos omissos deste regulamento serão resolvidos pela organização, que é soberana nas suas decisões, depois de ouvidas as respectivas comissões.

XX TORNEIO FUTEBOL JUVENIL 2017
 FICHA DE INSCRIÇÃO

Clube/Associação _____

Morada _____

Código Postal _____ Telemóvel _____

Escalão _____ Categoria _____

n.º	Nome (letras maiúsculas)	Data Nasc.	N.º BI/CC/Cartão Federativo
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
Treinador			
Delegado			
Massagista			

Declaro por compromisso de honra que os dados inseridos da equipa são verdadeiros (atletas federados do clube ou residentes no Concelho de Montemor-o-Velho). Havendo prova de que estes foram falseados, assumimos as penalizações impostas pela Câmara Municipal.

Penalizações:

- Desclassificação da equipa em que se verifique a irregularidade;
- Desclassificação de todas as equipas da Associação/Clube, caso se verifique a irregularidade em mais do que uma equipa da mesma Associação/Clube;
- Nos casos mais graves, a Associação/Clube será Impedido de participar no Torneio do próximo ano.

O Presidente do clube,

 (Assinatura e Carimbo)