



Regulamento de **P**rovas **O**ficiais

Futebol de Sete

Aprovado em Assembleia-Geral de 28 de Junho de 2007

Com alterações posteriormente introduzidas, aprovadas em Assembleias Gerais de 30 de Junho de 2008, 22 de Junho de 2009, 29 de Junho de 2011, 26 de Outubro de 2012 e 31 de Janeiro de 2014.





ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE LISBOA

REGULAMENTO DAS PROVAS OFICIAIS FUTEBOL 7 – FORMAÇÃO MASCULINOS E FEMININOS Juniões “D “ e “E”

A - REGULAMENTO GERAL

Capítulo I	NOMENCLATURA	2
Capítulo II	ORGANIZAÇÃO TÉCNICA	3
Competência		3
Classificações e Formas de Desempates		3
Marcações		4
Sorteios e Alterações de Jogos		6
Dias dos Jogos		7
Horário dos Jogos		7
Duração dos Jogos		7
Campo de Jogos		8
Vistorias		11
Jogadores		11
Substituições e Mínimo de Jogadores		12
Massagistas / Fisioterapeutas		12
Treinadores		13
Equipamentos		13
Publicidade		14
Arbitragem		15
Outras Disposições		16



CAPITULO I

101 - NOMENCLATURA

101.01 – A Associação de Futebol de Lisboa organizará todas as épocas, caso se justifiquem, as seguintes provas oficiais:

FUTEBOL DE SETE

FUTEBOL “LÚDICO”

MASCULINO / FEMININO

2301.- Campeonato Distrital de Juniores “D 2” (Infantis/12 anos)

2302.- Campeonato Distrital de Juniores “D 1” (Infantis/11 anos)

2401.- Campeonato Distrital de Juniores “E 2” (Benjamins/10 anos)
sem tabela classificativa

2402.- Campeonato Distrital de Juniores “E 1” (Benjamins/9 anos)
sem tabela classificativa.

101.02 – No Escalão de Juniores “D “ e “E” os clubes podem participar com mais de uma equipa em cada uma das provas.

101.03 – Cada Prova será organizada segundo normas gerais, comuns a todas as competições incluídas neste Regulamento Geral (Parte A), e segundo normas específicas de cada Prova (Parte B).

PROVAS EXTRAORDINÁRIAS

101.04 – Para além das provas referidas em 101.01, cuja realização só excepcionalmente não se concretizará, pode a Direção da AFL organizar outras competições que entenda julgadas necessárias para assegurar a continuidade de actividade de todos os Clubes filiados.



CAPÍTULO II

ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

102 – DA COMPETÊNCIA

102.01 – A organização técnica das Provas, no que respeita à qualificação de jogadores, elaboração de calendários, homologação de resultados, classificações, julgamento de reclamações e aplicação de sanções disciplinares, é da exclusiva responsabilidade da AFL.

103 – CLASSIFICAÇÕES E FORMAS DE DESEMPATE

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

Vitória	3 pontos
Empate	1 ponto
Derrota	0 pontos
Falta de comparência	0 pontos

103.02 – A classificação geral dos Clubes, que no final das fases ou Provas, a disputar por pontos, se encontrarem com igual número de pontos, depende para efeito de desempate, das seguintes disposições, segundo a seguinte ordem de prioridades:

a) Número de pontos alcançados pelos Clubes empatados, no jogo ou jogos que entre si realizaram;

b) Diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos Clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si;

c) Se algum for excluído por esta forma de desempate, ficando ainda dois ou mais empatados, recorrer-se-á ao seguinte procedimento:

1º.- A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos Clubes empatados em todos os jogos realizados na fase em que na altura estão inseridos;

2º - Maior número de vitórias, na fase em que na altura estão inseridos;

3º - Maior número de golos marcados, na fase em que na altura estiverem inseridos;

4º - Se ainda se registar empate e só houver duas equipas, realizar-se-á em campo neutro, um jogo de desempate entre elas;



5º - Se terminado o tempo regulamentar, o empate ainda subsistir será o jogo prolongado até trinta minutos, divididos em duas partes de quinze minutos sem intervalo mas com mudança de campo.

