

**- C.R.I.A. -  
CLUBE RECREATIVO  
INSTRUÇÃO ALHADENSE**

**3º TORNEIO DE FUTSAL  
“LIGA DOS CAMPEÕES  
CIDADE FIGUEIRA DA FOZ”**

**- Regulamento Geral da Prova -  
( Versão Final )**

---

### **Artigo 1º – (Âmbito)**

A **Liga dos Campeões de Futsal (LCF) “Cidade Figueira da Foz** reger-se-á pelos regulamentos em vigor da Federação Portuguesa de futebol

1.1-O Torneio será realizado no Pavilhão da Escola Secundaria Dra. Cristina Torres. Terá início no dia 18 de Junho pelas 20h e terminará no dia 20 de Junho pelas 23h.

1.2-A inscrição para a participação no torneio será de 150 Bolas.

### **Artigo 2º – (Troféus/Prémios)**

Os prémios serão os seguintes:

Os prémios em disputa para este torneio constarão de:

**O 1º Classificado recebe Troféu/taça e dinheiro (o dinheiro que ganhar desde o início até ao final do torneio, segundo a liga de LCF da “Cidade Figueira da Foz”).**

**O 2º Classificado recebe um troféu/taça e dinheiro (o dinheiro que ganhar desde o início até ao final do torneio, segundo a liga de LCF da “Cidade Figueira da Foz”).**

**O 3º Classificado recebe um troféu/taça e dinheiro (o dinheiro que ganhar desde o início até ao final do torneio, segundo a liga de LCF da “Cidade Figueira da Foz”).**

**O 4º Classificado recebe um troféu/taça e dinheiro (o dinheiro que ganhar desde o início até ao final do torneio, segundo a liga de LCF da “Cidade Figueira da Foz”).**

**As restantes equipas recebem troféu/taça e dinheiro pelas vitórias ou empates que obtiverem e pelas fases do torneio que tenham passado segundo a LCF da “Cidade Figueira da Foz”.**

**A partir do 5º Classificado as equipas são classificadas da seguinte forma:**

**1º A equipa com mais pontos;**

**2º A equipa mais disciplinada;**

**3º A maior diferença de golos M/S;**

**4º O maior nº de golos marcados;**

**5º O menor nº de golos sofridos;**

**Troféu/taça para o melhor Marcador.**

### **TROFÉU/TAÇA PARA MELHOR MARCADOR**

**1- Será atribuído o troféu ao jogador que no final do torneio apresentar as seguintes condições.**

**1.1-Ao jogador com maior nº de golos marcados.**

**1.2-Ao jogador da equipa com menos jogos disputados (Será feito o coeficiente entre os golos marcados e os jogos disputados pela equipa).**

**1.3-Ao jogador da equipa pior classificada.**

**1.4-Ao jogador mais jovem.**

### **TROFÉU/TAÇA PARA O GUARDA REDES MENOS BATIDO**

**2- Será atribuído o troféu ao guarda-redes menos batido que no final do torneio apresentar as seguintes condições.**

**2.1- O Guarda-Redes com menor média de golos sofridos.**

**2.2- Equipa com mais jogos disputados (Será feito o coeficiente entre os golos sofridos e os jogos disputados pela equipa).**

**2.3-Equipa pior classificada**

### **TROFÉU/TAÇA PARA OS MELHORES JOGADORES**

**3-Os troféus dos 1º, 2º e 3º Melhores Jogadores do Torneio são escolhidos através das somas dos melhores jogadores de cada jogo. Em caso de igualdade será atribuída nas seguintes condições:**

- Equipa pior classificada;**
- Jogador mais jovem;**
- Equipa mais disciplinada.**

**3.1- A eleição do melhor jogador do torneio será feita pelos Árbitros e pela Organização em comum acordo.**

**Em todos os jogos disputados haverá a eleição do melhor jogador que será aquele que mais terá contribuído para o desempenho da sua equipa.**

