

## Capítulo I Generalidades

### Artigo 1.º

#### Âmbito

1. O previsto neste Regulamento aplica-se em todas as competições de futsal organizadas pela Académica da Madeira;
2. Este Torneio inter-universitário é destinado a qualquer interessado, tendo como principais destinatários os alunos da Universidade da Madeira (doravante designada como UMA), da Escola Superior de Enfermagem de São José de Cluny (doravante designada como ESESJC) e do Instituto Superior de Administração e Línguas (doravante designada como ISAL);
3. São objectivos da competição: o fair-play, a amizade, o convívio, a multidisciplinaridade, o respeito, a tolerância e a interacção entre os participantes.

### Artigo 2.º

#### Prémios

1. Ao primeiro classificado do Campeonato será atribuído uma taça.

### Artigo 3.º

#### Inscrição

1. Para confirmação da inscrição é necessário a entrega, em impresso próprio, da respectiva Ficha de Inscrição até à data especificada no Anexo I;
2. Cada equipa deverá realizar uma inscrição inicial mínima de 8 atletas. O preço por jogador está especificado no Anexo I;
3. A inscrição posterior de jogadores, em equipas já inscritas, é possível até data indicada pela organização, especificada no Anexo I;
4. São aceites inscrições de estudantes, de *alumni*, de professores e de funcionários da UMA, do ISAL ou da ESESJC;
5. São, também, aceites inscrições de outros elementos que não pertençam à comunidade académica (doravante designados como “Extra-Universidades”);
6. Cada equipa poderá inscrever até 2 elementos “Extra-Universidades”;
7. Cada equipa pagará um valor de 25 euros de caução, que será devolvido futuramente, em data e local a definir, caso a equipa em questão:
  - a. Não cometa faltas de comparência no decorrer do Torneio;
  - b. Cumpra com o presente regulamento e demais instruções indicadas nos comunicados oficiais publicados no sítio da Académica ([www.academica.uma.pt](http://www.academica.uma.pt));
  - c. Nenhum elemento da equipa esteja em dívida para com a Académica da Madeira.

## Capítulo II Competição

### Artigo 4.º

#### Sistema Competitivo

1. O modelo competitivo do Campeonato será definido pela organização, entre os dois modelos apresentados no ponto seguinte, após a inscrição das equipas;
2. Os modelos competitivos possíveis são:
  - Modelo A: Torneio composto por duas fases, primeiro por grupos seguido de uma fase a eliminar até obtenção de um vencedor;
  - Modelo B: Torneio jogado num sistema de campeonato “todos contra todos” a uma ou duas voltas;
3. O modelo para a presente edição está dependente do número de equipas inscritas, sendo que é anunciado após as inscrições estarem finalizadas;
4. Foi definido como 4 (quatro) o número mínimo de equipas inscritas para que o Troféu do Reitor tenha lugar;
5. Foi definido como 6 (seis) o número máximo de equipas inscritas para que o Troféu do Reitor tenha lugar;
6. O Troféu do Reitor realizar-se-á nas datas especificadas no Anexo I.

### Artigo 5.º

#### Desempates

1. A determinação da classificação (excepto em fase a eliminar) é efectuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
  - a. O maior número de pontos alcançados pelas equipas empatadas, no jogo ou jogos realizados entre si;
  - b. A equipa que tiver menos pontos na classificação de disciplina entre as equipas empatadas;
  - c. A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas empatadas, nos jogos realizados entre si;
  - d. O maior número de golos marcados pelas equipas empatadas nos jogos entre si;
  - e. A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas empatadas, nos jogos realizados em toda a fase;
  - f. O maior número de vitórias em toda a fase;
  - g. O maior número de golos marcados em toda a fase;
  - h. O menor número de golos sofridos em toda a fase;
  - i. Por sorteio.

### **Artigo 6.º** **Leis de Jogo**

1. Serão aplicadas as Leis de Jogo de Futsal emanadas da Fédération Internationale de Football Association (FIFA) com as exceções expressamente indicadas no presente Regulamento.

### **Artigo 7.º** **Faltas de Comparência**

1. Considera-se falta de comparência, quando:
  - a. A equipa não se apresenta no recinto de jogo, em condições de iniciar a partida, até 5 minutos após o horário estabelecido para o seu início, e
  - b. Não é respeitado o número mínimo de 4 jogadores;
2. As faltas de comparência aos jogos são passíveis de sanções previstas no presente Regulamento. As equipas que não compareçam a um determinado jogo serão punidas com a derrota por 0-3 e pela perda de 25% do valor da caução;
3. No caso de uma equipa ser desqualificada ou desistir, serão retirados a todas as equipas os pontos correspondentes aos jogos em que a equipa desqualificada ou desistente tenha participado, sendo efectuados as alterações consequentes à classificação.

