Vale de Cambra
Câmara Municipal

CAMBRA CUP '23

CAMBRA CUP '23

Regulamento

1. GENERALIDADES

1. O evento desportivo consiste na organização de um torneio de futebol de 5, aberto ao público jovem, de ambos os géneros, das freguesias do concelho de Vale de Cambra.
2. As freguesias podem ser representadas por associações, escolas ou núcleos de jovens, quando orientadas por pessoas de idoneidade reconhecida.
3. O Município de Vale de Cambra pretende envolver todas as Juntas/Uniões de freguesia na constituição de equipas para os vários escalões, em articulação com os clubes desportivos locais e as Escolas.
4. O torneio terá lugar nos campos de futebol de 5, no Parque da Cidade, de **4 a 14 de julho de 2023** (datas a confirmar dependendo do número de equipas inscritas).
5. A elaboração do calendário, organização e administração do torneio é da responsabilidade do Município de Vale de Cambra.
6. O sistema de organização do torneio será definido de acordo com o seguinte:
    a. Número de equipas;
    b. Número de dias do torneio

2. INSCRIÇÃO DE EQUIPAS

1. O Torneio destina-se a crianças e jovens de ambos os sexos, de acordo com os seguintes escalões:
    - **Sub 9** | nascidos entre 2015 e 2014 Traquinas (8 e 9 anos)
    - **Sub 11** | nascidos entre 2013 e 2012 | Benjamins (10 e 11 anos)
    - **Sub 13** | nascidos entre 2011 e 2010 | Infantis (12 e 13 anos)
2. Cada equipa pode inscrever:
    - no máximo de 10 jogadores
    - no mínimo de 7 jogadores;

    Não existe distinção entre atletas federados e não federados.
3. Cada equipa tem que indicar um treinador e um delegado.
4. As fichas de inscrição de atletas e equipas encontram-se disponíveis:
    - no website do Município;
    - nas Juntas de freguesia;
    - nas Piscinas Municipais de Vale de Cambra
5. As inscrições de atletas deverão ser entregues:
    - Pelos interessados nas Juntas de freguesia até ao dia 23 de Junho de 2023;

- Pela Junta de freguesia, no serviço de desporto da Câmara Municipal, até dia 23 de Junho de 2023;

6. Para efetivar a inscrição da equipa (no serviço de desporto da Câmara Municipal), deverá a Junta de Freguesia entregar, nos prazos definidos no ponto anterior:
   - as fichas de inscrição e respetiva cópia do CC/BI de cada atleta;
   - a(s) ficha(s) de inscrição da equipa, com indicação do nome do treinador e do delegado, devidamente assinada e carimbada por um responsável da Junta de Freguesia.
7. Um atleta inscrito em duas ou mais equipas ficará vinculado àquela que a entregue em primeiro lugar, não sendo permitida qualquer transferência após o início do torneio.
8. Os atletas **têm obrigatoriamente que:**
   - ser residentes ou naturais da freguesia que irão representar.
   - que comprovar a sua residência ou naturalidade, através de documento autenticado(fatura de água ou eletricidade).
   - por concordância da Organização, atletas das freguesias de Arões e Junqueira, poderão formar uma única equipa.
9. Caso existam freguesias que não tenha atletas suficientes para criar uma equipa da sua freguesia, será permitida a criação de equipas em representação de duas freguesias.
10. **Podem ainda representar a freguesia**, os atletas, que não sendo residentes nem naturais daquela freguesia, **um dos seus pais ou avós seja natural ou residente da respetiva freguesia.**
11. Serão admitidas, excecionalmente, inscrições de jogadores durante o decorrer do torneio, até ao final da 1ª fase, num máximo de 3 jogadores por equipa, desde que haja justificação e fundamentação.
12. Cada freguesia pode ser representada no máximo por 2 equipas por escalão.
13. Durante o decorrer do torneio, sempre que solicitado, os atletas têm por obrigação apresentar o seu BI ou Cartão de Cidadão.
14. O número de jogadores por equipa em campo são cinco (4 jogadores de campo + 1 guarda redes).

3. ORGANIZAÇÃO DO CAMPEONATO

O torneio é dissociado em três escalões, sub9, sub11 e sub13.