### **TROFÉU/TAÇA PARA O MELHOR GUARDA-REDES**

**4- A eleição do melhor Guarda-Redes do Torneio será efectuada pelos Árbitros e pela Organização em comum acordo.**

## **TROFÉU/TAÇA MELHOR ATAQUE**

**5-O troféu/taça para o melhor ataque será atribuído á equipa que no final do torneio tenha o maior nº de golos marcados. (Não se contabilizam os golos obtidos através da marca de grande penalidade após o prolongamento).**

## **TAÇA “FAIR-PLAY”**

**6- Para atribuição da taça fair-play.**

**6.1-As equipas que não passarem á fase seguinte terão uma penalização de 3 pontos negativos.**

**6.2-Sairá vencedora a equipa que no final do torneio tiver menor percentagem de pontos (jogos/pontos) de penalização somados com os pontos negativos da alínea anterior.**

**6.3- Em caso de igualdade de pontos, é vencedora a equipa com mais jogos disputados.**

**6.4- A equipa melhor classificada.**

**6.5- Serão tidas em consideração as seguintes penalizações:**

- Cartão amarelo – 1 ponto
- Cartão vermelho por acumulação – 3 pontos
- Cartão vermelho directo – 5 pontos
- Falta de comparência num jogo 50 – pontos

**6.6- 2 Amarelos num jogo – 1 jogo de castigo;**

**6.7- 1 Vermelho directo – 2 jogos de castigo;**

## **JOGADOR “FAIR PLAY”**

**7 – Para a atribuição do prémio jogador “Fair Play”.**

**7.1 - O prémio será para o jogador que perante toda e qualquer situação de jogo tenha sempre uma postura correcta até ao final do torneio**

**7.2 - A eleição do jogador “Fair Play” será efectuada pelos Árbitros e pela Organização em comum acordo.**

## **Artigo 3º – (Quadro Competitivo)**

A LCF irá ter cabeças de serie:

As equipas serão escolhidas pela organização com base na sua classificação de torneios anteriormente disputados (os cabeças de serie são ditados no dia do sorteio).

A LCF desenrola-se em três fases:

### **1ª Fase**

( **Para 16 Equipas** ) – 4 grupos de quatro equipas, num total de dezasseis.

Apuram-se directamente os primeiros e segundos de cada grupo.  
(Consultar calendário)

( **Para 12 Equipas** ) – 3 grupos de quatro equipas num total de doze.

Apuram-se directamente os primeiros e segundos de cada grupo e os segundos melhores terceiros.

(Consultar calendário)

### **2ª Fase**

( **Para 16 Equipas** ) - Desenrola-se em eliminatórias, em que os 1ºs de cada grupo irão jogar com os 2ºs doutro grupo.

( **Para 12 Equipas** )

O cruzamento é feito da seguinte forma.

|            |  |                     |
|------------|--|---------------------|
| 1º Grupo A |  | Melhor 3º Grupo B/C |
| 1º Grupo B |  | 2º Grupo A          |
| 1º Grupo C |  | Melhor 3º Grupo A/B |
| 2º Grupo B |  | 2º Grupo C          |

Passam às meias-finais as equipas vencedoras do seu respectivo jogo.

(Consultar calendário)

### **TAÇA DE ENCERRAMENTO**

( **Para 16 equipas** )

Os 2 melhores terceiros lugares da fase de grupos vão disputar 1 jogo entre si para a Taça de Encerramento.

( **Para 12 Equipas** )

O pior 3º lugar e o melhor 4º lugar da fase de grupos vão disputar 1 jogo entre si para a Taça de Encerramento.

