



Regulamento

Oficial da Prova

Temporada 2008/2009

Capítulo I

Informações Gerais

1 – Apresentação do Torneio

- a) A Superliga MyIndoor 08/09 será constituída por 2 divisões (Superliga e Liga de Honra) de 8 equipas que jogarão em formato de campeonato ao longo de 7 jornadas (1 volta).
- b) As equipas serão distribuídas com base nas classificações finais da época transacta.
- c) As equipas novas entrarão na divisão inferior.
- d) Caso o número de equipas seja superior, será criada uma terceira divisão com a denominação de Liga C.
- e) No final do campeonato estará encontrado o campeão da Superliga MyIndoor, bem como as 2 equipas que descerão para a Liga de Honra e as 2 que subirão para a Superliga na época seguinte. Imediatamente a seguir, começa uma nova época com a Superliga e Liga de Honra redefinidas.
- f) Para além do campeonato, todas as equipas participam também na Taça MyIndoor.
- g) A Taça MyIndoor é disputada num formato semelhante à Liga dos Campeões da UEFA, com grupos de 4 equipas (das várias divisões) mas apenas com 1 volta. De seguida são disputadas as eliminatórias também a uma mão.
- h) Em ambas as competições, todos os jogos contarão com árbitros federados.
- i) O jogo é composto por 2 partes de 20 minutos.
- j) No caso de qualquer ponto omissivo relativamente às regras e leis de jogo será adoptado o “Regulamento Provas Oficiais de Futsal” da Associação de Futebol de Lisboa.

2- Datas e Horários

- a) A Superliga MyIndoor 2008/2009 será composta por 3 épocas desportivas e decorrerá entre Setembro de 2008 e Julho de 2009.

- b) A primeira época terá início no fim-de-semana de 20 e 21 de Setembro e terminará durante o mês de Dezembro. A segunda época decorrerá entre Janeiro e Março, enquanto a terceira será disputada entre Abril e Junho, embora em ambos os casos o calendário esteja ainda sujeito a confirmação.
- c) Os jogos da Superliga e Liga de Honra serão disputados ao Domingo e terão início ao fim da tarde e princípio da noite. Na Liga C os jogos serão disputados ao Sábado sensivelmente no mesmo período do dia.
- d) Na Taça MyIndoor os jogos decorrerão ao longo do fim-de-semana e serão distribuídos por ambos os dias de acordo com os grupos previamente definidos em sorteio. Nesses fins-de-semana não haverá campeonato.

3 – Inscrições e Pagamentos

- a) Para efectuar a inscrição, as equipas terão de se deslocar a qualquer campo do MyIndoor (www.myindoor.com/torneios) e deixar apenas os contactos do responsável e do sub-capitão e pagar 2 jogos de caução (55€), os quais corresponderão aos 2 últimos jogos. A caução será exercida em caso de falta da equipa, danos materiais ou comportamento indisciplinado.
- b) Ao longo da época, o pagamento será efectuado jogo a jogo antes deste começar, sendo o seu valor de 27,5€/equipa.
- c) Não existem limitações quanto ao número de jogadores inscritos por equipa no torneio. No entanto, não são permitidas inscrições nas últimas duas jornadas do campeonato e nas meias-finais e final da taça.
- d) A inscrição de um jogador só é aceite mediante a apresentação do Bilhete de Identidade e da assinatura do próprio elemento.

4 – Prémios

- a) No final de cada campeonato, serão atribuídos prémios (ainda a definir e que serão posteriormente apresentados) aos primeiros classificados da Superliga MyIndoor, da Liga de Honra e da Liga C, bem como aos melhores marcadores, melhores jogadores, vencedores e finalistas da Taça.

b) Para além dos prémios finais, as equipas que estiverem melhor classificadas na Superliga, Liga de Honra e Liga C podem usufruir de descontos semanais no aluguer dos campos do MyIndoor.

- **1ª Classificada**

1. A equipa que liderar a sua divisão durante uma determinada semana pode alugar um campo no MyIndoor, a qualquer hora disponível, de forma gratuita.
2. Para que o desconto seja efectivamente de 100%, as marcações dos campos estão sujeitas às seguintes limitações:
 - a) Sempre que a hora pretendida for um dia útil das 18:30 às 00:00, a marcação não poderá ser feita com uma antecedência superior a 48h.
 - b) Caso a marcação seja efectuada antes deste período, a equipa terá um desconto de 50% sobre o valor do aluguer.
3. Para os outros horários, o jogo poderá ser marcado em qualquer altura da semana em que a equipa esteja na liderança do campeonato.
4. Este prémio está limitado a uma marcação por semana.
5. As equipas podem beneficiar do desconto até à semana seguinte ao último jogo que disputarem.

