

REGULAMENTO 2012/2013

1. A época BS inicia-se em data fixada pela Liga, durante o mês de Setembro e prolonga-se por quatro campeonatos de 11 jogos cada (o número de jogos pode ser revisto consoante a época balnear desde que definido no início da época), sendo que as duas últimas jornadas de cada campeonato correspondem às duas primeiras do campeonato seguinte, com excepção do último campeonato da época.

2. O número de participantes não pode exceder **os 20 atletas** (24 no caso de regressos de atletas anteriormente inscritos), sendo obrigatório que a proposta de novos participantes seja apresentada por atleta que tenha já disputado, sem interrupção, um mínimo de duas épocas completas.

3. A participação obriga à prestação de uma caução de 50 €, que será devolvida ao participante a seu pedido, uma vez que haja decidido abandonar o BS. **Igualmente o atleta contribuirá a fundo perdido com 10 € à cabeça para bolas e balizas e deverá comprar a seu cargo dois coletes (laranja e amarelo).**

4. Os participantes assumem o compromisso do cumprimento das obrigações decorrentes deste Regulamento a partir do momento em que decidam participar num campeonato, independentemente da possibilidade de virem a suspender a participação no decorrer do mesmo.

5. É permitido o abandono/suspensão até à sétima jornada (inclusive) de cada campeonato. Quando tenha lugar fora deste prazo, não há lugar à interrupção da aplicação das penalizações previstas para faltas aos jogos. É permitido anular uma suspensão quando a caução não tenha sido devolvida e o atleta cumpra todas as penalizações correspondentes aos jogos em falta desde o momento da suspensão. No caso de a caução já ter sido devolvida, o atleta deverá prestar nova caução.

5.1 – Um jogador efectiva a sua inscrição em cada campeonato, desde que efectue pelo menos 1 jogo.

6. O BS é gerido por uma Liga constituída por 3 elementos, eleitos no início de cada época por todos os atletas inscritos para o primeiro campeonato. Compete à Liga organizar os jogos, organizar os jantares, dirimir situações não previstas neste Regulamento e interpretar a aplicação do mesmo nos casos em que tal seja

necessário. As decisões tomadas pela Liga são mandatórias, com exceção das que contradigam o que está estabelecido neste Regulamento.

7. As equipas são constituídas por sorteio, considerando que os primeiros seis classificados (cabeças de série), são automaticamente colocados nas duas equipas, pela respectiva ordem, alternadamente, ou seja: 1º, 3º e 5º na equipa B e 2º, 4º e 6º na equipa A.

8. São admitidos ao sorteio todos os jogadores chegados ao local onde este se realiza até às 09:35, sendo todavia penalizados em pontos os que cheguem ao local do sorteio após as 09:30. Os jogadores que cheguem ao local do sorteio após a hora limite são distribuídos alternadamente pelas duas equipas segundo o seu número, podendo apenas a equipa A beneficiar de suplente. O mesmo critério é aplicado aos jogadores que apenas compareçam no terreno de jogo. No caso de dois ou mais chegarem ao mesmo tempo, é feito um sorteio simples entre estes.

8.1 – Um jogador só poderá participar no jogo, se chegar até ao final da 1ª parte.

8.2 De todos os atletas admitidos para sorteio até às 09:35 serão sorteados para montagem de postes 4 elementos para levar/trazer as balizas respectivamente (os dois primeiros a sair trazem e os dois segundos levam). Estes serão substituídos pela mesma ordem do sorteio pelos atletas que chegam atrasados. **No máximo um atleta pode montar/desmontar postes em 1/2 das jornadas realizadas durante uma época.**

9. Pode haver lugar a guarda-redes fixos, quando tal estatuto seja requerido. O guarda-redes fixo melhor classificado joga na equipa B, salvo se for cabeça de série, situação em que se aplica a regra do ponto 8. O estatuto de guarda-redes fixo impede, a quem seja atribuído, a possibilidade de ser jogador de campo. Excepcionalmente, por lesão própria ou de um colega de equipa, pode o guarda-redes fixo jogar como jogador de campo. Quando, todavia, tal aconteça em dois jogos consecutivos ou 3 intercalados num mesmo campeonato, o jogador perde o estatuto de guarda-redes fixo.

10. A atribuição do estatuto de guarda-redes fixo deve ser feito do seguinte modo:

a) No início de cada época, têm preferência os jogadores que tenham terminado a época anterior como guarda-redes fixo;

- b)** Tem ainda preferência, no caso de vaga disponível, quem já tenha sido anteriormente guarda-redes fixo;
- c)** Tem igualmente preferência o candidato com mais épocas/jogos realizados no BS.

11. Quando haja empate na pontuação entre dois ou mais jogadores, que interfira com a definição dos cabeças de série, deve utilizar-se os seguintes factores de desempate, para determinar o melhor classificado:

- a)** Menos pontos negativos;
- b)** Mais vitórias no campeonato em curso;
- c)** Melhor posição na classificação MVP.