**Estes jogos serão efectuados depois das meias finais.**

### **3º Fase**

**- Meias-finais**

**- Taça de Encerramento**

**- 3º E 4º Lugar**

**-Final**

(Consultar calendário)

#### **Artigo 4º – (Duração do Jogo)**

1. Nos jogos da LCF será de 2\*19 minutos, (mais 1 minuto ao cronómetro) com um intervalo de 6 minutos.
2. Cada equipa tem direito a um “tempo morto” de um minuto em cada um dos períodos de jogo.
3. No caso de haver prolongamento, este só haverá a partir da 2ª fase do torneio durante o mesmo não haverá lugar a nenhum pedido de “tempo morto”.
4. A duração do prolongamento será de 2\*4 minutos (mais 1 minuto ao cronómetro) sem intervalo.
5. As faltas acumuladas na segunda parte do jogo passam para o prolongamento.
6. No caso de se chegar ao final do prolongamento ainda empatadas, segue-se 5 pontapés de grande penalidade.
7. Se ao fim das 5 grandes penalidades, continuarem empatadas, passa para o sistema de séries de uma grande penalidade para cada equipa, até que uma vença a série.
8. O Prolongamento do jogo, só é previsto para a 2ª Fase da LCF.

#### **Artigo 5º – (Número de jogadores)**

Cada equipa poderá inscrever o máximo de 15 elementos e o mínimo de 06 elementos, podendo só utilizar 12 elementos por jogo. A ficha de inscrição deverá ser acompanhada por B.I ou FOTOCOPIA DO MESMO.

Só é permitida a alteração/inscrição de jogadores até ao primeiro jogo da primeira fase do torneio, cumprindo no entanto o que está estipulado no ponto anterior.

### **Artigo 6º – (Faltas de Comparência)**

De acordo com o regulamento em que se baseia este RGP, as equipas serão obrigadas a esperar um período igual a cinco minutos após a hora marcada para o início do jogo para ser dada falta de comparência à equipa em falta e a respectiva derrota por 3-0. A equipa que tiver 2 faltas de comparência é desclassificada e todos os resultados anulados.

### **Artigo 7º – (Pontuação de Jogo)**

As pontuações a serem atribuídas serão:

- Vitória – 3 Pontos;
- Empate – 1 Ponto;
- Derrota – 0 Pontos;
- Falta de Comparência – -1 Ponto (menos um ponto).

### **Artigo 8º – (Desempates)**

A determinação das equipas melhor classificadas entre o mesmo grupo é efectuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:

1. O número de pontos alcançados pelas equipas empatadas, no jogo que entre si realizaram;
2. A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
3. O maior número de golos marcados em toda a fase.
4. A equipa com mais vitórias.
5. A equipa menos indisciplinada.

### **Artigo 9º – (Boletim de Jogo)**

Todos os jogos serão registados em boletins de jogo, segundo modelo próprio da organização da LCF e devidamente assinados pelos delegados das equipas e pelos árbitros ao jogo.

### **Artigo 10º – (Arbitragem) Árbitros Federados**

Para cada jogo serão convocadas três equipas. Duas de um grupo (as que irão jogar), e a equipa de arbitragem (a que irá apitar), terão que, obrigatoriamente, ser constituída por 2 árbitros federados. A comparência de um cronometrista é facultativa.

A falta de equipa de arbitragem federada não é motivo para a não realização do jogo. Para a escolha de árbitro deverão ser seguidos os seguintes critérios:

1. Deverá ser escolhido um ou dois voluntários da assistência para apitar o jogo, devendo ser a escolha de comum acordo aos dois capitães de equipa;
2. À falta de acordo deverá o jogo ser apitado por um jogador de cada equipa.
3. Em situação de recurso estes serão analisados ou por elementos da organização ou por elementos designados na mesma

### **Artigo 11º – (Segundo Árbitro)**

Dos dois árbitros nomeados, um deles será o segundo arbitro, que tem como função:

1. Se deslocará no lado oposto do árbitro;
2. Está autorizado a utilizar um apito;
3. Ajudara a controlar o jogo de acordo com as leis de jogo;
4. Tem poderes discricionários de interromper o jogo por qualquer infracção às leis de jogo.
5. Deverá assegurar-se que as substituições são efectuadas da forma correcta.

