

TORNEIO

FUTEBOL DE PRAIA

AREAL DA PRAIA DE MIRA

1 A 16 DE AGOSTO 2026

**Onda
de
Verão
2026**

INSCRIÇÕES

ATÉ 26 DE JULHO

100 BOLAS

LIMITADO A 8 EQUIPAS

ORGANIZAÇÃO:



CÂMARA MUNICIPAL



APOIOS:



**MUNICÍPIO AMIGO
DO DESPORTO**

MAIS INFORMAÇÕES: 965 257 120 | DESPORTO@CM-MIRA.PT
[HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/FUTEBOLPRAIAPMIRA](https://www.facebook.com/FUTEBOLPRAIAPMIRA)



REGULAMENTO

TORNEIO DE FUTEBOL DE PRAIA - 2026

1. ORGANIZAÇÃO

O Torneio de Futebol de Praia 2026 é organizado pela Câmara Municipal de Mira.

2. INSCRIÇÕES

- 2.1. A organização reserva o direito de admissão das equipas participantes, sendo a inscrição da responsabilidade das mesmas;
- 2.2. Poderão inscrever-se para participar no presente torneio mediante:
 - a) Apresentação de Ficha de Inscrição devidamente preenchida;
 - b) Pagamento da inscrição no valor de 100 €.
- 2.3. O torneio encontra-se limitado à participação de 8 equipas, sendo o critério de seleção a ordem de receção da Ficha de Inscrição e respetivos pagamentos;
- 2.4. A organização do torneio reserva-se no direito de não realizar o evento se não houver um número mínimo de 6 equipas inscritas até à data limite;
- 2.5. As inscrições deverão ser enviadas para o endereço de correio eletrónico desporto@cm-mira.pt
- 2.6. O prazo limite de receção de inscrições será até às 23:59h do dia 26 de julho de 2026;
- 2.7. Cada equipa pode inscrever no máximo 12 jogadores, 1 delegado, 1 treinador e 1 massagista;
 - a) Um Jogador só pode ser inscrito uma única vez no torneio;
 - b) Para além dos jogadores, só o treinador, o delegado e o massagista inscritos estão habilitados a estarem presentes no banco de suplentes;



- 2.8.** A inscrição da equipa só é considerada válida quando a documentação estiver toda regularizada e paga, com um mínimo de 6 jogadores;
- a) Poderão ser inscritos jogadores até à participação no 1º jogo da equipa
- 2.9.** No caso de utilização indevida de elementos, a organização reserva-se no direito de excluir a equipa do Torneio. Existirá também lugar para a perda do valor da inscrição.

3. REGRAS DO JOGO

Os aspetos técnicos não previstos neste regulamento regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Futebol.

4. SORTEIO

Depois de devidamente inscritas as equipas, será realizado um sorteio, no dia 30 de julho de 2026, pelas 19 horas, nas instalações do Parque de Campismo Municipal. O sorteio não terá de contar, obrigatoriamente, com a presença de nenhum dos elementos/representantes das equipas, apesar destes poderem assistir se assim o entenderem.

Os resultados do sorteio serão divulgados, posteriormente, na página oficial do torneio - <https://www.facebook.com/futebolpraiapmira>.

5. SISTEMA DE APURAMENTO E CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPAS

5.1. Na primeira fase do Torneio, o critério de pontuação é o seguinte:

- ✓ Vitória: 3 Pontos;
- ✓ Empate: 1 Ponto;
- ✓ Derrota: 0 Pontos;
- ✓ Falta de comparência: - 1 Ponto.



5.2. Em caso de igualdade na tabela classificativa, o apuramento será da seguinte forma:

- a) Resultado entre si;
- b) Goal average*;
- c) Equipa com mais golos marcados;
- d) Menor pontuação disciplinar;
- e) Primeira equipa inscrita.

* Goal average é a diferença entre golos marcados e golos sofridos.

5.3. Numa primeira fase as equipas serão divididas em 2 Grupos de 4 equipas cada;

- 5.3.1. Caso haja uma desistência, o formato dos grupos não será alterado, ficando um grupo com 4 equipas e outro com 3;
- 5.3.2. Caso haja mais do que uma desistência, será seguido o mesmo modelo até que seja inviável a organização do torneio;
- 5.3.3. A organização está, a qualquer momento, habilitada a propor nova divisão de equipas pelos grupos, de forma a que o torneio corra da melhor forma possível.

