

6.º CAMPEONATO DE FUTEBOL DE SINTRA SENIORES / VETERANOS

NORMAS
DE PARTICIPAÇÃO
2021 / 2022

Índice

1 – Organização	3
2 – Calendarização e local de realização dos jogos.....	3
3 – Inscrição	3
3.1 – Período de inscrição	3
4 – Participação em competição	3
4.1 – Competição Sénior	4
4.2 – Competição Veteranos.....	4
5 – Regras da Modalidade.....	4
6 – Regulamentações específicas	4
6.1 – Jogo	4
6.2 – Documentos de identificação de jogo	4
6.3 – Arbitragem.....	5
6.4 – Sistema de pontuação.....	5
6.5 – Disciplina.....	5
6.6 – Equipamento	6
7 – Quadro competitivo	6
8 – Seguro desportivo e exame médico desportivo.....	6
9 – Casos omissos.....	6

1 – Organização

A organização do **Campeonato de Futebol Sintra Seniores/Veteranos 2021/2022** é da responsabilidade da Câmara Municipal de Sintra – Divisão de Desporto com o apoio do Núcleo de Árbitros de Futebol da Linha de Sintra e dos Clubes do concelho.

2 – Calendarização e local de realização dos jogos

2.1 – O Campeonato de Futebol Sintra Seniores/Veteranos 2021/2022 realizar-se-á entre fevereiro e junho de 2022 em sistema de campeonato, em que todos jogam com todos.

2.2 – Os jogos terão lugar aos Sábados ou Domingos, em horários e locais a definir em função da disponibilidade dos campos apresentados pelos clubes/entidades para a sua organização. **As 2 bolas oferecidas a cada clube/entidade participante deverão ser sempre apresentadas nos jogos a realizar, por forma a um mínimo de 4 bolas estarem sempre disponíveis para cada jogo.** Sempre que possível e dependendo da disponibilidade dos campos deverão ser efetuadas jornadas concentradas.

3 – Inscrição

3.1 – Período de inscrição

As equipas deverão efetuar a sua inscrição, via correio eletrónico para desp.actividades@cm-sintra.pt, até ao dia 28 de janeiro de 2022 em ficha própria a disponibilizar pela Divisão de Desporto.

Após a inscrição será definido o calendário de jogos consoante o número de equipas inscritas. O calendário será definido pela CMS – Divisão de Desporto.

4 – Participação em competição

4.1 – Competição Sénior

As equipas podem inscrever até 22 elementos, dos 18 aos 35 anos. É condição para a inscrição não estar, na presente época desportiva, inscrito na F.P.F. nas modalidades de Futebol 11 ou Futsal.

Podem participar equipas, devidamente organizadas, compostas por atletas residentes no Concelho de Sintra, em representação de clubes ou entidades do concelho. Cada clube ou entidade só poderá inscrever mais do que uma equipa deste escalão, caso existam vagas disponíveis.

As equipas podem integrar atletas desde que se encontrem de boa saúde para a realização de esforços físicos intensos e prolongados. É obrigatório a entrega de exame médico desportivo conferindo a aptidão do atleta participante (usar formulário em anexo)

Cada jogador só poderá representar uma equipa no decorrer do torneio.

4.2 – Competição Veteranos

As equipas podem inscrever um número ilimitado de elementos, podendo apresentar com idade inferior à do Escalão Veteranos (+35 anos), 2 jogadores com idade compreendida entre os 30 e os 35 anos. Contudo de acordo com as regras oficiais do Futebol 11 em vigor na A. F. Lisboa que serão aplicadas na prova cada equipa pode apenas apresentar

18 jogadores por jogo.

É condição para a inscrição não estar na presente época desportiva inscrito na F.P.F. nas modalidades de Futebol 11 ou Futsal.

As equipas podem integrar atletas desde que se encontrem de boa saúde para a realização de esforços físicos intensos e prolongados. É obrigatório a entrega de exame médico desportivo conferindo a aptidão do atleta participante (usar formulário em anexo)

Cada jogador só poderá representar uma equipa no decorrer do torneio.

5 – Regras da modalidade

Os jogos disputam-se de acordo com as regras oficiais do Futebol 11 em vigor na A. F. Lisboa, excetuando no **Escalão Sénior**:

5.1 – Nº de substituições – As substituições são volantes, sem limite e efetuadas conforme regulamentação oficial, **com autorização do árbitro**.

E no **Escalão Veterano**:

5.2 – Duração do Jogo – Jogo de 60 min., divididos em 2 partes de 30 min., com 10 minutos de intervalo

5.3 – Nº de substituições – As substituições são volantes, sem limite e efetuadas conforme regulamentação oficial, com autorização do árbitro.

6 – Regulamentações específicas

6.1 – Jogo

A equipa visitada é responsável pela manutenção da disciplina nas instalações desportivas, sendo seu dever prestar todo o apoio aos outros participantes, agentes de arbitragem, aos representantes da CMS e outros intervenientes no jogo, antes, durante e após o seu termo.

A equipa visitada, não possuidora de campo, deverá indicar um **"Delegado de Jogo"** para cumprir com o disposto no parágrafo anterior.

As equipas têm direito à utilização de um **balneário**. Este poderá ser utilizado 30 min antes do início do jogo devendo ser a libertado 30 minutos após o término do encontro.