### **Artigo 12º – (Faltas e Comportamento Anti-desportivo)**

As faltas e comportamentos anti-desportivos devem ser sancionados como a seguir se descreve:

**Pontapé-Livre Directo:**

Um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária do jogador que cometa uma das faltas seguintes:

- Dar ou tentar dar um pontapé num adversário;
- Passar ou tentar passar uma rasteira a um adversário;
- Saltar sobre um adversário;
- Carregar um adversário mesmo com o ombro;
- Agredir ou tentar agredir um adversário;
- Empurrar um adversário;
- Agarrar um adversário;
- Cuspir sobre um adversário;
- Atirar-se deslizando no solo para tentar jogar a bola, quando esta está sendo jogada ou vai ser jogada por um adversário (tacle deslizando), excepto o guarda-redes dentro da sua área de grande penalidade, contudo não poderá jogar de forma negligente, com imprudência ou excesso de combatividade;
- Tocar deliberadamente a bola com as mãos (excepto o guarda redes dentro da sua própria área de grande penalidade);

**Nota: Todas as faltas sancionadas são acumuláveis.**

#### **Pontapé-Livre Indirecto:**

Um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária do jogador que:

- Depois de haver solto a bola voltar a recebê-la de um colega de equipa, sem que a bola tenha primeiro passado a linha de meio-campo ou tenha sido tocada ou jogada por um adversário;
- Tocar ou controlar a bola com as mãos vinda de um passe atirado deliberadamente com o pé por um colega de equipa;
- Tocar ou controlar a bola com as mãos vinda directamente de uma reposição de bola pela linha lateral efectuado por um colega de equipa;
- O guarda-redes não pode reter a bola mais de quatro segundos dentro do seu meio campo.
- Jogar de uma maneira perigosa;
- Fazer obstrução à progressão dum adversário;
- Impedir o guarda-redes de soltar a bola das mãos;
- Cometa outras faltas não mencionadas anteriormente no Artigo 12º, pelas quais o jogo seja interrompido a fim de advertir ou expulsar um jogador.

### **Sanções Disciplinares:**

#### **Faltas passíveis de advertência:**

Um jogador deve ser advertido (cartão amarelo) quando cometa uma das sete faltas seguintes:

1. Tornar-se culpado de comportamento anti-desportivo;
2. Manifestar desacordo por palavras ou por actos;
3. Infringir com persistência as Leis de Jogo;
4. Retardar o recomeço de jogo;
5. Não respeitar a distância exigida aquando da execução de um pontapé de canto, de um pontapé de linha lateral, de um pontapé-livre ou lançamento de baliza;
6. Entrar ou reentrar na superfície de jogo sem autorização do árbitro ou infringir a regra das substituições;
7. Abandonar deliberadamente a superfície de jogo se autorização do árbitro.

#### **Faltas passíveis de expulsão:**

Um jogador deve ser expulso do terreno de jogo (cartão vermelho) quando cometa uma das sete faltas seguintes:

1. Tornar-se culpado de conduta violenta;
2. Tornar-se culpado de um acto de culpabilidade;
3. Cuspir num adversário ou sobre qualquer outra pessoa;
4. Impedir a equipa adversária de marcar um golo, ou tentar anular uma ocasião clara de golo, tocando deliberadamente a bola com a mão (isto não se aplica ao guarda-redes na sua própria área de penalidade);
5. Destruir uma ocasião clara de golo dum adversário que se dirija em direcção à sua baliza cometendo uma falta passível de pontapé-livre ou de pontapé de grande penalidade;
6. Usar linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos ou grosseiros;
7. Receber uma segunda advertência no decurso do mesmo jogo.

### **Decisões:**

Em caso de expulsão, o jogador expulso não pode voltar ao jogo em curso, nem sentar-se no banco de suplentes. A sua equipa poderá ser completada dois minutos após a expulsão, salvo se marcado um golo antes de terminar esses dois minutos, e após autorização do cronometrista (se tal houver).

