



Regulamento do Torneio

O torneio decorrerá nos dias 16 e 17 de Junho, na praia de Paredes da Vitória, Pataias.

Esta é uma organização conjunta do Centro de Investigação em Motricidade Humana e Escola Superior de Educação e Ciências Sociais – IPL., com o apoio do curso de Desporto e Bem-Estar.

Inscrições:

As inscrições são limitadas a 10 equipas, podendo ser mistas. O preço da inscrição será de 25€ por equipa (mínimo de 4 jogadores e máximo de 7).

A inscrição dá direito a: 1 t-shirt; seguro de acidentes desportivos, descontos nos estabelecimentos aderentes e acesso à festa no dia 16/6 à noite.

Composição das equipas:

As equipas são compostas por 7 jogadores e a inscrição de jogadores extra será taxada a 4€ cada um, até um máximo de 3 jogadores (até 1 hora antes do primeiro jogo). Durante o torneio, a inscrição de jogadores adicionais (ainda não inscritos em nenhuma fase do torneio) é possível, mediante o pagamento de uma taxa de 6€, até ao final da fase de grupos. A idade mínima dos atletas é de 18 anos.

Torneio:

O torneio irá ter uma fase de grupos composta pela totalidade das equipas. Após a fase de grupos, será realizada uma fase final, com o primeiro classificado de cada grupo e jogos para atribuição dos restantes lugares, entre as equipas que se classificaram na mesma posição, em cada grupo.

ALTERAÇÃO DE CALENDÁRIO DE JOGOS

No caso de alteração de jogos, a organização não terá de comunicar diretamente às equipas a alteração, mas deverá afixar em local visível, todos os comunicados a realizar às equipas.

Ficha de Inscrição

4ª Taça de Tripela de Praia | 4th Beach Weekend



FASE GRUPOS e FASE FINAL

- 2 grupos de 5 equipas com jogos entre todas as equipas do grupo;
- O primeiro classificado de cada grupo, passam automaticamente à final;
- Os 2 segundos lugares passam automaticamente ao jogo de atribuição do 3º e 4º lugar;
- Os 2 terceiros lugares passam automaticamente ao jogo de atribuição do 5º e 6º lugar;
- Os 2 quartos lugares passam automaticamente ao jogo de atribuição do 7º e 8º lugar;
- Os 2 quintos lugares passam automaticamente ao jogo de atribuição do 9º e 10º lugar;
- Os pontos são contabilizados da seguinte forma:
 - Vitória no jogo = 3 pontos
 - Empate no jogo = 1 ponto
 - Derrota no jogo = 0 pontos

DESEMPATE EM CASO DE IGUALDADE PONTUAL

Para o desempate, em caso de igualdade pontual, seguem-se, por esta ordem, as seguintes indicações, para apurar a equipa que transita de fase:

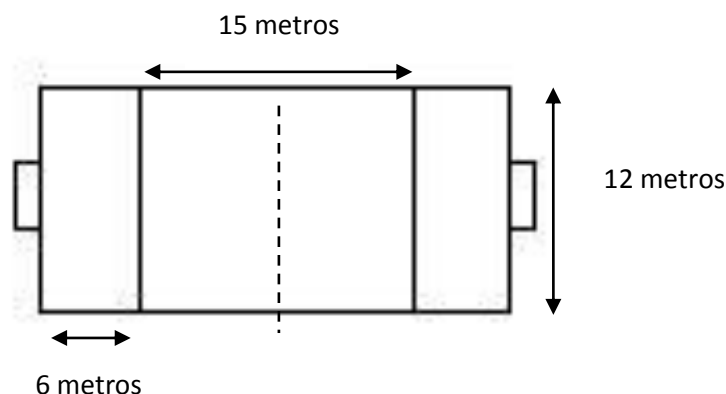
1. Resultado obtido no jogo entre equipas empatadas;
2. Maior número de golos marcados na fase de grupos;
3. Menor número de golos sofridos na fase de grupos
4. Melhor disciplina (menor número de cartões e outras situações neste âmbito);
5. As restantes situações serão analisadas pelo comité de disciplina e justiça do torneio.

LEIS DE JOGO

AS LEIS DE JOGO SÃO AS OFICIAIS DA TRIPELA, PATENTES NA BROCHURA “REGRAS OFICIAIS DA TRIPELA 2012 – EDIÇÃO DO INSTITUTO POLITÉCNICO DE LEIRIA”, COM ALGUMAS PARTICULARIDADES EXPOSTAS DE SEGUIDA.

Consulta em www.tripela.ipleiria.pt

O terreno de jogo: Será disputado num campo com as medidas e regras oficiais da Tripela de praia. As dimensões do campo são 27 metros de comprimento por 12 de largura com 2 áreas de baliza com 6 metros de comprimento por 12 de largura.



Ficha de Inscrição

4ª Taça de Tripela de Praia | 4th Beach Weekend



Adaptações para a Tripela de Praia:

- 1) 4x4 (1 é Joker);
- 2) Jogos de 15 minutos, sem intervalo;
- 3) Substituições ilimitadas em qualquer parte da linha lateral atribuída à sua equipa;
- 4) Golo de pontapé de bicicleta, de costas para a baliza adversária, vale mais um (ex: golo do Joker, fora da área, vale 4).
- 5) Se houver desempate através do shoot – out (na fase final), o jogador sem bola parte da sua área de baliza após o colega com bola ter pontapeado a bola, nos 3 segundos subsequentes ao apito do árbitro; sistema de “golo de ouro” (a primeira equipa a falhar com a outra a marcar, equipa perde; golo de quem repõem a bola em jogo e golo de pontapé de bicicleta, valem dois).
- 7) Os jogadores competem descalços, apenas são permitidas ligaduras elásticas de proteção nos tornozelos;

Alteração à regra do bloco

Um jogador que realize um bloco a um remate do adversário, pode voltar a agarrar a bola no caso de esta cair no solo.

Em qualquer caso omissivo, o **Comité de disciplina e justiça** será sempre o órgão máximo no contexto das leis de jogo e cumprimento das mesmas. Será ainda a entidade que tomará qualquer deliberação acerca do desempate em caso de igualdade pontual.

A organização