5.4. Passarão à segunda fase as 8 equipas inscritas;

5.5. A ordem dos jogos obedece a um calendário previamente estabelecido que será divulgado no momento do sorteio;

5.6. Qualquer alteração ao normal funcionamento do calendário de jogos, deve ser coordenada entre todas as equipas envolvidas e, posteriormente, comunicada à organização. Esta última, reserva-se no direito de aprovar ou rejeitar a proposta, tendo sempre em conta a superior organização e calendarização do evento.



6. FINAIS

6.1. A Classificação final será obtida do seguinte modo:

- a) 1º e 2º lugar entre os vencedores dos jogos das meias-finais;
- b) 3º e 4º lugar entre os vencidos dos jogos das meias-finais.

6.2. Na fase de jogos a eliminar, realizar-se-á a seguinte forma de desempate:

- a) Um prolongamento de 5 minutos para cada lado sem intervalo;
- b) Série de grandes penalidades para cada equipa.

7. JOGOS – APRESENTAÇÃO DA EQUIPA EM CAMPO

7.1. Todas as equipas terão de se apresentar em campo devidamente equipadas: t-shirts com número e calções desportivos;

7.1.1. Caso não se verifique o ponto supracitado, cabe ao árbitro do jogo decidir se estão reunidas as condições para que o jogo se realize.

7.2. É proibido a utilização de adereços que não sejam estritamente necessários para a prática do jogo (colares, pulseiras, calçado, etc);

7.3. O equipamento do guarda-redes terá de ser diferente dos restantes elementos da equipa, podendo mesmo atuar com calças de fato de treino e/ou camisola de manga comprida;

7.3.1. O guarda-redes é o único elemento que pode fazer uso de um boné se isso se justificar;

7.4. Em caso de igualdade de equipamentos (mesma cor), serão distribuídos coletes a uma das equipas. A escolha da equipa que usará coletes será determinada mediante sorteio.



8. INSCRIÇÃO DA EQUIPA PARA OS JOGOS

- 8.1. Em todos os jogos será obrigatório o preenchimento da ficha de jogo, disponível na mesa da organização, 10 minutos antes da hora prevista para o início do jogo, por parte de um elemento da equipa;
- 8.1.1. Caso haja essa disponibilidade, a organização pode optar pelo preenchimento prévio de toda a informação, bastando apenas que o responsável por cada equipa tome conhecimento e aprove o documento.
- 8.2. Durante os jogos, só é permitida a presença no banco de suplentes de elementos devidamente inscritos, tal como descrito no ponto 2.8 b.

9. FALTAS DE COMPARÊNCIA

- 9.1. O calendário de jogos será rigoroso no que respeita a cumprimento de horários. Haverá somente uma tolerância de 15 minutos. Após esse tempo, será averbada a vitória à equipa em campo e atribuída a penalização à equipa faltosa;
- 9.1.1. Esta decisão pode ser alterada pela equipa de arbitragem em conjunto com a mesa, caso seja uma falha recorrente ou caso tenha havido aviso prévio, tentando garantir sempre a maior competitividade e espetáculo possível.
- 9.2. Se no mesmo jogo faltarem as duas equipas será averbada uma falta de comparência a cada uma;
- 9.3. Quando num determinado jogo houver falta de comparência de uma das equipas, será averbada vitória sem golos à equipa adversária;
- 9.4. Os castigos que a Comissão de Disciplina aplicar, podem ter efeitos em futuros torneios, através do registo individual.



10. ELIMINAÇÃO DAS EQUIPAS

10.1. Serão eliminadas do torneio as equipas que:

- a) Ultrapassarem os 300 pontos na disciplina;
- b) Façam 2 faltas de comparência;
- c) Pratiquem qualquer ato de racismo/xenofobia;
- d) A comissão organizadora reserva-se no direito de eliminar qualquer equipa/jogador que pratique qualquer outro ato não descrito acima e que seja igualmente inaceitável.