- **2ª Classificada**

1. A equipa que estiver em 2º lugar na sua divisão durante uma determinada semana pode alugar um campo no MyIndoor, a qualquer hora disponível, com 50% de desconto.
2. Para que o desconto seja efectivamente de 50%, as marcações dos campos estão sujeitas às seguintes limitações:
 - a) Sempre que a hora pretendida for um dia útil das 18:30 às 00:00, a marcação não poderá ser feita com uma antecedência superior a 48h.
 - b) Caso a marcação seja efectuada antes deste período, a equipa terá um desconto de 30% sobre o valor do aluguer.
3. Para os outros horários, o jogo poderá ser marcado em qualquer altura da semana em que a equipa esteja na 2ª posição do campeonato.

4. Este prémio está limitado a uma marcação por semana.
5. As equipas podem beneficiar do desconto até à semana seguinte ao último jogo que disputarem.

- **3ª Classificada**

1. A equipa que estiver em 3º lugar na sua divisão durante uma determinada semana pode alugar um campo no MyIndoor, a qualquer hora disponível, com 25% de desconto.
2. Para que o desconto seja efectivamente de 25%, as marcações dos campos estão sujeitas às seguintes limitações:
 - a) Sempre que a hora pretendida for um dia útil das 18:30 às 00:00, a marcação não poderá ser feita com uma antecedência superior a 48h.
 - b) Caso a marcação seja efectuada antes deste período, a equipa terá um desconto de 15% sobre o valor do aluguer.
3. Para os outros horários, o jogo poderá ser marcado em qualquer altura da semana em que a equipa esteja na 3ª posição do campeonato.
4. Este prémio está limitado a uma marcação por semana.
5. As equipas podem beneficiar do desconto até à semana seguinte ao último jogo que disputarem.

Capítulo II

Organização Técnica

1 – Classificações e formas de desempate

- a) Nas competições disputadas por pontos, adoptar-se-á a seguinte tabela:

Vitória.....	3 Pontos
Empate.....	1 Ponto
Derrota.....	0 Pontos

- b) O vencedor de cada divisão ou grupo será aquele que no final da prova conseguir alcançar o maior número de pontos.
- c) A classificação geral das equipas que, no final das fases ou das provas disputadas por pontos, se encontrem com igual número de pontos depende, para efeito de desempate, das seguintes disposições, por ordem de prioridade:
- Maior número de pontos conquistados no confronto directo
 - Maior goal average no confronto directo
 - Maior goal average total
 - Maior número de golos marcados no confronto directo
 - Maior número de golos marcados no total
 - Menor número de cartões amarelos (cada cartão vermelho por acumulação é entendido como dois cartões amarelos. No caso de expulsão directa conta como quatro amarelos).
 - Moeda ao ar
- d) No final de cada época, os 2 primeiros classificados da Liga de Honra e da Liga C serão promovidos à divisão imediatamente acima, enquanto que os 2 últimos classificados da Superliga e Liga de Honra descerão para as divisões imediatamente abaixo.
- e) Caso se verifiquem desistências entre as equipas participantes entre duas épocas, a constituição das divisões será definida da seguinte forma:
- 1 – Se uma equipa que se manteve em determinada divisão desistir, o seu lugar será preenchido pelo participante que terminou na penúltima posição dessa divisão na época anterior.
 - 2 – Se uma equipa que subiu de divisão desistir, o seu lugar será ocupado pela equipa que se posicionou na terceira posição da divisão de que esta provém (na época anterior).
 - 3 – Se uma equipa que desceu de divisão desistir, o seu lugar será preenchido pelo penúltimo classificado da divisão que iria acolher a formação desistente. Por exemplo, se uma equipa descer da Superliga para a Liga de Honra e desistir, o seu lugar será ocupado pela penúltima classificada da Liga de Honra.
- f) Se a desistência ocorrer durante a prova, a equipa será relegada para a última posição (com 0 pontos) e todos os resultados conseguidos contra a referida formação não contarão para o apuramento da classificação final.

- g) Na fase de grupos da Taça, caso hajam grupos com apenas 3 equipas, qualificar-se-ão para as eliminatórias os primeiros classificados e os melhores segundos lugares desta fase até perfazer 8 equipas que disputarão os Quartos de final.
- h) Nos grupos de 4 equipas, a formação que ficou em segundo lugar verá o seu resultado com o último classificado da série eliminado de forma a contabilizar o mesmo número de jogos que os restantes adversários que jogaram em grupos mais pequenos.
- i) Em caso de igualdade de pontos, os melhores segundos lugares serão encontrados aplicando os seguintes critérios:
 - 1º - Maior Goal Average
 - 2º - Maior número de golos marcados
 - 3º - Menor número de cartões amarelos (cada cartão vermelho por acumulação é entendido como dois cartões amarelos. No caso de expulsão directa conta como quatro amarelos).
 - 4º Moeda ao ar
- j) Nas eliminatórias da Taça, disputadas a uma mão, em caso de empate no final do tempo regulamentar (40 minutos), apurar-se-á o vencedor através da marcação de 3 grandes penalidades para cada equipa, às quais se seguem, em caso de necessidade, a marcação de grandes penalidades sucessivas até que uma equipa falhe e a outra marque. Não existe, portanto, prolongamento.