4. DURAÇAO DOS JOGOS

1. Os jogos terão a duração de 40 minutos, divididos em duas partes de 20 minutos, com 3 minutos de intervalo.
2. Poderá haver tempo de compensação nos seguintes casos:
   - Substituições do guarda-redes;
   - Exame das lesões dos jogadores;
   - Transporte dos jogadores lesionados para fora do terreno de jogo;
   - Perdas de tempo;
   - Outras causas.

5. CLASSIFICAÇÃO E FORMAS DE DESEMPATE

1. No final de cada jogo a eliminar, que termine empatado, proceder-se-á à marcação de uma série de 5 pontapés da marca de grande penalidade.
2. Caso não haja decisão, proceder-se-á à marcação de pontapés da marca de grande penalidade até se encontrar o vencedor de acordo com o regulamento da FPF.
3. Se duas ou mais equipas obtiverem o mesmo número de pontos, considera-se em primeiro lugar a equipa que tiver uma maior diferença entre golos marcados e sofridos na respetiva fase.
4. Em caso de igual diferença de golos, considera-se em 1º lugar a equipa que tiver marcado maior número de golos, na respetiva fase.
5. Em caso de nova igualdade, a classificação será determinada pela diferença de golos marcados e sofridos nos jogos disputados entre as equipas respetivas.
6. Se este processo não for ainda decisivo, será considerada a idade menor (calculado em anos, meses e dias) entre os jogadores utilizados, considerando todos os jogos disputados até ao momento pelas equipas.

6. SUBSTITUIÇÕES

As substituições são ilimitadas, podendo o mesmo jogador sair e entrar novamente em jogo, sendo que os substitutos só poderão entrar pela “linha de meio campo”. Podem ocorrer em qualquer momento, exceto a do guarda-redes que deve ser efetuada durante uma paragem do jogo e com conhecimento do árbitro.

7. BOLAS

1. A bola a utilizar no torneio será a Bola nº 4, definida pela Associação de Futebol de Aveiro para estes escalões.
2. Todas as equipas terão que apresentar uma bola no início de cada jogo que será entregue na mesa.

8. ARBITRAGEM E DISCIPLINA

1. Tudo quanto se relacionar com a arbitragem será regulado tendo por base o estabelecido para as competições oficiais, salvaguardadas as adaptações devidas.
2. As equipas de arbitragem são da responsabilidade da organização. Compete à organização nomear o árbitro para cada jogo.
3. Em matéria de castigos observar-se-á o seguinte:
    a. Todos os casos disciplinares ocorridos nos jogos serão imediatamente resolvidos pela Comissão de Disciplina eleita para o efeito. As decisões desta não são passíveis de recurso;
    b. Caso o árbitro entenda, **poderá mostrar cartões aos jogadores** (amarelo – aviso; e vermelho – expulsão);
    c. Sempre que um jogador tiver um comportamento antidesportivo, o árbitro deverá interceder junto do treinador da equipa do jogador infrator, no sentido de o retirar do terreno de jogo. No caso do mesmo jogador voltar a cometer uma nova infração, o árbitro ordenará a sua expulsão;
    d. Sempre que um jogador for expulso, **a equipa jogará com menos um jogador durante 5 minutos**. Passado esse tempo, a equipa poderá colocar um outro jogador em campo, repondo a igualdade numérica, sendo que o jogador infrator não mais poderá tomar parte do jogo;
    e. Um jogador expulso pode ser utilizado nas jornadas seguintes, uma vez que não são aplicados jogos de suspensão, salvo em casos excecionais em que Comissão de Disciplina assim o decida;
    f. No caso de abandono por parte de uma equipa, esta será imediatamente desclassificada;
    g. Caso o treinador ou elemento da equipa técnica tenha ordem de expulsão, terá de abandonar a zona exclusiva das equipas e da organização. Caberá à organização decidir sobre a pena a aplicar;
    h. A organização excluirá os responsáveis das equipas que demonstrem atitudes de falta de desportivismo ou que não cumpram deliberadamente o regulamento;
    i. Os responsáveis pelas equipas têm a obrigação de intervir juntos dos seus adeptos, quando estes demonstrem atitudes antidesportivas ou comportamentos menos próprios.

