



REGULAMENTO DESPORTIVO

TAÇA BARNABÉ 2008



Junta de Freguesia de Almargem do Bispo

CAPITULO I

1 ORGANIZAÇÃO

- 1.1 A Taça Barnabé é organizada pelas Colectividades Participantes, com o apoio da Junta de Freguesia de Almargem do Bispo.
- 1.2 A Taça Barnabé é aberta a todas as colectividades da Freguesia de Almargem do Bispo que representam as localidades da Freguesia (Albogas, Almargem do Bispo, Almornos, Aruil, Camarões, Covas de Ferro, Dona Maria, Negrais, Sabugo e Vale de Lobos).
- 1.3 O Regulamento da Organização define as regras de funcionamento e a vertente organizativa da Taça Barnabé.

2 ESCALÕES DA TAÇA

- 2.1 A Organização da Taça é dividida em 4 escalões, por idades e sexo:
 - a. I Escalão masculino e feminino (misto) para nascidos após 01-01-1997
 - b. II Escalão masculino para rapazes nascidos entre 01-01-1992 a 31-12-1996
 - c. III Escalão masculino para nascidos antes de 31-12-1991
 - d. Escalão Feminino para nascidas antes de 31-12-1996

3 INSCRIÇÕES

- 3.1 As inscrições das equipas são efectuadas, impreterivelmente, até ao dia **31 de Julho de 2008**, na sede da Junta de Freguesia de Almargem do Bispo.
- 3.2 Toda a inscrição para ser válida, deverá ser efectuada em impresso próprio fornecido pela organização, que deverá ser preenchido na sua totalidade.
- 3.3 Cada Colectividade apenas poderá inscrever uma equipa por escalão.
- 3.4 No acto da inscrição cada equipa deverá inscrever um mínimo de:
 - 8 (oito) jogadores
 - 1 (um) delegado
 - 1 (um) treinador
 - 1 (um) médico ou massagista (opcional)
 - 1 (um) subdelegado ou dirigente (opcional)
- 3.5 Cada equipa poderá ter 3 (três) jogadores que não sejam naturais ou residentes na Freguesia de Almargem do Bispo, sendo que só poderão ser inscritos 2 (dois) por cada jogo. A comprovação da naturalidade e residência é efectuada única e exclusivamente através do Bilhete de Identidade, do boletim de nascimento, passaporte e comprovativo oficial de residência, ou através de Atestado emitido pela Junta de Freguesia de Almargem do Bispo.
- 3.6 Junto com a ficha de inscrição, cada equipa deverá entregar:
 - FOTOCÓPIA LEGÍVEL (frente e verso) do Bilhete de Identidade, ou boletim de nascimento, ou passaporte e comprovativo oficial de residência, e/ou do Atestado emitido pela Junta de Freguesia de Almargem do Bispo.
 - UMA FOTO TIPO PASSE para o cartão de jogador.
- 3.7 As inscrições dos jogadores, apenas se considerarão validadas após a verificação do original do Bilhete de Identidade, ou do documento oficial que o substitua, antes do primeiro jogo oficial da equipa, em que participe.
- 3.8 Todas as omissões ou falsas declarações inseridas na ficha de inscrição, ou nos documentos que a suportam implicam o seguinte:
 - a. A irradiação imediata do Jogador;
 - b. A atribuição de derrota por 5-0 (cinco zero), nos jogos em que o jogador tenha sido inscrito na ficha de jogo;
 - c. Atribuição de -1 (menos um) ponto na classificação, nos jogos em que o jogador tenha sido inscrito na ficha de jogo;

- 3.9 As inscrições das equipas são efectuadas, impreterivelmente, até ao dia **11 de Setembro de 2008**, na sede da Junta de Freguesia de Almargem do Bispo. Existirá um período suplementar de inscrições, entre os dias 29 de Setembro e 2 de Outubro de 2008.
- 3.10 É obrigatório a apresentação de um seguro desportivo para todos os jogadores inscritos.
- 3.11 A organização reserva o direito de recusar a inscrição de atletas e/ou equipas, sem que para tal tenha de expor as suas razões.

