CAMPEONATO DIVISÃO HONRA REGIONAL DE BENJAMINS - FUTSAL

ÉPOCA 2016/2017

ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

Generalidades

1. Esta prova insere-se na área de promoção e divulgação da modalidade, sendo da responsabilidade da Associação de Futebol da Madeira, a elaboração do calendário, com a organização operacional dos Clubes.
2. Para todos os jogos é obrigatório a utilização da Ficha de Jogo - **Modelo 144**.
3. Após a realização dos jogos e **até às 18h00 da 2ª feira seguinte a cada jornada**, deverão entregar na sede da AFM, as fichas (**Mod. 144**), devidamente preenchidas e assinadas.

Formato da Competição

1. O Torneio da Madeira de Futsal – Benjamins, é composto por **10 (dez)** Clubes;
2. Esta prova é disputada por pontos. Tem 1 volta e os participantes encontram-se todos entre si.

Classificação e desempates

1. Com vista a determinar a classificação dos Clubes, adota-se a seguinte tabela:
   Vitória – 3 pontos;
   Empate – 1 ponto;
   Derrota – 0 pontos.
2. Para estabelecimento da classificação geral dos Clubes, que no final das competições se encontrarem com igual número de pontos, serão aplicados para efeitos de desempate os seguintes critérios, segundo a ordem de prioridade:
   a) Se duas ou mais equipas obtiverem o mesmo número de pontos, considera-se em 1º lugar a equipa que tiver maior número de pontos nos jogos efetuados entre si;
   b) Em caso de nova igualdade, considera-se em 1º lugar a equipa que tiver maior diferença entre os golos marcados e sofridos, nos jogos efetuados entre si;
   c) Em caso de nova igualdade, considera-se em 1º lugar a equipa que tiver maior diferença entre os golos marcados e sofridos, em todos os jogos disputados;
   d) Em caso de igual diferença de golos, considera-se em 1º lugar a equipa que tiver o maior números de golos marcados, em todos os jogos disputados;
   e) Em caso de nova igualdade, considera-se em 1º lugar equipa que tiver maior número de vitórias em todos os jogos disputados;

3. Se, após a aplicação sucessiva dos critérios enunciados no número anterior, ainda subsistir uma situação de igualdade, será observado o seguinte:

a) Tratando-se de dois Clubes em situação de igualdade:
   i. Um jogo em pavilhão neutro, designado pela AFM;
   ii. Subsistindo a igualdade, será feito um prolongamento de 10 minutos, dividido em duas partes de 5 minutos, sem intervalo, mas com mudança de campo;
   iii. Se ainda subsistir a igualdade, o vencedor será apurado através da marcação de pontapés de grande penalidade.

b) Tratando-se de mais de dois Clubes em situação de igualdade:
   i. Será realizada uma competição, na qual todos os Clubes jogarão entre si apenas uma vez, em pavilhão neutro, designado pela AFM;
   ii. Se, no final desta competição, se mantiver a igualdade, são observados os critérios previstos no número 2.

4. Os resultados obtidos em cada jogo consideram-se tacticamente homologados 15 dias após a realização dos mesmos, sem prejuízo do disposto no Regulamento Disciplinar da AFM.
5. O disposto no número anterior não prejudica a aplicação de sanções disciplinares decorrentes dos jogos realizados.

Marcação e alteração de datas e horas de jogos por iniciativa dos Clubes

1. O dia e hora dos jogos são marcados pela AFM, de acordo com o seguinte:

a) Os dias e horários de início de jogos são aos sábados, domingos e feriados, consoante a disponibilidade dos pavilhões;

b) Eventualmente e por necessidade de marcação de jogos, ou outro motivo, pode a AFM marcar para dias úteis da semana;

2. A marcação de jogos pode ser alterada quando haja acordo de ambos os Clubes, devendo ser instruído com os seguintes documentos;
3. O pedido de alteração da data de um jogo, nos termos do número anterior, deve dar entrada na AFM com **doze (12) dias úteis** de antecedência relativamente à data calendarizada;
3. O pedido de alteração da hora e campo de um jogo, nos termos do número dois (2), deve dar entrada na AFM com **doze (12) dias úteis** de antecedência relativamente à data calendarizada, tendo o clube peticionário de dar conhecimento ao adversário dentro do mesmo prazo.
4. O não cumprimento do prazo e das condições estabelecidas nos números anteriores, os pedidos serão indeferidos pela Direção da AFM.

Jogos

Leis de jogo

Os jogos do Torneio da Madeira de Futsal – Benjamins são realizados de acordo com as Leis do Jogo de Futsal aprovadas pela FIFA.

Duração dos jogos

1. Os jogos do Torneio compreendem dois períodos de **vinte (20) minutos** cada um, sem paragens nem descontos, excepto o “tempo morto”.
2. O intervalo não deve exceder o tempo máximo de dez (10) minutos.
3. O controlo do tempo faz-se sob a responsabilidade dos árbitros de campo.