Se tal acontecer, haverá que ter em consideração os pontos seguintes:

1. Se as equipas estão a jogar com cinco contra quatro e a equipa que tem superioridade numérica é que marca um golo, a equipa de quatro jogadores poderá ser imediatamente completada;

2. Se as duas equipas jogam com quatro jogadores cada e é marcado um golo, entrará um jogador para a equipa que sofreu golo;
3. Se as equipas jogam com cinco jogadores contra três e a equipa com superioridade numérica é quem marca um golo, a equipa de três pode incluir mais um jogador;
4. Se ambas as equipas jogam com três jogadores cada e é marcado um golo, entrará um jogador para equipa que sofreu golo;

#### **Artigo 13º – (Faltas Acumuladas)**

- São todas as sancionadas com pontapé-livre directo e indirecto a que se referem as mencionadas no artigo 14º deste Regulamento;
- As cinco primeiras faltas acumuladas por cada equipa em cada período deverão ficar registadas no Boletim de Jogo;
- A partir da 6ª falta, inclusive, pode ser marcado um pontapé-livre a 10 metros da linha de fundo;
- Se tal acontecer, não é permitida a formação de barreira.
- Em caso de prolongamento, as faltas da segunda parte mantêm-se durante todo o prolongamento, não sendo retiradas no decorrer do prolongamento.

#### **Artigo 14º – (Pontapé de Linha Lateral)**

O jogador executante deve, no momento de pontapear a bola, ter uma parte qualquer, de um pé sobre a linha lateral e o outro sobre o campo do lado de fora desta linha.

Os jogadores adversários devem colocar-se a uma distância de cinco metros, no mínimo, do local onde se encontra a bola.

O tempo limite para ser executado o pontapé de linha lateral é de quatro segundos. A bola deverá estar imóvel.

#### **Artigo 15º – (Lançamento de Baliza)**

A bola é lançada com a mão pelo guarda-redes e não necessita de atingir o solo antes da linha de meio-campo.

O guarda-redes tem quatro segundos para o executar, senão será concedido um pontapé-livre indirecto sobre a linha da área da grande penalidade à equipa adversária.

O guarda-redes não pode receber a bola de um colega seu que tenha recebido a bola dele próprio (guarda-redes). A infracção é um pontapé-livre indirecto sobre a linha da área da grande penalidade à equipa adversária.

Depois de largar a bola, o guarda-redes não a pode apanhar antes que ela tenha sido tocada por outro jogador. A infracção é um pontapé-livre indirecto no local onde a infracção foi cometida.

### **Artigo 16º – (Casos Omissos)**

Todo e qualquer caso omissos serão da responsabilidade da organização da LCF.

### **Artigo 17º- Material**

É **obrigatório** o uso de **caneleiras** nos jogadores que estiverem no recinto de jogo.

É obrigatório o uso de calçado próprio para a modalidade, e equipamento desportivo (camisola, calções curtos e meias). O calçado inadequado por deixar marcas no piso não será permitido.

### **Guarda-redes**

O guarda-redes está autorizado a usar calças compridas. Além disso, deve usar cores que o distingam dos outros jogadores e do árbitro. Também pode usar fato de treino.

### **Artigo 18º- Segurança**

Nenhum jogador pode usar qualquer objecto perigoso para os outros jogadores.

### **Artigo 19º - Acidentes**

A organização da LCF, não se responsabiliza por qualquer acidente ou incidentes que venham a decorrer antes, durante e após o torneio, assim como nos balneários.

Não haverá seguro do torneio.

**Artigo 18º**

QUALQUER AGRESSÃO Á EQUIPA DE ARBITRAGEM OU Á ORGANIZAÇÃO, A EQUIPA SERÁ IMEDIATAMENTE EXPULSA DO TORNEIO E O AGRESSOR (ES) SERÁ EXCLUÍDO DE QUALQUER ACTIVIDADE PROMOVIDA PELO CRIA E SERÁ FEITA A RESPECTIVA QUEIXA ÀS AUTORIDADES COMPETENTES.

A organização

**C.R.I.A.**