2 – Sorteios e Alterações dos Jogos

- a) Os sorteios da Superliga MyIndoor e da Taça MyIndoor são realizados após a data limite para inscrições no torneio, salvo em casos nos quais as respectivas divisões e grupos estejam, à priori, definidos independentemente dos prazos de inscrição.
- b) Cada equipa está autorizada a adiar apenas um jogo por época (Liga + Taça). Esse adiamento terá que ser feito até à Quinta-Feira (inclusive) anterior ao jogo.
- c) É da responsabilidade da organização da Superliga MyIndoor reagendar uma nova data consensual a ambas as equipas. Caso não seja possível, prevalecerá a vontade da equipa que não adiou o jogo.

- d) Caso uma determinada equipa não possa comparecer num segundo jogo, a mesma será penalizada com uma derrota de 3-0 a favor da equipa adversária.
- e) Não obstante os pontos anteriormente referidos, pedimos a todas as equipas que sempre que estejam impossibilitadas de comparecer em determinado jogo comuniquem à organização, para que as outras equipas (adversária e árbitros) sejam antecipadamente avisadas.

3 – Jogadores

- a) Cada equipa está autorizada a inscrever 10 jogadores por jogo (5 titulares + 5 suplentes).
- b) No início de cada jornada existe uma ficha de jogo a ser preenchida pelos capitães de equipa. Aí serão marcadas as presenças e eventual inscrição de novos jogadores.
- c) Os jogadores terão que ter consigo em todos os jogos o Bilhete de Identidade.
- d) Não há limite de inscrição de novos jogadores por jogo.
- e) As únicas excepções aos pontos anteriores são as seguintes:
 - Um jogador que tenha sido transferido de uma equipa para outra na mesma época não poderá voltar à sua equipa de origem (independentemente da divisão) nem ingressar em qualquer outra equipa.
 - Não são permitidas inscrições nas últimas duas jornadas do campeonato e nas meias-finais e final da taça.

3.1 – Equipamentos dos jogadores

- a) A numeração das camisolas é obrigatória.
- b) As camisolas terão que ser todas da mesma cor, excepto a camisola de Guardarredes que terá de ser obrigatoriamente de cor diferente, de forma a distingui-lo dos outros jogadores.
- c) Recomendamos a todos os jogadores o uso de caneleiras e as mesmas devem estar permanentemente e totalmente cobertas pelas meias.

- d) No que respeita ao calçado é permitida a utilização de ténis de sola lisa ou de pitão pequeno. É expressamente proibida a utilização de chuteiras, quer seja de pitão de alumínio quer de borracha.

3.2 – Substituições e mínimo de jogadores

- a) O número de substituições é ilimitado, podendo o jogador anteriormente substituído voltar ao terreno de jogo.
- b) A substituição terá de ser efectuada em frente ao banco de suplentes da própria equipa. Em primeiro lugar o jogador a ser substituído terá que sair do terreno de jogo e só depois o novo jogador poderá entrar em campo.
- c) As equipas poderão em qualquer momento do jogo trocar o seu guarda-redes por um jogador de campo. Este jogador terá de envergar uma camisola de cor diferente dos seus colegas. O processo de substituição é igual à alínea anterior.
- d) Qualquer infracção ao processo de substituição resultará na interrupção momentânea do jogo. A equipa será punida com a marcação de um pontapé livre indirecto no local onde a bola se encontrava e o jogador que entrou será sempre advertido.
- e) Para que o jogo possa iniciar é necessário que cada uma das equipas tenha pelo menos 4 jogadores em campo. Durante o jogo é necessária a presença de, no mínimo, 3 jogadores em cada equipa.
- f) Cada equipa tem de comparecer no local do jogo com um mínimo de 30 minutos de antecedência do mesmo.
- g) O período de tolerância é de 10 minutos.
- h) Caso uma equipa não cumpra a alínea anterior será decretada a sua derrota por 3-0.

4 – Treinadores

- a) As equipas participantes podem optar por ter um treinador, que apesar de não estar equipado, pode marcar presença no banco de suplentes.

- b) O número limite de treinadores é um por equipa.
- c) Para além dos jogadores e de um treinador, o acesso ao banco de suplentes e ao recinto de jogo é estritamente proibido para qualquer outro elemento.