CAPITULO II

1 REGRAS

- 1.1 As regras de jogo serão as oficiais da Federação Portuguesa de Futebol, para a modalidade de Futsal, com as seguintes alterações:
- Durante o jogo o cronómetro só pára quando o árbitro fizer sinal ao cronometrista. O cronometrista parará o relógio, durante o último minuto de cada parte e sempre que a bola sair do recinto de jogo ou quando o árbitro apitar.
 - Na 2ª fase (se existir) e quando houver necessidade de prolongamento, (2x5 minutos) com o mesmo a verificar-se em relação ao último minuto de cada parte.
 - As faltas acumuladas durante o jogo, manter-se-ão para o prolongamento.
 - Caso haja necessidade de marcação de grandes penalidades, será uma série de 5 para cada equipa alternadamente, e em caso de empate, posteriormente até uma falhar.
 - Independentemente de o marcador electrónico indicar o final do jogo, os jogadores deverão esperar pelo apito final do(s) árbitro(s). É da inteira e exclusiva responsabilidade do(s) árbitro(s) a indicação do final do jogo.
 - Caso se venha a verificar, lugar à marcação de uma grande penalidade ou livre directo, após indicação do marcador electrónico de que o jogo terminou, os mesmos serão marcados sem recurso a recarga.

CAPITULO III

1 EQUIPA

- 1.1 Entende-se por equipa o conjunto formado por: Jogadores, Equipa técnica e Apoiantes.
- 1.2 Aos intervenientes directos no jogo, será atribuído um cartão de identificação, necessário para a efectivação do jogo.
- 1.3 Os jogadores e equipa técnica apenas terão entrada livre nos dias em que a sua equipa jogue.
- 1.4 Nenhum elemento poderá desempenhar as suas funções (jogador, delegado, treinador, médico, massagista, subdelegado ou dirigente) sem estar munido do respectivo cartão de identificação.
- 1.5 Em caso de perda ou extravio do cartão, deverá ser solicitada uma 2ª via.
- 1.6 Poderá ser acumulada a função de treinador – jogador, na mesma equipa, desde que a mesma seja mencionada na ficha de inscrição.
- 1.7 Para a realização de um jogo, cada equipa deverá apresentar:
- Um máximo de 12 jogadores e o mínimo de 4 jogadores, sendo um o Capitão de equipa;
 - 1 Treinador;
 - 1 Delegado;
 - 1 Massagista;
 - Cartões identificativos.

2 FUNÇÕES ESPECIFICAS DOS ELEMENTOS DAS EQUIPAS

- 2.1 São funções específicas e obrigatórias do Delegado:
- Dar-se a conhecer aos elementos da organização e ao delegado da equipa adversária, colaborando para que o jogo decorra nas melhores condições.
 - Entregar ao anotador cronometrista até 10 (dez) minutos antes do início do jogo, a ficha técnica da equipa que deverá ser acompanhada dos respectivos cartões de todos os elementos da sua equipa que vão participar no jogo.
 - Assinar no final do encontro o Boletim de Jogo.
 - Manter a isenção relativamente ao decorrer do jogo, abstendo-se de efectuar comentários ao trabalho das equipas intervenientes.
 - A falta de observância destes deveres é passível de intervenção disciplinar por parte do Comité Disciplinar.
- 2.2 São funções específicas e obrigatórias do Treinador:
- O treinador será o responsável pela orientação técnica da equipa.
 - Deverá também zelar pelo comportamento desportivo e disciplinar da sua equipa, antes, durante e depois de cada jogo.

3 EQUIPAMENTOS

- Cada equipa apresentar-se-á com o seu próprio equipamento.
- No caso de os equipamentos coincidirem, mudará de equipamento a equipa que perante o calendário dos jogos, seja considerada como equipa visitada.
- Caso a equipa não tenha equipamento alternativo, a organização facultará coletes, de forma a tornar fácil a identificação todos os elementos intervenientes.

CAPITULO IV

1 JOGOS

- 1.1 O sorteio dos jogos, realiza-se na sede da Junta de Freguesia de Almargem do Bispo, no dia **5 de Setembro de 2008**, sendo realizado na presença de todas as Colectividades participantes e aberto ao público em geral.

2 LOCAIS DOS JOGOS

- 2.1. Os jogos serão disputados nos Pavilhões Gimno-Desportivos existentes na Freguesia de Almargem do Bispo, que reúnam as condições necessárias para a organização dos jogos e que queiram participar.

3 HORÁRIO DOS JOGOS

- Todos os jogos realizar-se-ão às Sextas-Feiras à noite e Sábados à tarde/noite, podendo existir também jogos às Quintas-Feiras à noite ou em feriados ou véspera destes, caso o número de equipas participantes a isso obrigue.
- Todos os jogos do mesmo fim-de-semana serão realizados no mesmo pavilhão, salvo razão de força maior, e a anunciar antecipadamente pela organização.
- A duração do tempo regulamentar de cada jogo, por escalão será a seguinte:
 - I Escalão: 15 minutos por parte, de tempo corrido1 Árbitro
 - II Escalão: 20 minutos por parte, de tempo corrido 2 Árbitros
 - III Escalão: 20 minutos por parte, de tempo corrido 2 Árbitros
 - Escalão Feminino: 20 minutos por parte, de tempo corrido1 Árbitro
- Na falta de placard electrónico no pavilhão, o tempo de jogo será cronometrado pelo cronometrista da mesa.