10.2. No caso de ser eliminada alguma equipa no decorrer da 1ª fase, proceder-se-á da seguinte forma:

- a) Serão retirados todos os resultados efetuados pela mesma equipa e será atribuída uma vitória sem golos às restantes equipas do grupo.

11. ÁRBITROS

11.1. Os jogos serão dirigidos por um ou dois árbitros, conforme Lei V e VI das Leis do Jogo (Edição da F.P.F.). Serão nomeados pela Comissão Organizadora Comissão Organizadora ou a quem esta delegue competências e não serão admitidos vetos;

11.2. A Lei V e VI referida na alínea anterior definem todas as funções dos árbitros;

11.3. Das decisões dos árbitros em matéria de facto, não há motivo para protestos.

12. MESA

Os elementos da mesa têm total autoridade para resolver todos os problemas referentes ao Torneio desde que não interfiram nas decisões dos árbitros.



13. DURAÇÃO DO JOGO

- 13.1.** O jogo compreenderá três períodos iguais, de 12 minutos cada, sem pausas, exceto:
- a) Por ordem de um dos árbitros;
 - b) Para exame e assistência médica aos jogadores de ambas as equipas;
 - c) Para retificação do terreno de jogo;
 - d) O recomeço do jogo seja superior a 30 segundos por questões não previstas nas alíneas anteriores.
- 13.2.** O controlo do tempo é efetuado única e exclusivamente pela equipa de arbitragem;
- 13.3.** A duração de cada período poderá ser prolongada para permitir a execução de um pontapé de grande penalidade ou de um pontapé-livre direto.
- 13.4.** O intervalo entre períodos será, no máximo, de 5 minutos;
- 13.5.** Quando necessário jogar prolongamento não haverá lugar a intervalo, sendo que as equipas devem apenas mudar de campo.

14. PRÉMIOS

Os prémios a atribuir no Torneio serão os seguintes:

- 14.1.** Troféu para todas as equipas participantes;
- 14.2.** Troféu de Disciplina;
- 14.3.** Troféu para o Melhor Marcador do Torneio;
- 14.4.** Troféu para o Melhor Guarda-Redes do Torneio;
- 14.5.** Troféu para o Melhor Jogador do Torneio;
- 14.6.** Troféu para o Jogador Revelação do Torneio;
- 14.7.** A Organização poderá atribuir mais algum prémio se assim o entender.



15. TROFÉU DISCIPLINA

15.1. O prémio disciplina destina-se a premiar o bom comportamento disciplinar de uma equipa durante o presente torneio, sendo este contabilizado durante todos os jogos da prova mediante a média do somatório do total da pontuação:

- a) 10 Pontos para cada cartão AMARELO;
- b) 30 Pontos para cada acumulação de cartões amarelos;
- c) 30 Pontos para cada cartão VERMELHO.

Por cada 30 pontos ao jogador é aplicado um jogo de castigo.

No caso de ordem de expulsão com a exibição do cartão vermelho sem ter acumulado duas advertências, o castigo a aplicar será unicamente da responsabilidade da organização dependendo da gravidade da infração ou atitude.

15.2. O prémio de disciplina atribuir-se-á à equipa que obtiver menor pontuação disciplinar.

Em caso de igualdade pontual ganha a equipa que:

- a) Tiver realizado mais jogos;
- b) Obtiver melhor classificação no torneio;
- c) Tenha utilizado mais jogadores;
- d) Se tenha inscrito primeiro.

15.3. São automaticamente eliminadas do prémio disciplina todas as equipas que:

- a) Sejam punidas com a suspensão de pelo menos um jogo, a um dos seus jogadores, treinador ou delegado;
- b) Tenham uma falta de comparecimento.

15.4. É reservado à Comissão Organizadora o direito de não atribuir este prémio, se assim o entender;

15.5. Jogadores inscritos que, aquando dos jogos em que a sua equipa não participa, se portem incorretamente para com os elementos do jogo provocando ou incitando à violência, poderão ser punidos pela Organização.