4. A duração de cada período deve ser prolongada para permitir a execução de um pontapé livre sem barreiras e pontapé de grande penalidade.
5. As equipas têm a possibilidade através do treinador de pedir um (1) minuto de tempo morto em cada um dos períodos, onde devem ser respeitados os seguintes termos:

a) Os treinadores de cada equipa são autorizados a pedir um desconto de tempo de um (1) minuto ao árbitro;

b) Um (1) minuto de tempo pode ser pedido em qualquer momento, mas só é permitido quando a equipa está com posse de bola;

c) O árbitro deve indicar que o tempo morto é solicitado assim que a bola não esteja em jogo, dando-se sinal por meio do seu apito ou um sinal acústico diferente dos utilizados pelos árbitros;

d) Com a concessão do tempo morto, os jogadores devem reunir-se junto da sua área técnica para receberem instruções da parte de um elemento oficial da sua equipa. Os jogadores devem permanecer junto à linha lateral na zona da área técnica ou poderão sair da superfície de jogo e sentar-se no banco dos substitutos. A pessoa que dá instruções não será autorizada a penetrar na superfície de jogo;

e) Se uma equipa não tiver pedido o tempo morto a que tinha direito na primeira parte, essa não pode fazê-lo transferir para a segunda parte.

Composição das Equipas e substituição de jogadores

1. Cada equipa terá a composição mínima de jogadores que se encontra definida pela AFM e nas Leis de Jogo.
2. Os Clubes podem designar até sete (7) jogadores suplentes na ficha técnica de jogo, podendo efetuar substituições sem qualquer limitação e sem distinção de posição, podendo os jogadores substituídos voltar a competir nesse jogo. **Após ter sido dado início ao jogo, TODOS os jogadores substitutos DEVEM manter envergada uma peça de vestuário (colete) de cor diferente da camisola utilizada pelos jogadores efectivos, só devendo despí-la por ocasião de um processo de substituição.**
3. Nas provas oficias poderão ser substituídos jogadores sem qualquer limite e sem distinção das posições, podendo os jogadores substituídos voltar ao terreno de jogo.
4. Posteriormente ao preenchimento e entrega da ficha técnica à Equipa de Arbitragem, e não se tendo o jogo ainda iniciado, pode ser alterada a composição da ficha técnica, nos seguintes termos:

a) Se algum dos jogadores efetivos não se encontrar em condições de iniciar o jogo devido a incapacidade física, ou de o completar no caso de jogo interrompido nos termos regulamentares, pode ser substituído por qualquer um dos suplentes constantes da ficha técnica entregue, podendo ser adicionado mais um jogador à ficha técnica na condição de suplente;

b) Qualquer jogador que conste na ficha técnica na condição de suplente e que não esteja em condições físicas de participar no jogo pode ser substituído por qualquer jogador regularmente inscrito na AFM pelo Clube, e que não contasse na ficha técnica inicial.

5. Caso um jogador tenha sido substituído nos casos de conclusão de jogo interrompido, deverá ser apresentado documento comprovativo da sua incapacidade junto da AFM pelo médico do respetivo Clube.
6. Após terem sido substituídos, os jogadores podem permanecer no banco de suplentes, quando devidamente equipados.
7. Com o objetivo de permitir uma rápida e inequívoca identificação por parte das equipas e dos árbitros do momento em que um jogador expulso da superfície de jogo pode ser substituído, o cronometrista entregará aos delegados de cada equipa, um documento de modelo fornecido pela AFM com a indicação do Clube, número do jogador expulso, e minuto e segundo no qual a substituição pode ter lugar.

Composição dos bancos de suplentes

1. O banco de suplentes deve ser composto pelos seguintes elementos dos Clubes:
    a) Sete (7) jogadores suplentes;
    b) 5 Dirigentes ou Técnicos, de entre os seguintes:
        i) Um (1) Delegado;
        ii) Um (1) Treinador:
        iii) Um (1) Treinador-adjunto;
        iv) Um (1) Preparador físico;
        v) Um (1) Médico;
        vi) Um (1) Enfermeiro, Fisioterapeuta ou Massagista
2. Todos os elementos do banco de suplentes devem encontrar-se identificados na ficha técnica e possuir equipamentos ou coletes que os distingam dos jogadores a ser efetivamente utilizados, bem como quando se encontrarem na zona destinada ao aquecimento.
3. Todos os elementos que se encontrem no banco de suplentes, à excepção dos jogadores, devem possuir uma braçadeira que indique a função exercida.

Bolas

1. Compete ao Clube visitado a apresentação das bolas necessárias para a realização do jogo, sendo da sua responsabilidade informar o Clube visitante, com pelo menos sete (7) dias de antecedência da sua realização, da marca e do modelo da bola a utilizar.

2. As bolas a utilizar nas diversas Provas é da marca **MIKASA**, modelo:
    a) FL450-YGR
    b) FSC62W
    c) FL400S-WGR
    d) SWL62
    e) FLL555-WOR OU FLL333S-WR (SINTRA)
    f) FLL55-WBK

Arbitragem

1. A arbitragem será da responsabilidade dos Clubes visitados.

Entrada em Vigor

1. O presente Regulamento entra em vigor no primeiro dia da época desportiva **2016/2017**, devendo ser previamente publicitado através de Comunicado Oficial.