

ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE BEJA



Fundada em
30-03-1925

REGULAMENTO TORNEIO DE FUTEBOL DE PRAIA

CAPÍTULO I
CAPÍTULO II
CAPÍTULO III
CAPÍTULO IV
CAPÍTULO V

DISPOSIÇÕES GERAIS
ORGANIZAÇÃO TÉCNICA
REGRAS DE RESPONSABILIDADE
INSCRIÇÕES
OUTRAS INDICAÇÕES

www.afbeja.com

TORNEIO DE FUTEBOL DE PRAIA

CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1º

(Organização e denominação)

1. O Torneio de Futebol de Praia é organizado pela Associação de Futebol de Beja e rege-se pelas disposições deste Regulamento, sem prejuízo das normas imperativas emanadas pela *Fédération Internationale de Football Association* (FIFA), pela *Beach Soccer Worldwide* (BSWW), pela legislação aplicável.
2. As lacunas existentes no presente Regulamento serão integradas pela Direção da AFBeja.
3. A prova será disputada na variante de 5x5, resultando de uma adaptação às regras em vigor na modalidade de futebol de praia relativamente às características dimensionais e funcionais do local onde a prova decorrerá.

Artigo 2º

(Local, Horário e Programa)

1. Este torneio decorrerá nos dias 01, 10 e 15 de junho de 2019, tendo o primeiro jogo início pelas 17H00, no Campo de Futebol de Praia, situado na localidade de Castro Verde.
2. Todas as equipas terão, obrigatoriamente, de marcar presença no local mencionado no ponto anterior, pelas **16h30**, salvo previamente acordada outra hora com a organização.

CAPÍTULO II ORGANIZAÇÃO TÉCNICA: REGRAS DE JOGO

Artigo 3º

(Organização)

1. Cada equipa poderá inscrever entre 5 e 15 atletas. As equipas apresentam-se em campo, obrigatoriamente com 5 elementos (1 guarda-redes e 4 jogadores de campo).
2. O delegado ao jogo de cada equipa deve preencher e entregar ao responsável pela “mesa de jogo”, a ficha de jogo com a constituição da sua equipa, até quinze minutos antes do início do jogo.
3. As equipas poderão efetuar alterações à lista de nomes inicialmente inscritos até ao momento imediatamente anterior ao início do primeiro jogo em que participam.
4. As substituições são ilimitadas, podendo ocorrer em qualquer momento do jogo, sem que o mesmo tenha que estar interrompido, desde que sejam efetuadas junto à linha de meio campo no lado do banco de suplentes.

Artigo 4º

(Jogos e Classificação)

1. Os moldes competitivos do torneio, o tempo de jogo de cada partida, bem como o calendário de jogos serão enviados via e-mail para os clubes participantes.
2. O tempo de transição entre cada jogo é de cinco minutos.
3. Caso exista uma “fase de grupos”, as equipas são pontuadas, conforme os resultados obtidos, da seguinte forma:
 - 3.1. Vitória no tempo regulamentar – 3 pontos;

- 3.2. Vitória após prolongamento (golo de ouro) – 2 pontos;
- 3.3. Vitória após marcação de grandes penalidades – 1 ponto
- 3.4. Derrota – 0 pontos.
- 3.5. Falta de comparência – 1 ponto negativo, com exclusão da prova caso seja reincidente.
- 4. Caso exista uma “fase de grupos” o sistema de desempate entre equipas com a mesma pontuação depende, para efeitos de desempate das seguintes disposições, de acordo com a seguinte ordem de prioridade:
 - 1.º **Critério** – Equipa com maior diferença de pontos alcançados pelas equipas empatadas, nos jogos realizados entre si;
 - 2.º **Critério** – Equipa com maior diferença entre o número de golos marcados e sofridos, pelas equipas empatadas, em todos os jogos que realizaram (tempo regulamentar e prolongamento);
 - 3.º **Critério** – Equipa com maior número de golos marcados em todos os jogos que realizaram (tempo regulamentar e prolongamento);
 - 4.º **Critério** – Equipa com menor número de golos sofridos em todos os jogos que realizaram (tempo regulamentar e prolongamento);
 - 5.º **Critério** – Equipa com menor número de expulsões por exibição de cartões vermelhos (tempo regulamentar e prolongamento);
 - 6.º **Critério** – Equipa com menor número de cartões amarelos exibidos (tempo regulamentar e prolongamento).

Artigo 5º (Prolongamento)

- 1. Em caso de empate no final da partida, será jogado um prolongamento de não mais de 3 minutos, com “golo de ouro”. Se após esse tempo o empate persistir, haverá lugar à marcação de “grandes penalidades” de acordo com o estabelecido no próximo artigo.

Artigo 6º (Desempate por Grandes penalidades)

- 1. O desempate por marcação de grandes penalidades será feito da seguinte forma:
 - 1.1. Cada equipa terá direito a uma série de 3 grandes penalidades, sem repetição do seu marcador;
 - 1.2. Caso o empate subsista, realiza-se uma série de 1 grande penalidade por equipa. Esta série será repetida quantas vezes forem necessárias até se encontrar um vencedor.
 - 1.3. O jogador apenas poderá voltar a marcar a grande penalidade quando todos os restantes elementos da sua equipa o tenham feito, incluindo os jogadores suplentes.

Artigo 7º (Atrasos e Faltas de Comparência)

- 1. Existe um período de tolerância de 10 minutos que se aplica, somente, para o jogo inicial de cada dia de Prova.
- 2. Se por qualquer motivo não imputável à organização uma equipa não estiver presente à hora marcada ou ultrapassar o período de tolerância ser-lhe-á atribuída “Falta de Comparência” e conseqüente derrota no jogo.