O Jogo inicia-se à hora marcada no calendário de jogos. O atraso poderá originar falta de comparência sendo o resultado 0-5;

O **tempo de aquecimento** é anterior à hora marcada, e poderá ter que decorrer num espaço circundante ao campo de jogo.

Nas jornadas concentradas o clube que cede a instalação deverá sempre que possível providenciar a presença de apoio médico (médico, massagista ou fisioterapeuta) para todos os jogos.

6.2 – Documentos de identificação de jogo

A identificação dos jogadores efectua-se mediante apresentação de documento de identificação (Cartão de Cidadão, BI, Passaporte ou Carta de Condução) atualizado.

Deve o responsável pela equipa fazer-se acompanhar do comprovativo de inscrição validado pela CMS – DESP.

6.3 – Arbitragem

A arbitragem é assegurada pelo Núcleo de Árbitros da Linha de Sintra. Em caso de ausência da equipa de arbitragem, os clubes entre si, deverão escolher uma equipa de arbitragem;

6.4 – Sistema de pontuação

A classificação será estabelecida de acordo com a seguinte tabela:

- Vitória – 3 pontos
- Empate – 1 ponto
- Derrota – 0 pontos

As derrotas por inferioridade numérica, por falta de comparência ou por indisciplina, serão agravadas pelos seguintes resultados:

6.4.1 – Derrota por inferioridade numérica (equipa com 7 ou menos jogadores) por castigo / indisciplina ou indisponibilidade de jogadores.

- Se a equipa em inferioridade numérica estava a ganhar, o resultado será 0-3;
- Se a equipa em inferioridade numérica estava a perder/empatado, o resultado será 0-5, salvo se a equipa vencedora tiver obtido no campo um resultado superior, o qual neste caso, prevalecerá.

6.4.2 – Derrota por falta de comparência

- Resultado 0-5

6.4.3 – Derrota por indisciplina

- Resultado 0 - 5

6.4.4 – Em caso de Empate no final da competição

Se no final da competição se registar um empate entre duas ou mais equipas, a classificação será ordenada recorrendo aos jogos realizados do seguinte modo:

- Pelo maior número de pontos ganhos nos jogos entre si;
- Pela diferença de golos marcados e sofridos nos jogos entre si;
- Pelo menor número de golos sofridos no total;
- Pelo maior quociente dos golos marcados e sofridos no total;

Caso a igualdade se mantenha, haverá lugar à realização de jogos de desempate, mas somente nos casos em que seja necessário decidir o título de campeão.

6.5 – Disciplina

O Campeonato terá obrigatoriamente de apresentar uma Comissão Disciplinar, que será composta por 3 a 5 elementos da Divisão de Desporto da Câmara Municipal de Sintra. Esta Comissão terá a seu cargo a análise dos atos indisciplinares verificados, em conformidade com o regulamento disciplinar da AFL, com exceção da agressão violenta, a qual será penalizada com a irradiação do torneio.

Nos casos mais graves de indisciplina poderão ser penalizadas as duas equipas.

- Cartão Vermelho

- Suspensão automática até à análise da Comissão Disciplinar
- Cartão Vermelho (acumulação de amarelos)
- Suspensão automática por 1 jogo

6.5.1 – Troféu disciplina

O Troféu Disciplina consiste na atribuição de um Troféu à(s) equipa(s), participante(s) no *Campeonato de Futebol Sintra Seniores / Veteranos que reúnam as seguintes condições:*

- Equipas sem cartões;

Em caso de empate será a equipa com classificação inferior.

6.6 – Equipamento

As equipas participantes devem utilizar equipamento da mesma cor. Porém, se as cores dos equipamentos das duas equipas em presença forem semelhantes, a equipa mencionada em primeiro lugar deverá utilizar coletes de cor diferente.

7 – Quadro competitivo

Dependendo do nº de equipas inscritas, a competição poderá ser por grupos ou em sistema de campeonato (jogo entre todas as equipas) a uma volta ou duas voltas.

Se a prova se realizar em sistema de grupos existirá uma fase de apuramento e uma fase final.

7.1 – Fase de apuramento

Jogam entre todos do grupo a uma volta.

7.2 – Fase final

Agrupam-se por classificação na fase de apuramento.

1º com 1º, 2º com 2º, e assim sucessivamente em jogo entre todos.

Os 1ºs apuram-se do 1º ao 4º, os 2ºs do 5º ao 8º lugar e assim sucessivamente.

8 – Seguro desportivo e exame médico desportivo

Os atletas estarão abrangidos pelo seguro de acidentes pessoais – Atividades Desportivas periódicas, durante o jogo, seguro da responsabilidade da CMS; Para esse efeito, cada clube deverá apresentar a lista de participantes, com os dados requeridos (nome completo, data de nascimento e número de BI ou CC). O Clube / Equipa terá também, obrigatoriamente, que apresentar o exame médico desportivo válido, como estando apto, de cada participante / jogador; Sem esse documento o jogador não poderá participar no Campeonato;

Sempre que a equipa integrar um novo jogador, deve enviar à CMS – Divisão de Desporto, os dados referentes ao mesmo, na semana anterior ao próximo jogo;

9 – Casos omissos

Os casos omissos no presente documento serão resolvidos pela organização.