- 3.5. Cada equipa poderá pedir um “tempo morto” de 1 minuto em cada parte.
- 3.6. Cada equipa dispõe de 15 (quinze) minutos de tolerância na sua apresentação em campo, após a apresentação da equipa de arbitragem em campo. Ultrapassado este período ser-lhe-á imputada falta de comparência.
- 3.7. Se o atraso do início do jogo for da responsabilidade da equipa de arbitragem ou da organização, as equipas intervenientes no jogo, terão que acatar o atraso.
- 3.8. Se por motivos de força maior, a equipa de arbitragem não poder comparecer a determinado jogo, o mesmo poderá ser arbitrado por um elemento designado pelo Comité Disciplinar.
- 3.9. O Comité Disciplinar efectuará todos os esforços para fazer cumprir rigorosamente o horário dos jogos.

4 BOLA DE JOGO

- 4.1. Em todos os jogos da Taça, a escolha da bola de jogo, é da inteira responsabilidade da equipa de arbitragem, devendo para isso cada equipa apresentar uma bola no início de cada jogo.

5 FALTAS DE COMPARÊNCIA

- 5.1. Qualquer equipa incorrerá em falta de comparência, quando decorridos 15 (quinze) minutos de tolerância, não se apresente dentro do recinto de jogo, devidamente equipada e pronta para iniciar o jogo.
- 5.2. São consideradas condições mínimas para a realização de uma partida, o disposto no ponto 1.7 do Capítulo II.
- 5.3. Uma equipa que incorra em falta de comparência, será penalizada com:
 - a) Derrota por 5-0 (cinco a zero).
 - b) Atribuição de -1 (menos um) ponto na classificação.
- 5.4. A mesma equipa que incorra numa segunda falta de comparência, será irradiada da Taça.

6 PONTUAÇÃO

- 6.1. A pontuação a atribuir em todas as fases da Taça Barnabé será a seguinte:
 - Vitória: 3 pontos
 - Empate: 1 ponto
 - Derrota: 0 pontos

7 ABANDONO DE CAMPO

- 7.1. Qualquer equipa que não complete o jogo por abandono de campo, será penalizada com:
 - a) Derrota por mais 5-0 (cinco a zero);
 - b) Atribuição de -1 (menos um) ponto na classificação.
 - c) Perda de direito a discutir os eventuais troféus em disputa.
- 7.2. Segundo abandono de campo da mesma equipa será punida com irradiação.

8 JOGO POR COMPLETAR

- 8.1. Qualquer equipa que no decorrer de um jogo, por matéria disciplinar (expulsões) se veja reduzida a 2 (dois) jogadores em campo (activos) será impedida de continuar o jogo, sendo-lhe atribuída a derrota. Do mesmo modo se acontecerem lesões graves que impeçam a continuação do atleta em campo e a sua equipa não disponha de suplentes no banco e se veja reduzida a 2 (dois) jogadores (activos), essa equipa será penalizada com a derrota por 5-0 (cinco a zero).

9 IRRADIAÇÃO

- 9.1. A equipa que for irradiada, perderá o direito a qualquer prémio individual ou colectivo.
- 9.2. Qualquer elemento de uma equipa será irradiado da Taça, depois de uma destas situações:
 - Depois da amostragem de 3 (três) cartões vermelhos.
 - Por conduta anti-desportiva.
- 9.3. Qualquer elemento que seja irradiado, perde o direito à conquista de eventuais prémios individuais.
- 9.4. Serão sempre considerados os castigos aplicados a todos os elementos e equipas que tenham disputado jogos contra equipas irradiadas.

10 PROTESTOS

- 10.1. Cada equipa que pretenda protestar um jogo deverá mencionar essa intenção no respectivo boletim de jogo.
- 10.2. O protesto deve ser apresentado ao Comité Disciplinar, devidamente preenchido em papel timbrado da colectividade e assinado pelo delegado ao jogo, nas 24 (vinte e quatro) horas seguintes ao respectivo jogo, com os fundamentos do protesto, acompanhado com o pagamento de uma caução de 100,00€ (cem euros).
- 10.3. Caberá ao Comité Disciplinar da organização dar seguimento ao protesto, assim como analisar e decidir sobre a matéria do protesto, bem como de toda a matéria de ordem disciplinar e marcação de jogos.
- 10.4. Caso o protesto seja indeferido será homologado o resultado do jogo protestado. Caso o protesto seja deferido, será devolvida a caução e se for necessária a repetição do encontro, ambas as equipas terão de alinhar com o plantel disponível à data do novo jogo.
- 10.5. Da decisão tomada pela Comité Disciplinar, poder haver recurso para o Conselho Organizador, que terá que ser efectuado nas 24 horas seguinte à comunicação da decisão do Comité Disciplinar.
- 10.6. Não são aceites protestos, referentes a incidências relativas a momentos de jogo.

