



REGULAMENTO DO TORNEIO DE FUTEBOL DE 5 “24Horas a jogar na FÁBRICA”

1. INSCRIÇÕES

- a) Cada equipa poderá inscrever um mínimo de 8 jogadores e 10 no máximo, e um responsável/treinador;
- b) A ficha de inscrição será disponibilizada no site fabricaviseu.pt ou poderá ser pedida através do e-mail: geral@fabricaviseu.pt;
- c) A inscrição de cada equipa deverá ser enviada para o e-mail referido no ponto anterior;
- d) Para as inscrições efetuadas até ao dia 28 de Fevereiro, o responsável por cada equipa tem até ao dia 7 de março para entregar a ficha de inscrição, assinada, no local da realização do evento, e efetuar o pagamento da mesma, formalizando-a assim.
Para inscrições após o dia 28 de Fevereiro o responsável de cada equipa dispõe de dois dias úteis, após o envio da ficha de inscrição, para entregar a mesma, assinada, no local da realização do evento, e efetuar o pagamento o seu pagamento, formalizando desta forma a sua inscrição.
Caso os respetivos prazos não sejam cumpridos a inscrição fica sem efeito.
- e) A inscrição deve ser acompanhada da ficha de inscrição da equipa à organização, devidamente preenchida e acompanhada de uma cópia do CC ou B.I. de cada elemento inscrito;
- f) Em cada jogo os jogadores deverão ter na sua posse o BI/CC. Caso não sejam portadores dos documentos de identificação, os jogadores poderão ser impedidos de participar no jogo;
- g) A inscrição implica o pagamento de uma quantia de 100 bolas por equipa;
- h) O limite de inscrição é de 8 equipas no mínimo e 12 no máximo;

2. ORGANIZAÇÃO, PARTICIPAÇÃO E FUNCIONAMENTO



- a) O Torneio de Futebol de 5 é organizado por três alunos da Escola Profissional de Carvalhais, em conjunto com a Fábrica Viseu;
- b) O torneio será realizado num dos campos de futebol sintéticos indoor da Fábrica, mais precisamente no campo Stadium;
- c) Será efetuado um sorteio onde as equipas serão encaixadas em grupos, sendo que o número de jogos dependerá do número de equipas inscritas no torneio;
- d) As equipas de cada grupo jogarão entre si com apenas uma volta;
- e) Nas fases finais os jogos serão encaixados no sistema de cruzamento de grupos, sendo que o primeiro classificado de um Grupo jogará com o segundo do outro Grupo, jogando-se assim a meia final encontrando-se os dois finalistas;
- f) Os jogos realizar-se-ão conforme o sorteio realizado, decorrendo entre as 24 horas do dia 3 e 4 de Abril, sendo que o início é às 10 horas do primeiro dia referido;

3. LEIS DO JOGO

- a) As equipas têm que obrigatoriamente apresentar-se em campo á hora prevista para o jogo;
- b) As equipas terão direito a meio campo, do campo Futable para executar o aquecimento antes do jogo;
- c) Só é concedida uma tolerância de 10 minutos às equipas, sendo depois marcada falta de comparência;
- d) É considerada falta de comparência da equipa se esta apresentar em jogo jogadores castigados ou não inscritos, significando uma vitória para a equipa adversária por três a zero;
- e) Em cada jogo estarão presentes representantes da organização ou delegados por esta indicados;
- f) A duração de cada jogo é de 40 minutos contínuos, divididos por dois períodos de 20 minutos, com intervalo de 5 minutos;



- g) Cada equipa poderá pedir ao árbitro um período de desconto de tempo em cada parte de um minuto cada;
- h) A substituição dos jogadores só pode ser feita depois do jogador a substituir se encontrar fora do campo;
- i) Nenhuma partida poderá ter início com menos de 4 jogadores por equipa;
- j) Qualquer dúvida poderá ser colocada ao árbitro no início do jogo;
- k) No decorrer dos jogos serão aplicadas as leis de jogo condizentes com a prática de futsal;

3. CLASSIFICAÇÃO

- a) Para efeitos de classificação na fase de grupos será atribuído por cada:
 - Vitória --- 3 Pontos;
 - Empate --- 1 Ponto;
 - Derrota --- 0 Pontos
 - Falta de comparência --- 0 Pontos (derrota 3-0)
- b) Em caso de igualdade pontual entre equipas será considerado para efeito de desempate o confronto direto entre ambas as equipas;
- c) Mantendo-se a igualdade, será considerada a melhor diferença entre golos marcados e sofridos;
- d) Mantendo-se ainda a igualdade, será apurada a equipa com mais golos marcados ;
- e) Se ainda houver igualdade, será apurada a equipa com menos golos sofridos
- f) Se ainda assim continuar a existir uma igualdade, será apurada a equipa que nos jogos de confronto direto tenha marcado mais cedo.
- g) Como último fator de desempate, será realizado um sorteio.



5. PRÉMIOS

- a) Serão atribuídos prêmios ao 1º, 2º, 3º e 4º classificado.