16. MELHOR MARCADOR

Será atribuído ao jogador que tiver mais golos marcados em tempo regulamentar. Em caso de igualdade, ganha aquele que:

- 16.1. Disputar menos jogos;
- 16.2. Tiver menos pontos individuais na disciplina;
- 16.3. Se a igualdade persistir, o prémio será atribuído em favor do jogador da equipa pior classificada.

17. MELHOR GUARDA-REDES

Será atribuído um prémio ao guarda-redes que tenha o maior número de votos através do seguinte sistema de votação:

- 1 Voto por cada equipa, sendo da obrigação do capitão de equipa entregar o veredito à organização até ao final dos jogos das meias finais;
 - O voto não pode ser a jogadores da própria equipa;
- 1 Voto da equipa de arbitragem;
- 1 Voto da organização;

Em caso de empate, cabe à organização alterar/manter o seu voto, tendo este carácter decisivo.

- 1 Voto da organização.

Em caso de empate, cabe à organização alterar/manter o seu voto, tendo este carácter decisivo.



18. MELHOR JOGADOR

Será atribuído ao jogador através de um sistema de votos distribuído da seguinte forma:

- 1 Voto por cada equipa, sendo da obrigação do capitão de equipa entregar o veredito à organização, até ao último dia do torneio;
 - O voto não pode ser a jogadores da própria equipa;
- 1 Voto da equipa de arbitragem;
- 1 Voto da organização.

Em caso de empate, cabe à organização alterar/manter o seu voto, tendo este carácter decisivo.

19. JOGADOR REVELAÇÃO

Será atribuído ao jogador revelação através de um sistema de votos distribuído da seguinte forma:

- 1 Voto por cada equipa, sendo da obrigação do capitão de equipa entregar o veredito à organização até ao final dos jogos das meias finais;
 - O voto não pode ser a jogadores da própria equipa;
- 1 Voto da equipa de arbitragem;
- 1 Voto da organização.

Em caso de empate, cabe à organização alterar/manter o seu voto, tendo este carácter decisivo.



20. RESPONSABILIDADE

- 20.1. É da **inteira responsabilidade da organização**, a execução de um seguro aos atletas e à prova;
- 20.2. É da **inteira responsabilidade da organização**, o pagamento da franquia do seguro;
- 20.3. É da **inteira responsabilidade da equipa participante no Torneio**, o possível desaparecimento de bens pertencentes às equipas;
- 20.4. É da **inteira responsabilidade da equipa participante no Torneio**, o pagamento de qualquer material que seja danificado durante a sua participação no torneio.

21. COMISSÃO ORGANIZADORA – DIREITOS

- 21.1. Reserva-se o direito à Comissão Organizadora de excluir imediatamente do Torneio qualquer equipa, atleta, treinador, delegado ou diretor que dê mostras de menos desportivismo ou desrespeito pelo regulamento, árbitros ou elementos ao serviço do presente Torneio;
- 21.2. É reservado o direito à Comissão Organizadora de suspender parcial ou definitivamente o presente Torneio desde que surjam factos que justifiquem tal decisão, sem que, para tal, se tenha de indemnizar qualquer equipa;
- 21.3. É reservado o direito à Comissão Organizadora de, no decorrer do presente Torneio, introduzir alterações ao Regulamento do Torneio;
- 21.4. É reservado o direito à Comissão Organizadora de tomar as decisões que entender convenientes ao bom funcionamento do Torneio, por quaisquer omissões ou inadaptação do Regulamento;
- 21.5. É da competência da Comissão Organizadora e da Comissão Disciplina, a atribuição de castigos a qualquer equipa, jogador, técnico ou delegado, por qualquer situação verificada.



22. DISPOSIÇÕES FINAIS

- 22.1. Os casos omissos no presente regulamento são resolvidos pela Organização;
- 22.2. Os castigos a jogadores, treinador ou delegado com efeito em futuros torneios poderá ser objeto de recurso desde que seja feito por escrito num período até 5 dias úteis após notificação por parte da organização;
- 22.3. A Organização não se responsabiliza por quaisquer acidentes alheios à prova, que ocorram no interior do terreno de jogo ou no seu exterior;
- 22.4. A inscrição da equipa pressupõe a aceitação integral do presente regulamento.