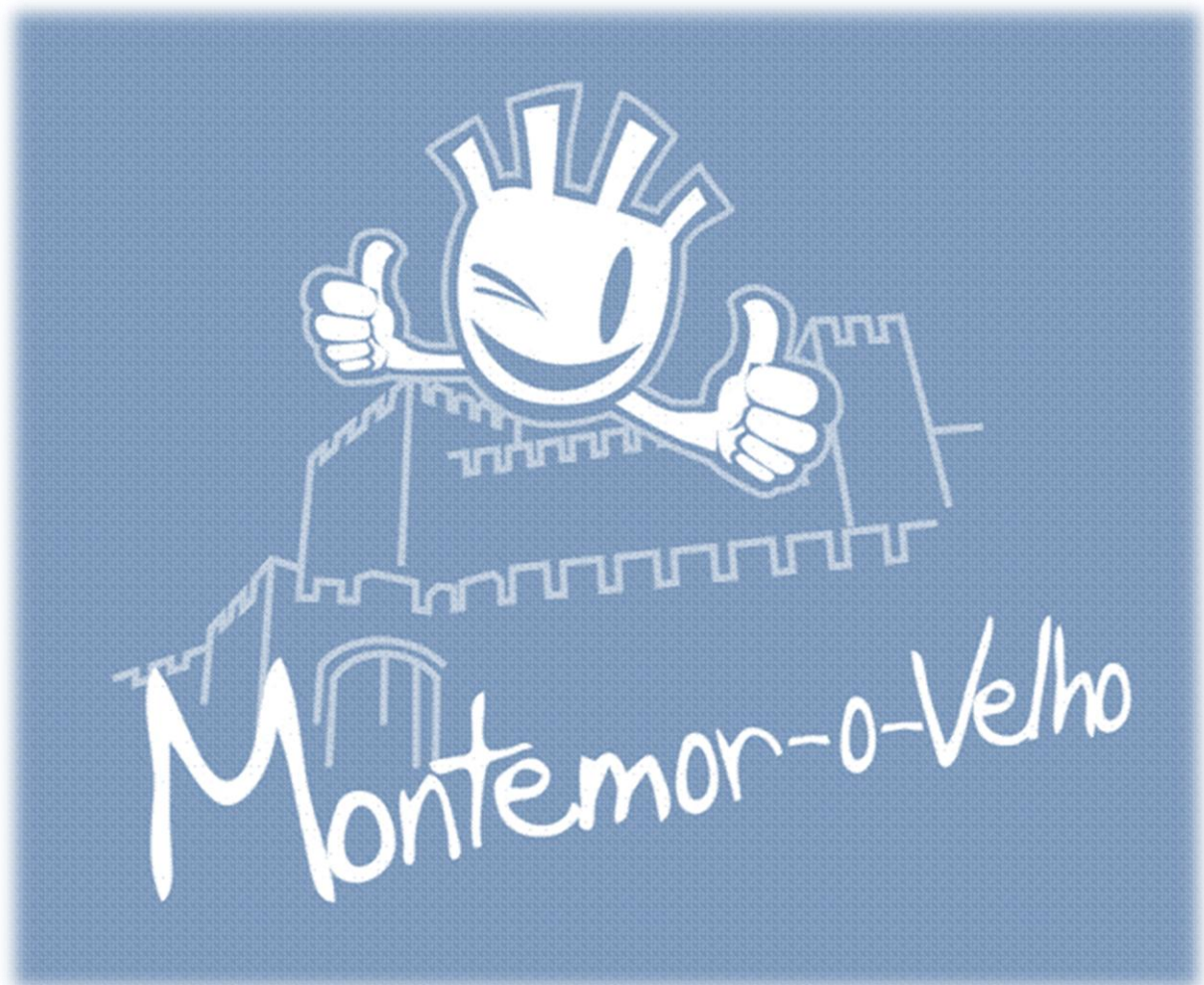




XVIII TORNEIO DE FUTEBOL JUVENIL 2015



Montemor-o-Velho, Maio de 2015

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	5
10. FORMAS DE DESEMPATE	5
11. PRÉMIOS INDIVIDUAIS	5
12. REGRAS DO JOGO	5
13. CONSTITUIÇÃO E IDENTIFICAÇÃO	6
14. ACESSO AO ESPAÇO DE JOGO	6
15. PRÉMIOS	6
16. CRONOGRAMA DA ACÇÃO	7
17. CONSIDERAÇÕES FINAIS	7

1. ORGANIZAÇÃO

A Câmara Municipal de Montemor-o-Velho, irá organizar o XVIII Torneio Concelhio de Futebol Juvenil, nos dias 30 de Maio e 6 e 7 de Junho de 2015, no Campo das Lages – Montemor – o – Velho.

