

## Futsal - I Torneio Interno de Primavera

### Regulamento

#### Organização e Inscrições

1 - A inscrição de cada equipa tem o valor de 120,00 euros. Cada equipa que deseje equipamentos, poderá solicitar ao Grupo Desportivo a cedência dos mesmos, sendo cobrado o valor de 40,00 euros por cada equipamento.

2 - Os equipamentos serão entregues aos delegados das equipas.

3 - O Grupo Desportivo nomeará os árbitros para os jogos.

4 - Nenhuma equipa poderá inscrever atletas não sócios do Grupo Desportivo, **sendo limitado o número de sócios, não colaboradores do Banco, inscritos.**

**No entanto poderão ser inscritos os familiares directos (pai, irmão, filho ou conjugue) de colaboradores do Banco, sendo também, neste caso, limitado o número de familiares de colaboradores do Banco, inscritos.**

5 - Todas as equipas terão de ter um Delegado constante da ficha de inscrição. A não comparência do Delegado aos jogos é punida com a coima de 10,00 euros, que serão debitados no dia seguinte ao jogo, na conta constante da ficha de inscrição.

6 - Com excepção das duas últimas jornadas, no caso de uma equipa não poder comparecer num jogo conforme calendário, a Organização permite que o mesmo seja adiado desde que:

- Haja acordo entre as duas equipas.

- As despesas (aluguer do campo, árbitro e outras) do jogo, não decorram por conta do Grupo Desportivo.

- O jogo seja realizado, com a presença de um elemento da Organização, antes do início da penúltima jornada e será homologado após o resultado ser comunicado à Organização.

7 - A Organização reserva-se o direito de alterar o Regulamento no seu todo ou em parte, obrigando-se a comunicar a todos os delegados de equipas as alterações introduzidas.

#### Prazos e Datas

1 - As inscrições devem ser entregues **até às 19.00h do dia 4 de Março de 2016** utilizando a ficha de inscrição disponível (editável) no site do Grupo Desportivo no menu impressos, ou na notícia de divulgação do torneio, via e-mail, fax, correio interno (1077), em mão ou on line na sua área pessoal em <https://secretaria.gdbpi.pt>.

2 - O sorteio das equipas inscritas efectua-se por ordem de inscrição. O mapa do sorteio será divulgado aos Delegados das equipas até ao **dia 5 de Março de 2016**.

3 - O calendário assim como os jogos a disputar por cada uma das equipas será determinado em função do número de inscrições, e será comunicado, aos delegados das equipas, após o sorteio.

4 - O torneio terá início na semana seguinte, no dia **8 de Março de 2016**, pelas 20.00h. **Os jogos serão disputados à Terça-feira a partir das 20.00h, até às 22.30h e terão a duração de 30 minutos, com duas partes de 15 minutos e um intervalo de 5 minutos.**

5 - Os jogos serão disputados em pavilhão designado para o efeito e a comunicar mais tarde aos delegados das equipas, após o sorteio.

6 - Todas as dúvidas relacionadas com o torneio poderão ser esclarecidas na Secretaria do Grupo Desportivo.

7 - A Organização está disponível para responder a qualquer questão que entendam colocar e apreciará todas as dúvidas e reclamações que lhe forem apresentadas, sendo soberanas as suas decisões.

## **Classificação**

Cada Vitória vale 3 pontos, cada Empate vale 1 ponto e cada Derrota vale 0 pontos.

## **Inscrição e constituição das equipas**

1 - As equipas podem ser constituídas por até dez (10) jogadores no máximo e seis (6) no mínimo, devendo ser **todos** sócios do Grupo Desportivo.

2 - Cada equipa pode inscrever até 2 jogadores que sendo, sócios do Grupo Desportivo, não sejam colaboradores, nem familiares directos de colaboradores, do Banco.

