

ESTORILFOOT 2008 - CARNAVAL

REGULAMENTO INTERNO

1. MODALIDADE E CATEGORIA

1.1 Futebol de Sete

1.1.1 Infantis (Jogadores nascidos nos anos de 1995-1996)

2. REGULAMENTAÇÃO

2.1 Jogos conforme os regulamentos da F.P.F., com excepção do estipulado no presente Regulamento Interno.

3. LOCAL DA REALIZAÇÃO DOS JOGOS

3.1 Campos de relva sintética, nº 2 e nº 3 do Estoril Praia

4. DATAS E QUADRO COMPETITIVO

4.1 Fase de Apuramento

4.1.1 12 séries de quatro equipas cada, jogando em cada uma das séries, todas entre elas, por pontos e a uma volta.

4.1.2 Manhã de dia 2 de Fevereiro de 2008 - (Séries A e B)

4.1.3 Tarde de dia 2 de Fevereiro de 2008 - (Séries C e D)

4.1.4 Manhã de dia 3 de Fevereiro de 2008 - (Séries E e F)

4.1.5 Tarde de dia 3 de Fevereiro de 2008 - (Séries G e H)

4.1.6 Manhã de dia 4 de Fevereiro de 2008 - (Séries J e L)

4.1.7 Tarde de dia 4 de Fevereiro de 2008 - (Séries M e N)

4.1.8 Apura para a fase eliminatória seguinte, o primeiro e o segundo classificados de cada uma das doze séries.

4.2 Fase Eliminatória

4.2.1 Um jogo eliminatório, a realizar na manhã de dia 2 de Fevereiro de 2008, entre:

4.2.1.1 - Vencedor da Série A e o 2º Classificado da Série B – (Jogo 73)

4.2.1.2 - Vencedor da Série B e o 2º Classificado da Série A – (Jogo 74)

4.2.2 Um jogo eliminatório, a realizar na tarde de dia 2 de Fevereiro de 2008, entre:

4.2.2.1 - Vencedor da Série C e o 2º Classificado da Série D – (Jogo 75)

4.2.2.2 - Vencedor da Série D e o 2º Classificado da Série C – (Jogo 76)

4.2.3 Um jogo eliminatório, a realizar na manhã de dia 3 de Fevereiro de 2008, entre:

4.2.3.1 - Vencedor da Série E e o 2º Classificado da Série F – (Jogo 77)

4.2.3.2 - Vencedor da Série F e o 2º Classificado da Série E – (Jogo 78)

4.2.4 Um jogo eliminatório, a realizar na tarde de dia 3 de Fevereiro de 2008, entre:

4.2.4.1 - Vencedor da Série G e o 2º Classificado da Série H – (Jogo 79)

4.2.4.2 - Vencedor da Série H e o 2º Classificado da Série G – (Jogo 80)

4.2.5 Um jogo eliminatório, a realizar na manhã de dia 4 de Fevereiro de 2008, entre:

4.2.5.1 - Vencedor da Série J e o 2º Classificado da Série L – (Jogo 81)

4.2.5.2 - Vencedor da Série L e o 2º Classificado da Série J – (Jogo 82)

4.2.6 Um jogo eliminatório, a realizar na tarde de dia 4 de Fevereiro de 2008, entre:

4.2.6.3 - Vencedor da Série M e o 2º Classificado da Série N – (Jogo 83)

4.2.6.4 - Vencedor da Série N e o 2º Classificado da Série M – (Jogo 84)

4.3 Fase Final

4.3.1 A realizar na manhã de dia 5 de Fevereiro de 2008, composta por 4 séries de três equipas cada, jogando em cada uma das séries, todas entre elas, por pontos e a uma volta, com a seguinte constituição:

4.3.1.1 Série 1 – Vencedores dos Jogos 73, 77 e 81

4.3.1.2 Série 2 – Vencedores dos Jogos 74, 78 e 82

4.3.1.3 Série 3 – Vencedores dos Jogos 75, 79 e 83

4.3.1.4 Série 4 – Vencedores dos Jogos 76, 80 e 84

4.4 Meias Finais

4.4.1 Um jogo eliminatório, a realizar na manhã de dia 5 de Fevereiro de 2008, entre:

4.4.1.1 3º classificado da Série 1 e o 3º Classificado da Série 3 (Jogo 97)

4.4.1.2 3º classificado da Série 2 e o 3º Classificado da Série 4 (Jogo 98)

4.4.1.3 2º classificado da Série 1 e o 2º Classificado da Série 3 (Jogo 99)

4.4.1.4 2º classificado da Série 2 e o 2º Classificado da Série 4 (Jogo 100)

4.4.1.5 1º classificado da Série 1 e o 1º Classificado da Série 3 (Jogo 101)

4.4.1.6 1º classificado da Série 2 e o 1º Classificado da Série 4 (Jogo 102)