11 APURAMENTOS E DESEMPATES

- 11.1. I ESCALÃO: nos jogos do I Escalão, será efectuada uma série de 5 grande penalidades no final de cada jogo, sendo neste escalão as regras de desempate as seguintes:
 - a) Resultado no(s) jogo(s) disputado(s) entre si;
 - b) Melhor goal-average nas grandes penalidades;
 - d) Equipa mais disciplinada;
 - g) Sistema bola branca, bola preta.
- 11.2. RESTANTES ESCALÕES: se existir uma poule ou um campeonato e em caso de empate pontual, o apuramento será feito pelos seguintes factores de desempate, e pela ordem indicada:
 - a) Resultado no(s) jogo(s) disputado(s) entre si;
 - b) Melhor goal-average entre as equipas empatadas, nos jogos entre si;
 - b) Melhor goal-average total;
 - c) Equipa com mais golos marcados totais;
 - d) Equipa mais disciplinada;
 - g) Sistema bola branca, bola preta.
- 11.3. Para efeitos de contagem de goal-average, são tidos em conta os resultados administrativos (inscrições fraudulentas, falta de comparência e abandono de campo).

CAPITULO V

1 COMITÉ DISCIPLINAR

- 1.1. O Comité Disciplinar é composto por cinco elementos, sendo dois deles oriundos do Conselho Organizador e os restantes três escolhidos numa reunião para o efeito.
- 1.2. A selecção dos três elementos do Comité Disciplinar será efectuada da seguinte forma:
- Por acordo entre as Colectividades;
 - Não havendo acordo, cada colectividade interessada indicará um elemento para integrar o Comité, seguindo-se uma votação, onde cada colectividade faz dois votos, não podendo votar no elemento por ela indicado. Caso existam, serão escolhidos os três mais votados, caso contrário, seguir-se-á nova votação até existirem os três elementos ou até que seja efectuado o desempate.
- 1.3. O Comité Disciplinar existirá durante a realização da Taça Barnabé e terá as seguintes competências:
- Decidir e aplicar as medidas disciplinares que entender convenientes, no âmbito da aplicação deste regulamento;
 - Decidir os pedidos das colectividades sobre a marcação de jogos, alterações e modificações de horários;
 - Decidir os pedidos de protestos efectuados;
 - Aceitar e validar as inscrições de jogadores durante a realização da Taça;
 - Decidir a suspensão preventiva de jogadores, ou outros elementos das colectividades durante a realização do torneio;
 - Colocar à apreciação da Organização a aplicação de castigos que transitem para anos futuros, assim como a irradiação dos elementos prevaricadores;
 - Estar presente, em todos os jogos, na mesa com os delegados e o cronometrista.
 - As decisões serão tomadas por maioria simples e sempre que estiver em causa a decisão sobre uma das colectividades com representação neste Comité, ou que dele a sua colectividade possa vir a beneficiar, esse(s) elemento(s) abster-se-á(ão).
- 1.4. O Comité reunir-se-á sempre que algum dos seus elementos o solicite, ou existam assuntos que careçam da sua decisão.

2 DISCIPLINA

- 2.1. Cartões:
- Série de 3 cartões amarelos – 1 jogo de castigo.
 - 1 cartão vermelho directo – 1 jogo de castigo (no mínimo).
 - Acumulação de 2 amarelos durante o jogo – Expulso e 1 jogo de castigo.
 - Amarelo/vermelho – 1 jogo castigo mínimo e acumulação de 1 amarelo.
- 2.2. A decisão da aplicação dos jogos de castigos por amostragem do cartão vermelho, será da exclusiva responsabilidade do Comité Disciplinar, com base no relatório do(s) árbitro(s).
- 2.3. Final e jogos de apuramento da classificação final: a bem do espectáculo os jogadores que tenham atingido uma série de 3 cartões amarelos antes destes jogos, serão despenalizados de modo a permitirem que as equipas estejam na máxima força.
- 2.4. Sempre que um elemento de uma equipa seja castigado, este será suspenso até decisão do Comité Disciplinar, ficando deste modo impedido de exercer funções em qualquer um dos escalões e/ou funções que exerça.
- 2.5. O Comité Disciplinar decidirá sempre os castigos num prazo máximo de quatro dias a contar da data da infracção.