12. Os guarda-redes fixos que não compareçam para o sorteio perdem o estatuto para esse jogo, podendo, neste caso, jogar como jogador de campo.

13. Qualquer irregularidade detectada no sorteio implica a sua repetição total.

14. O número mínimo de atletas para disputar um jogo é de 8 jogadores (quatro por equipa).

15. O jogo disputa-se em dois períodos de 45 minutos, com um intervalo de 10 minutos. A equipa A tem preferência na escolha de campo ou posse de bola. Cada período de jogo termina, esgotado o tempo regulamentar, quando a bola sair por uma das linhas de fundo.

16. Todas as faltas são marcadas do local onde hajam sido cometidas, pelo jogador que a tenha sofrido, com excepção das faltas ocasionadas por mão na bola, caso em que qualquer jogador da equipa beneficiária o pode fazer.

a) A não concordância da marcação da falta por ambos os atletas intervenientes dará origem a decisão por "moeda ao ar".

17. A falta pode ser marcada por remate directo ou indirecto à baliza, por escolha do executante da falta. No primeiro caso, todos os jogadores devem estar obrigatoriamente atrás da linha da bola. No remate indirecto a bola não pode ser chutada directamente para a baliza.

18. Todas as faltas que ocorram a menos de 8 passos a contar do ponto mais próximo da linha de baliza dão lugar à marcação de um penalty, que será apontado a essa distância (8 passos) da linha de baliza.

19. Quando o jogo termine empatado, há lugar a desempate pela marcação de grandes penalidades, que deve ser feita por todos os jogadores em campo no término do jogo, incluindo os guarda-redes. No caso de subsistir o empate, passa-se ao sistema de morte súbita.

20. A pontuação a aplicar é a que corresponde ao número apurado pela diferença de golos do resultado final, acrescida de um ponto. Quando os jogos terminem empatados, a equipa que vença nas grandes penalidades averba um ponto. Quando, por abandono de um ou jogador do terreno de jogo, haja falta de quórum, a equipa adversária tem direito a 3 pontos ou à pontuação correspondente ao resultado que se verificava aquando do abandono, se for mais favorável.

21. PENALIZAÇÕES:

I) Chegada tardia ao sorteio: 1 ponto negativo;

II) Chegada tardia ao jogo: 2 pontos negativos;

III) Falta ao jogo: 2 pontos negativos e 5 € de multa;

IV) Abandono de jogo tendo completado uma parte: 1 ponto negativo (exceptuam-se os casos de lesão em que o atleta permanece no local até final do jogo ou que comprovadamente tenha de receber assistência médica);

V) Abandono do jogo sem ter completado uma parte completa: 2 pontos negativos e perda do direito aos pontos conquistados pela respectiva equipa;

VI) Falta ao jogo ou abandono do mesmo provocando falta de quórum: 3 pontos negativos;

VII) Jantar na sexta-feira e contas apresentadas até domingo, as penalizações por não pagamento de dívidas à Liga serão aplicadas a partir do domingo seguinte (uma semana depois). Contas apresentadas durante a semana, as penalizações serão aplicadas no segundo domingo após a apresentação.

VIII) Atleta com dívida monetária à liga relativa ao último jantar: não pontua e serão aplicados 2 pontos negativos. Se continuar sem pagar até à realização do jantar seguinte, deverá liquidar a sua dívida no dia do mesmo (caso compareça e no início da janta) e no caso de não comparecer, impedimento de iniciar o campeonato seguinte até regularizar a sua dívida.

IX) Um jogador fica automaticamente excluído do sorteio com impedimento de jogar caso o seu valor em dívida seja superior ao valor da caução (50,00 €).

X) Atleta que se recuse a levar/trazer postes numa jornada fica automaticamente escalado para levar/trazer nas duas jornadas seguintes (o atleta prevaricador não será substituído por nenhum dos atletas que chegue atrasado. Em caso de nova recusa fica excluído de participar durante duas jornadas e serão aplicadas as penalizações correspondentes como se de uma falta se tratasse.

22. PRÉMIOS: os quatro primeiros classificados de cada campeonato têm direito a um jantar gratuito a pagar pelos demais participantes desse campeonato. Também o vencedor do MVP (resultante da melhor média de pontos por jogo, num mínimo de 75% dos jogos de uma época realizados) tem direito a um jantar gratuito no início de temporada, a realizar na sexta-feira anterior ao domingo estabelecido para o arranque da nova época.

23. Os factores de desempate para a atribuição de prémios de campeonato são os estabelecidos no ponto 11. No caso de subsistir empate entre 4º e 5º classificados, este último passa a ter também direito ao prémio.

24. O desempate para o prémio MVP é feito pela adaptação do ponto 11 aos respectivos casos.