Consideram-se colaboradores do Banco todos os atletas que façam parte dos quadros do Banco e os que, embora possam não pertencer aos quadros, prestem serviço no Banco.

No entanto, as equipas poderão inscrever familiares directos dos colaboradores (pai, irmão, filho ou conjugue), no máximo de 3. Os colaboradores que inscreverem familiares seus, assumem automaticamente a responsabilidade do pagamento mensal das quotas desses seus familiares, devidas ao Grupo Desportivo pela sua participação no Torneio, e correspondente aos 3 meses de duração deste.

3 - Os jogos podem iniciar-se com o mínimo de 4 jogadores, sendo um destes guarda-redes.

4 - Só serão consideradas válidas as inscrições que contenham o número de sócio do Grupo Desportivo de todos os jogadores, assim como o número mecanográfico no caso dos colaboradores.

5 - Será considerada autorização do débito na conta do delegado, a inscrição assinada, sendo o valor de 120,00 euros, debitado no dia do vencimento de Abril de 2016.

## **Disciplina das equipas**

1 - A não comparência do delegado da equipa aos jogos será punida com a coima de 20,00 euros, que serão debitados no dia seguinte ao jogo, na conta constante da ficha de inscrição.

2 - À 1ª falta de comparência registada, a equipa será punida com 1 ponto negativo.

3 - À 2ª falta de comparência registada, ou desistência, a equipa será punida com 1 ponto negativo e a coima de 50,00 euros, que serão debitados no dia seguinte ao jogo, na conta constante da ficha de inscrição.

4 - À 3ª falta de comparência registada, a equipa será automaticamente desclassificada. Os pontos dos jogos com esta equipa serão retirados às equipas adversárias que com ela já tenham jogado. O Grupo Desportivo deliberará a coima a atribuir à equipa faltosa.

5 - Uma equipa só pode cometer 5 faltas técnicas durante cada uma das partes do jogo.

6 - À 6ª falta técnica a equipa será punida com um livre directo sem barreira.

## **Disciplina dos Atletas**

### **Faltas disciplinares leves**

1 - O jogador que efectuar uma falta disciplinar leve é admoestado com um cartão amarelo.

2 - Por cada 3 cartões amarelos que um jogador receba, será punido com 1 jogo de suspensão.

### **Faltas disciplinares graves, grosseiras ou anti-desportivas**

1 - O jogador que efectuar faltas grosseiras ou demonstrar práticas anti-desportivas é admoestado com um cartão vermelho.

2 - O jogador que receber cartão vermelho directo mostrado devido a agressão ou falta grosseira, será objecto de penalização mínima de 3 jogos, podendo o jogador em causa, ser automaticamente irradiado dos torneios do Grupo Desportivo.

3 - Por cada 2 cartões amarelos que um jogador receba, no mesmo jogo, será automaticamente punido com o cartão vermelho.

4 - O jogador que receber cartão vermelho mostrado devido a acumulação de cartões amarelos, será objecto de penalização mínima de 1 jogo e máxima de 3 jogos, podendo o jogador em causa, ser automaticamente excluído do torneio, se à data do castigo, faltarem menos jogos para disputar que os da penalização.

### **Faltas técnicas**

1 - O jogador que efectuar uma falta técnica pode ser admoestado com um cartão amarelo.

2 - Um jogador é afastado do jogo após cometer 5 faltas técnicas, podendo no entanto ser substituído por outro companheiro de equipa, excepto se já tiver sido admoestado com o cartão amarelo.

## **Troféus**

1 - Durante todo o torneio, os atletas concorrem para o troféu de “Melhor Marcador”, que visa premiar o atleta que marcar mais golos.

2 - Na fase final, as equipas concorrem para o troféu Final respeitante ao torneio.

3 - A Organização é livre de instituir outros troféus se o achar conveniente, de atribuir ou retirar troféus às equipas e/ou atletas, sendo que essas decisões serão sempre tomadas depois de ouvidas as partes interessadas.