4.7 Jogos de classificação, a realizar na manhã de dia 5 de Fevereiro de 2008

4.7.1 Jogo para o 11º e 12º lugares

4.7.1.1 - Vencido do jogo 97 e o Vencido do jogo 98 - (Jogo 103)

4.7.2 Jogo para o 9º e 10º lugares

4.7.2.1 - Vencedor do jogo 97 e o Vencedor do jogo 98 - (Jogo 104)

4.7.3 Jogo para o 7º e 8º lugares

4.7.3.1 - Vencido do jogo 99 e o Vencido do jogo 100 - (Jogo 105)

4.7.4 Jogo para o 5º e 6º lugares

4.7.4.1 - Vencedor do jogo 99 e o Vencedor do jogo 100 - (Jogo 106)

4.7.5 Jogo para o 3º e 4º lugares

4.7.5.1 - Vencido do jogo 101 e o Vencido do jogo 102 - (Jogo 107)

4.7.6 Jogo Final

4.7.6.1 - Vencedor do jogo 101 e o Vencedor do jogo 102 - (Jogo 108)

5. PONTUAÇÃO

5.1 Nos jogos da Fase de Apuramento d Fase Final

5.1.1 3 pontos positivos por cada vitória.

5.1.2 2 pontos positivos por cada empate com golos

5.1.3 1 ponto positivo por cada empate sem golos.

5.1.4 0 pontos por cada derrota.

5.1.5 1 ponto negativo por falta de comparência e o averbamento do resultado 0-5.

5.1.6 A falta de comparência será aplicada à equipa que atrase o início do jogo em mais de 15 minutos do horário inicialmente indicado.

6. FORMAS DE DESEMPATE

6.1 Em caso de igualdade pontual na Fase de Apuramento, e por esta ordem:

6.1.1 O maior número de pontos obtidos nos jogos entre as equipas empatadas.

6.1.2 A maior diferença entre os golos marcados e sofridos, nos jogos realizados entre as equipas empatadas.

6.1.3 A maior diferença entre o total de golos marcados e sofridos no total dos jogos efectuados.

6.1.4 A equipa com o maior número de golos marcados, no total dos jogos efectuados

6.1.5 A equipa com maior número de vitórias, no total dos jogos efectuados

6.1.6 A equipa mais pontuada na classificação da Taça Disciplina.

6.2 Em caso de igualdade nos jogos eliminatórios e de classificação:

6.2.1 As duas equipas executam, cada uma, três pontapés da marca de grande penalidade.

6.2.2 Cada pontapé é executado por um jogador diferente, e só depois de todos os jogadores habilitados terem executado um primeiro pontapé é que um jogador da mesma equipa pode efectuar um segundo pontapé.

6.2.3 Os pontapés são executados alternadamente por cada equipa.

6.2.4 Se antes das duas equipas terem executado os seus três pontapés uma delas marque mais golos do que a outra poderia marcar , mesmo que completasse a série de pontapés, a execução não deve prosseguir.

6.2.5 Se depois das duas equipas terem executado os seus três pontapés, ambas tiverem obtido o mesmo número de golos ou não tiverem marcado nenhum, a execução prossegue pela mesma ordem até que uma equipa tenha marcado um golo a mais do que a outra com o mesmo número de tentativas

6.3 Em caso de igualdade no jogo Final e por esta ordem:

6.3.1 Prolongamento de dez minutos, dividido em duas partes iguais, sem intervalo e com mudança de campo.

6.3.2 As duas equipas executam, cada uma, três pontapés da marca de grande penalidade.

6.3.3 Cada pontapé é executado por um jogador diferente, e só depois de todos os jogadores habilitados terem executado um primeiro pontapé é que um jogador da mesma equipa pode efectuar um segundo pontapé.

6.3.4 Os pontapés são executados alternadamente por cada equipa.

6.3.5 Se antes das duas equipas terem executado os seus três pontapés uma delas marque mais golos do que a outra poderia marcar , mesmo que completasse a série de pontapés, a execução não deve prosseguir.

6.3.6 Se depois das duas equipas terem executado os seus três pontapés, ambas tiverem obtido o mesmo número de golos ou não tiverem marcado nenhum, a execução prossegue pela mesma ordem até que uma equipa tenha marcado um golo a mais do que a outra com o mesmo número de tentativas

7. DURAÇÃO DOS JOGOS

7.1 Vinte e cinco minutos, sem intervalo

7.2 O jogo da Final (4.7.6.1), quarenta minutos, divididos em duas partes iguais, com intervalo de cinco minutos e com mudança de campo.

8. DIMENSÃO DAS BALIZAS

8.1 Seis metros de largura por dois metros de altura.

9. BOLAS

9.1 Nº4

10. IDENTIFICAÇÃO DOS JOGADORES

10.1 Bilhete de Identidade, Passaporte ou Cartão de Jogador.

10.2 Os documentos de identificação dos jogadores serão entregues à Organização antes do primeiro jogo e ficarão na sua posse, enquanto a equipa se encontrar em prova.