### **Artigo 8.º** **Pontuação de Jogo**

1. Quando aplicável, a pontuação atribuída a cada equipa, por jogo, segundo o resultado obtido é:
  - Vitória: três pontos;
  - Empate: um ponto;
  - Derrota: zero pontos;
  - Falta de Comparência: zero pontos.

### **Artigo 9.º** **Boletim de Jogo**

1. Todos os jogos serão registados em boletins de jogo, segundo modelo próprio da Académica, que serão assinados pelos capitães das equipas e pelos árbitros;
2. Os boletins serão entregues à Académica, podendo os responsáveis das equipas, caso pretendam, requisitar os mesmos, para consulta posterior.

### **Artigo 10.º** **Recinto de Jogo**

1. Os jogos do Troféu do Reitor serão realizados no recinto polidesportivo descoberto do Campus Universitário da Quinta de São Roque;
2. Os horários dos jogos estão especificados no Anexo I;
3. Caso as condições atmosféricas não permitam a prática de Futsal, a organização, poderá cancelar a realização dos jogos e, assim, adiar ou alterar as jornadas planeadas e/ou delineadas anteriormente;

4. Todas as alterações previstas anteriormente serão publicitadas na página de Internet da Académica e enviadas por e-mail aos capitães das equipas, sendo estes os meios de comunicação e informação preferenciais entre a organização e os atletas inscritos.

### **Artigo 11.º**

#### **Arbitragens e Mesa**

1. A arbitragem dos jogos do Troféu do Reitor ficará a cargo da Associação de Técnicos de Arbitragem da Região Autónoma da Madeira (ATARAM);
2. Nenhum jogo poderá deixar de se realizar por falta de árbitros. No caso da não comparência da equipa de arbitragem:
  - a. O jogo será dirigido por árbitros presentes nomeáveis, preferencialmente elementos da organização;
  - b. Na impossibilidade de se encontrar uma equipa de arbitragem, o jogo será dirigido por apenas um árbitro;
  - c. Na falta deste, o encontro será dirigido por um elemento credenciado de cada equipa;
3. A função de cronometrista/marcador será efectuada por elementos da organização.

### **Artigo 12.º**

#### **Calendarização e horários**

1. A Académica colocará as datas e horário de realização dos jogos no seu site ou no Facebook, até dois dias úteis antes da realização do primeiro jogo da competição;
2. O boletim de inscrição das equipas deverá fornecer todos os dados necessários para os contactos, tal como indicado na mesma. Qualquer erro no boletim de inscrição que provoque um envio incorrecto da documentação é da responsabilidade da equipa que o preencheu;

### **Artigo 13.º**

#### **Equipamentos**

1. Os equipamentos a utilizar nos jogos são da responsabilidade das equipas;
2. Na eventualidade de uma equipa apresentar um equipamento próprio, deverá indicar com antecedência a cor do equipamento da equipa à organização;
3. Caso uma equipa apresente equipamentos próprios, nunca poderá ter publicidade alusiva a qualquer marca que seja concorrente a qualquer uma das marcas, dos produtos ou dos serviços que são produzidos ou representados pelos mecenas da Académica: Empresa de Cervejas da Madeira, MEO, Empresa Diário de Notícias, Santander Totta, Coca-cola, Nestlé e grupo Ibersol;
4. Caso duas equipas tenham equipamentos que possam causar confusão, serão facultados coletes a uma das equipas, mediante sorteio efectuado antes do início do jogo.

#### Artigo 14.º

##### Tempo de Jogo

1. Os jogos terão duas partes de 10 minutos corridos;
2. O jogo poderá ter pausas de cronómetro se o cronometrista assim o entender, devido a lesões, demora em colocar a bola disponível para iniciar jogo ou cartões, entre outras. A indicação de pausa do cronómetro será efectuada pelo cronometrista/marcador.
3. Será concedido um desconto de tempo, com a duração de 1 minuto, a cada equipa, por cada jogo, sendo o cronómetro pausado para o efeito.

#### Artigo 15.º

##### Interrupção de Jogos

1. Um jogo considera-se definitivamente suspenso se não for recomeçado 15 minutos após se ter verificado a sua interrupção com excepção das situações em que, sendo manifestamente possível recomeçar o jogo num intervalo de tempo considerado nunca superior a 30 minutos ambas as equipas manifestem essa intenção junto da organização. Neste caso a interrupção definitiva apenas terá lugar após expirados os 30 minutos.
2. Quando qualquer jogo não tiver durado o tempo regulamentar, por ter sido suspenso pela organização, por motivo imputável a uma ou ambas as equipas:
  - a. Se a interrupção/suspensão for motivada pelo abandono de campo por uma ou das duas equipas, não será realizado novo encontro, marcando-se falta de comparência a uma ou a ambas as equipas;
  - b. Se a interrupção/suspensão for motivada por uma das equipas ficar reduzida a menos do que três jogadores, será atribuída a pena de derrota a essa equipa. Se tal suceder com as duas equipas, será atribuída a pena de derrota a ambas as equipas;
  - c. Se a interrupção/suspensão for motivada por questões disciplinares com jogadores, restantes elementos ou público, a decisão quanto ao reatamento do jogo, homologação do resultado, atribuição da vitória a uma das equipas ou de derrota a ambas as equipas, será tomada pelo Conselho Disciplinar, após inquérito sumário.
3. Quando, por motivos de força maior, os árbitros e/ou organização interromperem o jogo, os capitães de cada equipa devem inquirir junto dos mesmos se o jogo prossegue.
4. Considera-se como tendo abandonado o recinto de jogo, a equipa que a pretexto da interrupção, saia do terreno de jogo, sem que o seu capitão se tenha certificado que a interrupção é temporária ou definitiva.