- 2.6. A agressão a elementos da equipa de arbitragem ou da Organização, cometida por jogadores de campo, suplentes, treinadores, delegados ou elementos da Segurança, implicará automaticamente a irradiação imediata do prevaricador.

3 ÂMBITO DA APLICAÇÃO

- 3.1. Durante a realização da Taça Barnabé e dentro do pavilhão onde decorre a Taça, todos os participantes inscritos (jogadores, treinadores, delegados, sub-delegados, médicos, etc) e os directores/responsáveis das Colectividades participantes, estarão sob a alçada disciplinar deste regulamento, independentemente da(s) sua(s) equipa(s) jogarem ou não.
- 3.2. No final de cada dia de jogos, os elementos da Segurança, sob coordenação do Sector Administrativo, elaborarão um relatório com as incidências ocorridas, que será remetido ao Comité Disciplinar.
- 3.3. Caberá ao Comité Disciplinar aplicar as medidas que entender ajustadas, e que fazem parte do presente regulamento, de modo a assegurar o regular decorrer da Taça e a integridade de todos os intervenientes.
- 3.4. Os castigos que o Comité Disciplinar aplicar, serão baseados nos relatórios dos árbitros, da Segurança e do próprio Comité Disciplinar, aplicados da seguinte forma:
- Jogos de castigo aos elementos inscritos, com impossibilidade de ir ao balneário da sua equipa, devendo a sua presença nas bancadas ser num local que diste pelo menos 5 metros dos bancos de suplentes;
 - Dias de suspensão aos elementos não inscritos e que sejam directores ou responsáveis das Colectividades participantes, com impossibilidade de ir ao balneário da sua equipa, devendo a sua presença nas bancadas ser num local que diste pelo menos 5 metros dos bancos de suplentes;
- 3.5. Dos castigos aplicados nos termos definidos neste ponto, existirá direito de recurso para o Conselho Organizador, nas 24 horas seguintes à comunicação do castigo.
- 3.6. Colocar à apreciação do Conselho Organizativo a aplicação de castigos que transitem para anos futuros;

CAPITULO VI

1 ATRIBUIÇÃO DE PRÉMIOS

- 1.1 Estarão em disputa prémios colectivos (equipas), podendo vir a existir também prémios individuais (atletas). Taças em disputa, por escalão:
- Vencedor geral final
 - Taça disciplina – Fair Play
 - Taça para a equipa que vencer o mesmo escalão em três anos consecutivos
- 1.2 A equipa vencedora da taça disciplina, será aquela que no conjunto de todos os seus elementos, tiver uma menor pontuação para um maior número de jogos.
- 1.3 As penalizações para a taça disciplina são as seguintes:
- Cartão Amarelo – 10 (dez) pontos
 - Cartão Vermelho – 50 (cinquenta) pontos
- 1.4 Em caso de empate pontual para a atribuição da taça disciplina, o desempate far-se-á em função dos seguintes factores de desempate e por esta ordem:
- Menor número de cartões vermelhos;
 - Menor número de cartões Amarelos;
 - Equipa pior classificada;
 - Sistema bola preta-bola branca.

CAPITULO VII

1 INTERRUPÇÕES DE JOGO

1.1 Sempre que a normal sequência dos jogos tenha de ser interrompida por:

- Falta de luz;
- Impossibilidade de o arbitro dar inicio ou continuar o jogo por mau comportamento do público e/ou dos atletas;
- Qualquer outra situação que impeça o começo ou continuidade de um jogo;

Será passível de um tempo de espera de 30 (trinta) minutos, findos os quais o árbitro dará o mesmo por terminado.

Quando o jogo tiver que ser disputado em outra altura, será retomado com o resultado e o tempo disputado.

2 ACIDENTES

2.1. A organização não se responsabiliza por todo e qualquer acidente que possa ocorrer.

ARTIGO ÚNICO

TODAS AS SITUAÇÕES NÃO PREVISTAS OU OMISSAS NO PRESENTE REGULAMENTO, SÃO DA EXCLUSIVA RESPONSABILIDADE DA ORGANIZAÇÃO DA TAÇA BARNABÉ, QUE ANALISARÁ CASO A CASO, NÃO ESTANDO PREVISTO O RECURSO ÀS DECISÕES DELIBERADAS.