



## 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, com um custo de inscrição de 25€ por equipa (mínimo de 4 jogadores e máximo de 7).

A inscrição dá direito a: 1 t-shirt; 1 prémio individual e um por equipa; 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.

### Equipamento:

Cada equipa deverá ter na sua posse 2 equipamentos diferentes para o joker da sua equipa.

### Torneio:

O torneio irá ter uma fase de grupos composta pela totalidade das equipas, onde jogarão entre todos a uma volta. 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.



## **FASE GRUPOS e FASE FINAL**

- 2 grupos de 5 equipas com jogos entre todas as equipas do grupo (1 volta);
- Os primeiros classificados de cada grupo, passam automaticamente à final;
- Os segundos lugares passam automaticamente ao jogo de atribuição do 3º e 4º lugar;
- Os terceiros lugares passam automaticamente ao jogo de atribuição do 5º e 6º lugar;
- Os quartos lugares passam automaticamente ao jogo de atribuição do 7º e 8º lugar;
- Os 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 (conforme descrito mais à frente);
5. As restantes situações serão analisadas pelo comité de disciplina e justiça do torneio.

## **Leis de jogo**

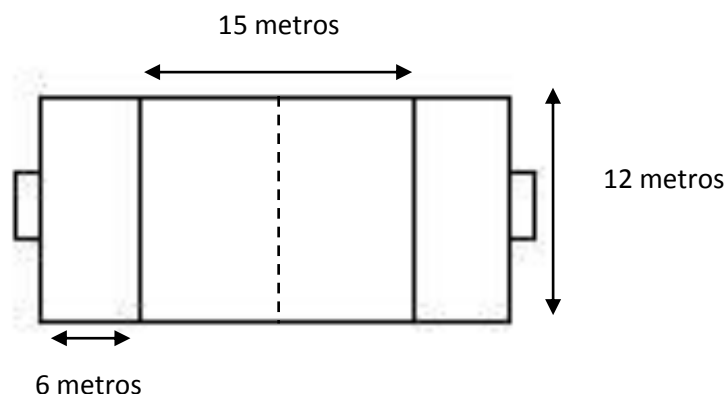
AS LEIS DE JOGO SÃO AS OFICIAIS DA TRIPLELA, PATENTES NA BROCHURA “REGRAS OFICIAIS DA TRIPLELA 2012 – EDIÇÃO DO INSTITUTO POLITÉCNICO DE LEIRIA”, COM ALGUMAS PARTICULARIDADES EXPOSTAS DE SEGUIDA.

Consultar em [www.tripela.ipleiria.pt](http://www.tripela.ipleiria.pt)



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

**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.



#### 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 repõe 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;



## DISCIPLINA

### CARTÕES:

- 1º Cartão amarelo
- 2º Cartão amarelo = 2 minutos (equipa fica com um a menos até sofrer golo)
- Após estas admoestações, será o Cartão VERMELHO (expulsão e fica com um a menos)

### CASTIGOS:

No caso de Vermelho Direto = no mínimo 1 jogo de suspensão

### PARA DESEMPATE EM CASO DE IGUALDADE PONTUAL:

- 1 Cartão amarelo = 1 ponto
- 1 Cartão Vermelho (acumulação) = 4 pontos
- Cartão Vermelho (direto) = 7 pontos
- Irradiação do torneio = 15 pontos

A equipa com maior número de pontos perderá no desempate para a outra.

Em qualquer caso omissos, 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**