Se findo o tempo regulamentar sem vencedor apurado, proceder-se-á à marcação de pontapés da marca de grande penalidade de acordo com as Leis de Jogo.

d) Se após aplicação do nº 1 da alínea c) ainda houver mais de duas equipas empatadas, realizar-se-á uma “poule”, a uma mão em campo neutro, para apurar o vencedor;

e) Se ainda esta “poule”, não se encontrar o vencedor e ficarem dois apurados, procede-se de acordo com o nº 2 da alínea c); se ficarem os três empatados novamente, far-se-ão tantas “poules” quantas as necessárias para apurar o vencedor;

103.03 – Se um Clube desistir depois do sorteio realizado, independentemente da Prova e de esta se ter ou não iniciado, não haverá preenchimento da vaga por outro Clube. O Clube desistente será considerado último classificado na série respectiva.

Salvo em casos especiais, pode-se autorizar a título excepcional, devidamente justificados, o preenchimento da vaga por outro clube.

103.04 - Se, no decurso de um jogo, incluindo no intervalo, morrer o elemento da equipa de arbitragem ou um dos elementos mencionados na ficha técnica, a partida deve ser definitivamente suspensa.

104 – MARCAÇÕES

104.01 – A AFL estabelecerá durante a segunda quinzena de Junho de cada ano, as datas das provas oficiais a realizar durante a época.

104.02 – Salvo casos especiais, devidamente fundamentados e que a AFL considere excecionalmente de atender, os encontros adiados das provas oficiais deverão:

Os jogos terão que ser realizados sempre (1ª fase / 2ª fase / 3ª fase) antes das últimas duas jornadas de cada fase, e sendo o caso de jogos da penúltima jornada da 1ª fase, 2ª fase ou 3ª fase, terão que ser realizados obrigatoriamente antes da última jornada.

104.03 – A AFL comunicará com a devida antecedência, aos Clubes concorrentes, a indicação dos locais e horas dos jogos.



104.04 – Entenda-se por devida antecedência o prazo mínimo de 72 horas, anterior à data marcada para os jogos, com a exceção daqueles que forem mandados repetir, e dos que neste regulamento têm expressamente marcados o prazo de 48 horas para serem efetuados. Nos casos em que seja necessário fazer a comunicação em tão curto prazo, esta será feita exclusivamente para o correio eletrónico oficial do Clube.

104.05 – A AFL poderá marcar jogos para horas diferentes das habituais.

104.06 – Num Parque Desportivo com dois ou mais campos, poderão ser marcados jogos simultâneos.

104.07 - Todos os jogos das provas da AFL serão efectuados em campos que obedeçam às condições fixadas neste Regulamento e serão sempre disputados de harmonia com as “Leis de Jogo” oficialmente adotadas.

104.08 – Os jogos dos Clubes cujos campos se encontram interditados por motivos disciplinares, efectuar-se-ão em campos neutros, à escolha da AFL.

104.09 – Quando por más condições climatéricas, ou por qualquer motivo de força maior, que não dependa de intervenção humana, não for possível iniciar um jogo, este realizar-se-á em data e horas acordadas pelos delegados, comunicadas ao Árbitro e posteriormente validadas pela AFL. Na falta de acordo cabe à AFL designar nova data.

104.10 – Iniciado e suspenso um jogo por más condições climatéricas ou por qualquer motivo de força maior, que não dependa da intervenção humana, o mesmo completar-se-á com o tempo que faltava jogar no momento da suspensão para concluir a duração regulamentar do mesmo.

O jogo será marcado para outra data e serão tidas em consideração todas as ocorrências que se verificavam no momento da suspensão (tempo de jogo, resultado e exibição de cartões a cada equipa).

104.11 – Se, a classificação de momento assim o aconselhar, a AFL obrigará os Clubes a jogar sempre antes da jornada seguinte, para evitar possíveis prejuízos a terceiros.

104.12 – Os jogos anulados e mandados repetir, por motivos de protestos julgados procedentes, serão disputados nos campos onde se efectuaram da primeira vez.

§ - Caso o campo não se encontre disponível por virtude do Clube visitado não ser o seu proprietário ou arrendatário ser-lhe-á facultada a utilização de outro campo, o qual será marcado pela AFL.



104.13 – A Associação poderá marcar jogos para horas e dias diferentes dos habituais, salvo em relação às duas últimas jornadas de cada prova ou fase, nas quais os jogos terão sempre que ser disputados à mesma hora e no mesmo dia, por todos os Clubes intervenientes. Esta determinação aplica-se primeiramente às provas que têm hora determinada para os seus jogos.

104.14 – No entanto, quanto aos jogos das duas últimas jornadas, a Associação poderá excepcionalmente autorizar a alteração do dia e/ou hora, se não houver problemas classificativos, quer para os clubes directamente interessados quer para terceiros.