5 – Árbitros

- a) Será designado um árbitro oficial federado para dirigir cada encontro que irá zelar pela aplicação das leis de jogo.
- b) A sua autoridade e o exercício dos poderes que lhe são atribuídos pelas leis do jogo deverão ser sempre respeitados.
- c) Das suas decisões sobre questões de facto ocorridas no decurso da partida não há apelo, mesmo que isso tenha reflexos no resultado do encontro.
- d) Desempenhará as funções de cronometrista, incluindo no controle dos minutos de tempo morto pedidos pelas equipas.
- e) Utilizará poderes discricionários para interromper o jogo quando se cometam infracções às leis e para suspender ou terminar um encontro sempre que o julgue necessário.
- f) A partir do momento em que ingressa no terreno de jogo, advertirá todo e qualquer jogador que tenha comportamento incorrecto ou atitude inconveniente e expulsá-lo-á do encontro em caso de reincidência.
- g) Tomará medidas disciplinares contra todo o jogador que cometa uma falta passível de advertência ou expulsão.
- h) Interromperá o jogo se, em seu entender, um jogador estiver gravemente lesionado. Se um jogador estiver ligeiramente lesionado, a partida só será interrompida quando a bola deixar de estar em jogo. Independentemente da gravidade da lesão, o jogo terá sempre de continuar até ao seu final.
- i) Caso se verifique a falta de comparência de um árbitro em determinado jogo, as equipas têm duas opções: adiam o jogo para data a designar ou, caso estejam ambas de acordo, permitem que um elemento exterior ao jogo o arbitre.

- j) As opções referidas na alínea anterior dependem da aprovação de ambas as equipas. Caso não se encontre um consenso, prevalece o adiamento do jogo para data a designar pela organização.

6 – Disciplina

- a) Serão utilizados cartões amarelos e vermelhos para advertir os jogadores sempre que o árbitro considere necessário e as circunstâncias do jogo assim o obriguem.
- b) Durante um jogo a amostragem de 2 cartões amarelos ao mesmo jogador origina a expulsão imediata deste.
- c) Ao longo do campeonato, a acumulação de 3 cartões amarelos origina um jogo de suspensão a cumprir na partida imediatamente a seguir à amostragem do último cartão.
- d) Para a alínea anterior, a soma dos cartões e suspensão são feitas independentemente da competição que se está a disputar (campeonato ou taça).
- e) A amostragem de um cartão vermelho directo implica a suspensão imediata por um período nunca inferior a 2 jogos. O tempo concreto de castigo será determinado pela organização de acordo com o relatório do árbitro.
- f) Se, por motivos disciplinares, um determinado jogo não chegar ao seu fim, proceder-se-á da seguinte forma:
 - 1 – No caso de uma das equipas ser responsável por determinado jogo não terminar, essa equipa é penalizada com uma derrota por 3-0 e serão equacionados os respectivos castigos disciplinares individuais e colectivos.
 - 2 – No caso de ambas as equipas serem responsáveis, o jogo não se repete e nenhuma das formações soma pontos nessa jornada. Serão também equacionados possíveis castigos disciplinares individuais e colectivos.
 - 3 – Cada caso será julgado de acordo com o relatório do árbitro, da descrição do observador do jogo e da versão dos capitães de ambas as equipas.
- g) Não serão toleradas agressões físicas de qualquer tipo a nenhum dos intervenientes no torneio. Caso essa situação se verifique, o agente em causa

será expulso definitivamente e a sua equipa sofrerá também consequências disciplinares que podem ir de perda do respectivo encontro até à própria expulsão da competição.

7 – Outras disposições

a) Sanções para as faltas de comparência sem aviso prévio:

- No próprio jogo é atribuída uma derrota por 3-0
- Perda de 1 ponto de penalização
- Pagamento do valor correspondente ao jogo (27,5€)

b) A Caução terá que ser reposta na semana imediatamente a seguir à falta.

c) A equipa que compareceu no jogo para além de somar os 3 pontos, não terá que pagar qualquer valor. Contudo, a equipa tem a possibilidade de treinar durante essa hora, alugando o campo pelo preço do jogo (27,5€).

d) Caso as duas equipas não compareçam no jogo sem aviso prévio, decorrerão as seguintes sanções:

- O jogo não se repetirá
- É atribuída derrota a ambas as equipas
- Perda de 1 ponto de penalização
- Pagamento do valor correspondente ao jogo (27,5€)

e) O atraso no pagamento dos jogos e cauções também terão penalizações desportivas. As equipas perderão 1 ponto por cada semana de pagamento em atraso.

Capítulo III Regras de Jogo

As regras de jogo podem ser consultadas em <http://www.apaf.pt/apaf/imagens/tecnica/118livro%20leis%20de%20jogo%20futsal.pdf> uma vez que foram adoptadas integralmente para a Superliga MyIndoor.