#### Artigo 16.º

##### Bolas

1. Os jogos serão disputados com as bolas disponibilizadas pela Académica, estando sempre duas à disposição das equipas, uma para cada equipa, antes do início do jogo para aquecimento.

### **Capítulo III Disciplina**

#### **Artigo 17.º Sanções e multas**

1. Para definição da classificação de disciplina serão adoptadas as pontuações abaixo:
  - a. Cartão amarelo - 1 Ponto;
  - b. Cartão vermelho por acumulação - 5 Pontos;
  - c. Cartão vermelho directo - 10 Pontos;
2. As multas a aplicar nos jogos são as seguintes, a retirar da caução:
  - a. Cartão vermelho por acumulação de amarelos – 2,50 euros;
  - b. Cartão vermelho directo – 5 euros;
3. Os cartões vermelhos por conduta violenta, agressão ou tentativa de agressão serão objecto de processo disciplinar interno instaurado pela organização e conseqüente averiguação dos factos;
4. Os estudantes da Universidade da Madeira envolvidos em episódios classificados pela organização como conduta imprópria, em nome do desporto e da sã convivência que devem imperar na competição, serão alvo de queixa dirigida à Comissão Disciplinar do Senado da UMA, de acordo com o previsto no Código de Conduta da UMA e no Regulamento Disciplinar dos Alunos da UMA, documentos que poderão ser consultados no site institucional da Universidade da Madeira;
5. Os estudantes da ESESCJ e/ou do ISAL envolvidos em episódios classificados pela organização como conduta imprópria, em nome do desporto e da sã convivência que devem imperar na competição, serão alvo de notificação dirigida às respectivas Associações de Estudantes, propondo a abertura de um processo disciplinar por parte das respectivas Comissões Disciplinares.

#### **Artigo 18.º Procedimento disciplinar interno**

1. O procedimento disciplinar interno é instaurado por uma comissão, nomeada pela Académica;
2. O procedimento disciplinar interno pode ser arquivado ou pode resultar nas seguintes penas:
  - a. Advertência escrita;
  - b. Suspensão da competição por um período determinado pela comissão;
  - c. Expulsão, por um determinado número de edições, da competição. O número de edições será determinado pela comissão;
3. As decisões da comissão são enviadas, por correio electrónico, ao(s) atleta(s) visado(s), considerando-se, dessa forma, informado(s);
4. Cabe recurso, no prazo de 5 dias úteis após a recepção da decisão, à Direcção da Académica da Madeira;
5. A decisão da Direcção da Académica é final, não sendo, portanto, passível de recurso;
6. O procedimento disciplinar interno não impede o encaminhamento do caso à Comissão Disciplinar do Senado Universitário ou às autoridades competentes no âmbito da legislação em vigor.

**Artigo 19.º**  
**Aspectos Técnicos**

1. Os aspectos técnicos não previstos neste regulamento, regem-se pelo Regulamento de Provas Oficiais da Federação Portuguesa de Futebol.

**Capítulo IV**  
**Disposições Finais**

**Artigo 20.º**  
**Casos Omissos**

1. Os casos omissos serão decididos e publicitados pela Académica, nos meios de comunicação oficiais.

## ANEXO I

1. A inscrição das equipas deverá ser feita impreterivelmente até ao dia **31 de Outubro de 2018**, na Gaudeamus Penteadada ou no Students' Help Desk (Piso -1, Campus Universitário da Penteadada);
2. Poderão ser inscritos jogadores, nas equipas já inscritas, até às 16:00 do dia **1 de Novembro de 2018**, nos locais referidos no ponto 1;
3. O valor da inscrição de cada jogador das equipas é de:
  - a. **4 euros** para os associados da Académica da Madeira, da Associação de Estudantes do ISAL ou da Associação de Estudantes da ESESJC;
  - b. **8 euros** para os não associados;
4. O Troféu do Reitor irá realizar-se no dia **3 de Novembro de 2018**. Os jogos terão lugar entre as **11:30** e as **19:00**.
5. Todas as equipas deverão ter conhecimento prévio deste horário antes das respectivas inscrições. Todos os jogos decorrerão nestes horários. As equipas, ao efectuarem as suas inscrições, disponibilizar-se-ão automaticamente a jogar em qualquer horário acima referido.