São parceiros os Clubes do seu Município e a Associação de Futebol de Coimbra.

2. DESTINATÁRIOS/ESCALÕES ETÁRIOS

O quadro competitivo é composto pelos escalões etários seguintes

ESCALÕES	ANO DE NASCIMENTO
Petizes	2008/2009
Traquinas	2006/2007
Benjamins	2004/2005
Infantis	2002/2003
Iniciados	2000/ 2001
Juvenis	1998/1999

SEXO: 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 2014/ 2015, que pertençam aos clubes do Concelho de Montemor-o-Velho, independentemente da sua residência.

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

3.4. **Para os escalões de petizes e traquinas, os atletas podem ser inscritos apenas com a ficha de inscrição interna do clube.**

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

- Mínimo de 9 jogadores (Petizes e traquinas – mínimo de 7 jogadores)
- Máximo de 15 jogadores (Petizes e traquinas – máximo de 12 jogadores)
- 1 Treinador
- 1 Delegado
- 1 Massagista

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

3.7. Local de Inscrição

- Piscinas Municipais de Montemor – o - Velho

As inscrições de atletas e dirigentes deverá dar entrada nos serviços administrativos da Piscina municipal até à data limite. Os processos de inscrição que não estejam completos não serão aceites.

3.8. Documentos a apresentarem no acto da inscrição:

- Boletim de inscrição devidamente preenchido
- Cartão Único/BI/Cédula Pessoal acompanhada de fotografia (fotocópias)
- Cartão Federativo da Época Desportiva 2015/2015 (sempre acompanhado do CC - fotocópias)

3.9. Prazo de inscrições de equipas e de atletas

- A inscrição das equipas e dos atletas termina a **22 de Maio de 2015**.

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

4. LOCAL DO TORNEIO

- Campo das Lages.

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 duas ou mais séries, 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.

Para a final serão apuradas as equipas vencedoras das meias-finais.

As equipas vencidas das meias-finais 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 11.7.)

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 o término 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.

7.5. O clube que der falta de comparência, sem justificação, será excluído do torneio.

7.5.1. O Clube faltoso ficará igualmente inibido de participar no torneio no ano seguinte no escalão em causa.

7.6. Uma equipa que efectue 3 faltas de comparência seguidas ou intercaladas será desclassificada.

7.7. Os castigos sofridos no torneio anterior são acumuláveis para o 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 serão preenchidos pela mesa, da responsabilidade da organização.

10. FORMAS DE DESEMPATE

10.1. Pontuação

- 10.1.1. 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) Situação disciplinar da equipa
- d) Número de golos marcados
- 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. PRÉMIOS INDIVIDUAIS

11.1. Melhor marcador

- Se houver igualdade de golos marcados entre dois ou mais jogadores, utilizar-se-á a seguinte forma de desempate.

- a) Situação disciplinar do atleta
- b) Jogador com menor nº de jogos efectuados
- c) Jogador da equipa pior classificada
- d) Jogador mais jovem

11.2. Melhor guarda-redes

- a) A eleição do melhor guarda-redes será realizada pela Comissão Técnica (1 treinador por cada clube).

11.3. Melhor Jogador

- b) A eleição do melhor jogador será realizada pela Comissão Técnica (1 treinador por cada clube).

11.4. Repescagem

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

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

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 - 24 minutos - troca de campo aos 12 minutos.

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

- a) O tempo de jogo é controlado pelo árbitro.
- b) Os jogos realizam-se em campo relvado

12.3. Petizes e traquinas

- A competição no escalão de Petizes vai ser realizada em 5x5
- O campo para este escalão será metade do campo utilizado para os outros escalões
- 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 3 primeiras equipas de cada escalão
- 15.2. Troféu para o melhor marcador por escalão
- 15.3. Troféu para o melhor jogador por escalão
- 15.4. Troféu para o melhor guarda-redes por escalão

CRITÉRIOS PARA ATRIBUIÇÃO DE PRÉMIOS

Para a votação de melhor jogador e melhor guarda-redes, serão convidados um treinador de cada clube, procedendo a uma votação secreta no final do torneio.

16. CRONOGRAMA DA ACÇÃO

FASES DO PROGRAMA	CALENDARIZAÇÃO
Apresentação à Câmara / Aprovação	Abril/2015
Divulgação e inscrições	5 a 22 de Maio de 2015
Prazo Inscrição de equipas	22 de Maio
Prazo Inscrição de atletas	22 de Maio
REUNIÃO COM OS CLUBES - Sorteio	27 de Maio 2015– 21h00 Piscinas Municipais
INICIO DO TORNEIO	30 de Maio
Datas dos jogos	30 de Maio, 6 e 7 de junho 2015

17. CONSIDERAÇÕES FINAIS

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

XVIII TORNEIO FUTEBOL JUVENIL 2015

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,