11. NÚMERO DE JOGADORES A INSCREVER

11.1 Inscritos no Torneio e a utilizar em cada jogo, no máximo de doze.

11.2 As alterações a introduzir à lista de jogadores, a enviar pelos Clubes participantes, até dia 28 de Janeiro de 2008, podem ser efectuadas até às 19h00 do dia 1 de Fevereiro de 2008.

12. SUBSTITUIÇÕES

12.1 Volantes e sem limite, em cada jogo.

13. NUMERAÇÃO

13.1 Os jogadores utilizarão, obrigatoriamente, **o mesmo número na camisola**, durante o decorrer do Torneio.

14. EQUIPAMENTOS

14.1 Nos relvados de piso sintético, é expressamente proibido, a utilização de calçado com **pitons de alumínio**.

14.2 Se as cores das camisolas de jogo de ambas as equipas forem idênticas e se o árbitro assim o entender, trocará a equipa considerada a jogar em casa (a que surge em primeiro lugar no calendário).

15. ÁRBITROS

15.1 A nomear pelo Conselho de Arbitragem da Associação de Futebol de Lisboa.

15.2 Um elemento em cada jogo.

16. DISCIPLINA

16.1 As situações de indisciplina, serão analisadas pelo Comité Técnico/Disciplinar, e as suas decisões serão transmitidas ao delegado da equipa, por escrito, antes do início do jogo seguinte àquele em que ocorreu o incidente, não sendo admitidos recursos ou protestos.

17. SEGUROS

17.1 Os jogadores, dirigentes, treinadores, massagistas, médicos e quaisquer outros elementos agregados, participantes no Torneio deverão obrigatoriamente encontrar-se segurados nas condições mínimas exigidas por lei.

18. PRÉMIOS

18.1 Individuais

18.1.1 Diplomas de Participação para todos.

18.2.1 Medalhas de classificação para os participantes das equipas classificadas entre o 12º e o 1º lugar.

18.3.1 Troféu Melhor Marcador

18.3.1.1 A atribuir ao jogador que maior número de golos marcar.

18.3.1.2 Os golos marcados nos prolongamentos ou de pontapés da marca de grande penalidade após o prolongamento, não são considerados para a atribuição deste prémio.

18.3.1.3 Em caso de igualdade entre dois ou mais jogadores, será atribuído ao jogador mais novo.

18.4.1 Troféu Melhor Guarda Redes

18.4.1.1 A atribuir ao jogador considerado pelo Comité Desportivo, o melhor guarda redes do Torneio.

18.5.1 Troféu Melhor Jogador

18.5.1.1 A atribuir ao jogador considerado pelo Comité Desportivo, o melhor jogador do Torneio

18.2 Colectivos

18.2.1 Taça Disciplina

18.2.1.1 A atribuir à equipa mais pontuada, entre as doze que atingirem a Fase Final.

18.2.1.2 A pontuação será atribuída pelo árbitro, logo após o final de cada jogo, a cada uma das equipas intervenientes e terá em consideração o comportamento disciplinar de todos os jogadores e dirigentes.

18.2.1.3 Os valores dados pelo juiz da partida, poderão variar entre zero e vinte, sendo esta a nota máxima e aquela a nota mínima.

18.2.1.4 À pontuação atribuída pelo árbitro, serão subtraídos os seguintes valores: por cada cartão amarelo, um ponto, por cada expulsão por acumulação de cartões amarelos, três pontos e por cada expulsão directa, cinco pontos.

18.2.1.5 Em caso de igualdade, será atribuída à equipa mais jovem.

18.2.2 Taças de Classificação

18.2.2.1 Serão atribuídas, aos 1º, 2º, 3º, 4º, 5º, 6º, 7º, 8º, 9º, 10º, 11º e 12º classificados.

19. JOGADORES

19.1 As equipas que desejem utilizar neste Torneio, jogadores oficialmente inscritos por outros Clubes, deverão, obrigatoriamente, apresentar a respectiva autorização escrita em papel timbrado do Clube de onde o jogador é proveniente, sem a qual não será permitida a sua utilização.

20. CASOS OMISSOS

20.1 Em todos os casos omissos ao presente Regulamento, cabe ao Comité Técnico/Disciplinar, decidir de acordo com os regulamentos da F. P. F., decisão da qual não há protesto ou recurso.

21. COMITÉ TÉCNICO/DISCIPLINAR

21.1 As questões Técnico/Disciplinares são apreciadas por um Comité constituído por três elementos, sendo um indicado pela Câmara Municipal de Cascais, outro pela Associação de Futebol de Lisboa e o terceiro pelo Grupo Desportivo Estoril Praia.

22. COMITÉ DESPORTIVO

22.1 O Comité Desportivo é constituído por três elementos indicados pelo Grupo Desportivo Estoril Praia que terá a responsabilidade de nomear o melhor guarda redes e o melhor jogador do Torneio.