Artigo 8º
(Sanções Disciplinares)

1. Haverá lugar à amostragem de cartão amarelo, vermelho e azul de acordo com as regras estabelecidas no regulamento da modalidade.
2. Ao jogador que receber o segundo cartão amarelo, é-lhe atribuído o cartão azul.
3. Sempre que um jogador é punido com cartão azul, receberá uma suspensão de 2 (dois) minutos. Durante essa suspensão, a equipa punida permanecerá com um jogador a menos relativamente ao número de jogadores que tinha no momento da infração. Esta suspensão será cessada assim que a equipa infratora sofra um golo.
4. Se, na sequência de uma expulsão ou lesão, ficarem menos de três jogadores (incluindo o guarda-redes) numa das equipas, o jogo será interrompido e aplicada à equipa em causa a sanção de derrota (0-3), salvo se tiver conseguido em campo diferença superior.
5. A equipa que abandone deliberadamente o terreno de jogo depois deste iniciado, ou nele tiver comportamento coletivo que impeça o árbitro de o fazer prosseguir ou concluir, será imediatamente expulsa da competição.

Artigo 9º
(Equipamentos)

1. Os jogadores não são obrigados a possuir um equipamento de jogo oficial, no entanto terão de se apresentar vestidos, obrigatoriamente, com camisola e calção. A cor da camisola deverá ser comum a todos os elementos da equipa de forma a facilitar a sua distinção.
2. Não é permitido o uso de calçado contudo, podem ser usados ligaduras elásticas nos tornozelos e/ou nos pés, bem como óculos plásticos com correia elástica destinados à sua autoproteção.
3. O jogador não poderá usar ou vestir nenhum equipamento que seja perigoso ao próprio ou a outro jogador, incluindo qualquer tipo de joia ou similar.
4. Caso seja necessário, a organização compromete-se a fornecer coletes para melhor distinção das equipas oponentes.

Artigo 10º
(Reposição de bola em jogo)

1. As reposições de bola em jogo deverão obedecer às seguintes regras:
 - 1.1. **Reposição Lateral** – As reposições de bola laterais são executadas utilizando ambas as mãos, sem balanço e com os pés junto à tabela.
 - 1.2. **Pontapé de Canto** – O jogador que marcar o pontapé de canto, deverá colocar a bola dentro de um arco imaginário com 0,50 (cinquenta centímetros) de raio.
 - 1.3. **Reposição de bola em jogo pelo Guarda-redes** – A reposição de bola em jogo pelo guarda-redes, após a mesma ter saído pela “linha” de fundo, deve ser efetuada com a/as mão/s.
 - 1.4. Todas as reposições de bola mencionadas neste artigo terão de ser executadas em 5 (cinco) segundos.

Artigo 11º
(Livres Diretos)

1. O livre tem de ser batido no local da infração, pelo jogador que sofreu a falta, exceto em caso de lesão (nesse caso, será o jogador que o substitui a marcar o livre).

2. O jogador pode fazer um monte com os pés ou com a bola, mas nunca com as mãos.
3. Em nenhuma situação se podem formar barreiras aquando da marcação de livres diretos.
4. Se o livre for marcado à frente da linha de meio campo, então todos os jogadores têm de ficar atrás da linha da bola, a uma distância em todas as direções de 5 metros da bola.
5. No caso de o livre ser marcado atrás da linha de meio campo, os jogadores têm de se colocar no exterior de um cone que liga a bola aos postes da baliza.

Artigo 12º

(Atrasos de Bola ao Guarda Redes)

1. Sempre que a bola for atrasada ao guarda-redes por um companheiro de equipa, este poderá optar por jogar a bola com os pés ou agarrá-la com as mãos (neste último caso terá apenas cinco segundos para a largar).
2. Em consequência de um atraso de bola efetuado por um colega de equipa, o guarda-redes não poderá agarrar a bola, mais do que uma vez em cada jogada, até que se verifique uma alternância de posse de bola ou que a mesma ultrapasse a linha de meio campo.

CAPÍTULO III

REGRAS DE RESPONSABILIDADE

Artigo 13º

(Gerais)

1. O atleta é responsável pela sua aptidão física, não cabendo à Organização responsabilidades por quaisquer acidentes que se venham a verificar, antes, durante e depois do torneio, sendo apenas tomadas providencias para uma assistência eficaz durante o desenrolar do mesmo.

CAPÍTULO IV

INSCRIÇÕES

Artigo 14º

(Inscrições dos Clubes)

1. As inscrições dos Clubes serão formalizadas mediante o envio de um e-mail, para o seguinte endereço eletrónico: geral@afbeja.com, manifestando a intenção de inscrição neste torneio, até às 23h59 do dia 06 de maio de 2019.

CAPÍTULO V

OUTRAS INDICAÇÕES

Artigo 15º

(Informações Complementares)

1. As bolas de jogo a utilizar no evento serão fornecidas pela organização.
2. O atleta compromete-se a respeitar as indicações dos membros da Organização e a respeitar as regras constantes no presente regulamento.
3. Os aspetos técnicos não previstos neste documento regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Futebol com as devidas adaptações.
4. Casos omissos serão analisados e decididos pela organização sem possibilidade de recurso pelas equipas.

**Artigo 16º
(Prémios)**

1. Será atribuída uma Taça para o primeiro, segundo e terceiro classificado.

NOTA FINAL - Aprovado pela direção da AFBeja