9. NORMAS E REGRAS DO TORNEIO

1. O Torneio será jogado de acordo com as regras da modalidade de Futsal da FPF, à exceção:
    a. Serão atribuídos 3 pontos por vitória, 1 ponto por empate, 0 (zero) pontos por derrota e -1 (menos 1) ponto por falta de comparência;
    b. Será atribuída falta de comparência a uma equipa que não participe nas cerimónias de abertura e encerramento do torneio, não apresente no início do jogo um mínimo de 4 jogadores (sendo um deles o guarda redes), não compareça até 5 minutos depois da hora marcada para a realização do jogo ou cerimónia, ou se ficar reduzida a menos de 3 elementos durante a realização do jogo. Será atribuída uma vitória por 5 golos à outra equipa, a não ser que o resultado desse jogo já fosse superior a 5 golos;
    c. Em caso de incumprimento de qualquer uma das regras previstas no ponto 2 (Inscrições das Equipas) deste regulamento, a organização decidirá qual a punição a atribuir à equipa, que poderá ir desde a atribuição de uma vitória por 5 golos à outra equipa (a não ser que o resultado desse jogo já fosse superior a 5 golos), até à sua desclassificação;
    d. Em caso de desclassificação de uma equipa, todos os jogos realizados por essa equipa serão anulados;
    e. As **camisolas dos jogadores devem estar numeradas**, não podendo existir números repetidos;
    f. No caso de duas equipas se apresentarem com equipamentos iguais, a organização cederá um jogo de coletes, que será utilizado pela equipa que, no calendário de jogos, estiver designada como visitada;
    g. Só será permitida a presença no banco do **treinador, delegado e atletas inscritos**;
    h. É **obrigatório o uso de caneleiras de proteção**;
    i. Só **será permitido o uso de sapatilhas de futebol e chuteiras com pitões de plástico ou borracha**.
2. A organização sempre que julgue conveniente e tendo sempre em vista o melhor andamento do Torneio, poderá eventualmente antecipar ou adiar qualquer jogo. Porém, sempre que tal venha a verificar-se, as equipas serão avisadas com a devida antecedência.
3. A antecipação ou adiamento dos jogos só será concedida, desde que haja um acordo prévio, e desde que proposto e a avaliado pela organização.
4. Na fase final não serão admitidos quaisquer pedidos de adiamento ou antecipação de jogos, salvo em casos que a organização o julgue de todo conveniente.

5. Antes do início de cada jogo todos os atletas têm que entregar no secretariado o cartão de Atleta, sob pena de não poderem jogar.
6. Todas as equipas **têm obrigação de participar nas cerimónias de abertura e encerramento do torneio** nos termos estabelecidos pela organização.

10. ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

1. Todos os jogos serão efetuados com entradas livres.
2. A organização suportará os seguintes encargos:
    a. Custo das inscrições das equipas;
    b. Custos de arbitragem;
    c. Conservação e manutenção das instalações desportivas;
    d. Cobrirá, através de apólice de seguro, as responsabilidades por acidentes pessoais que venham a verificar-se com jogadores, durante os jogos em que as suas equipas sejam intervenientes.

11. PRÉMIOS

A organização instituíra para esta prova os seguintes prémios:

a. Taças para todas as equipas;
b. Lembranças para árbitros e colaboradores;
c. Lembranças para todos os atletas participantes;
d. Troféu FairPlay;
e. Troféu melhor Claque;

12. COMISSÃO DE DISCIPLINA

1. Haverá uma Comissão de Disciplina Had Oc, que terá como incumbência, analisar e decidir sobre todos os casos disciplinares ocorridos durante o jogo e nas instalações onde decorre o Torneio.
2. A Comissão será constituída por um diretor do Torneio (que presidirá), o delegado de mesas e o árbitro;

13. COMISSÃO DE HONRA

1. O Torneio tem uma comissão de honra constituída pelas seguintes entidades:
    a. Presidente da Câmara Municipal de Vale de Cambra ou Vereador do Pelouro do desporto;
    b. Presidente das juntas de Freguesia representadas no torneio;
    c. (Outros a definir).

14. CASOS OMISSOS

Os casos omissos no presente Regulamento serão resolvidos pela organização.

Vale de Cambra 2023