105 - SORTEIOS E ALTERAÇÕES DE JOGOS

105.01 – Os sorteios para elaboração dos calendários dos jogos para as diversas provas serão feitos nas instalações da AFL, podendo a eles assistir os delegados dos Clubes e os representantes dos Órgãos da Comunicação Social, uns e outros devidamente credenciados, assim como o público em geral.

105.02 – Admitem-se, arranjos e agrupamentos de jogos, de modo a evitar acumulação de desafios numa mesma localidade ou na sua área, em defesa dos interesses desportivos e financeiros das provas. As propostas de arranjos e agrupamentos deverão ser solicitados à AFL com uma antecedência mínima de 48 horas.

§ - Apenas é permitido solicitar o número de bola, para jogar em casa ou fora. Se existir mais que um pedido, serão as bolas sorteadas, no entanto a AFL poderá atribuir um determinado número de bola ou bolas, por motivos julgados por esta justificada.

105.03 – Dentro das possibilidades que o esquema da prova permita a AFL tomará em consideração os arranjos e agrupamentos que lhe forem sugeridos pelos Clubes, os quais serão vinculativos.

105.04 – Para estas Provas, só serão aceites inscrições até 8 dias antes da data da realização dos respetivos sorteios.

105.05 – Os pedidos de antecipação ou adiamento às datas ou horários dos jogos previstos nas marcações de jogos, deverão dar entrada na AFL com a antecedência mínima de oito dias em relação à data do jogo, sendo para o efeito necessário o acordo do Clube adversário.

105.06 – É facultado a qualquer Clube que apresentar razões comprovativas de impossibilidade de utilizar o seu campo (excetuando-se a interdição por motivos disciplinares), ou àqueles cujos campos tiverem sido considerados incapazes, o direito de jogar em campo de outro Clube, situado na área desta Associação, mediante prévia autorização da AFL.



105.07 – Sempre que em qualquer prova seja necessário constituir mais que uma série, e em que se deva ter em conta o número de participantes nas respectivas séries, deverá ser considerada a situação geográfica e/ou encurtamento de distâncias entre os Clubes.

106 - DIAS DOS JOGOS

106.01.01 – Sábados e Feriados (de manhã) – Juniores “D” e “E”.

107 - HORÁRIO DOS JOGOS

107.01 – No início de cada época desportiva, será publicado no Comunicado Oficial Nº 1, o horário dos jogos de todas as Provas.

107.01.01 – Quando coincidirem dois jogos no mesmo campo e hora, será marcado primeiro o jogo do escalão etário superior.

107.01.02 – Os Jogos de Infantis e Benjamins, realizam-se em princípio aos Sábados de manhã às 10.00 horas, no entanto, se houver mais que um jogo no mesmo campo, os horários são os seguintes:

Dois jogos: o primeiro jogo é às 09.30 horas e o segundo às 11.00 horas;

Três jogos: O primeiro jogo é às 09.00 horas, o segundo às 10.30 horas e o terceiro às 12.00 horas

Ao Clube proprietário do campo é dada preferência no horário, quando um dos jogos não for seu.

108 – DURAÇÃO DOS JOGOS

108.01– Futebol de Sete Masculino e Feminino, o tempo varia conforme o escalão:

108.02 – Os jogos de Juniores “D” (Infantis), terão a duração de 60 minutos, divididos em duas partes de 30 minutos cada, separadas por um intervalo que não pode exceder os 10 minutos.

108.03 – Os jogos de Juniores “E” (Benjamins), terão a duração de 60 minutos, divididos em duas partes de 30 minutos cada, separadas por um intervalo que não pode exceder os 10 minutos.



110 - CAMPO DE JOGOS

110.01 - FUTEBOL SETE

110.01.01 - O terreno de jogo deve ser rectangular, com as dimensões seguintes:

Comprimento: máximo 75 metros; mínimo 45 metros

Largura: máximo 55 metros; mínimo 40 metros

Devendo sempre a dimensão de largura ser inferior à do comprimento em mais de 5 metros.

§ - São permitidos campos com a largura mínima de 34 metros. Também são permitidos campos cobertos, em que, qualquer objecto tem de estar acima de cinco metros do campo.

110.01.02 - O terreno de jogo deve ser marcado com linhas, com uma largura máxima de 0,12 metros, com pó de pedra, cal morta ou com fita amovível, através de uma linha de cor bem visível. O ponto central é marcado ao meio da linha de meio campo, devendo ser traçado à volta desse ponto um círculo com 7,5 metros de raio. A linha do meio campo e o círculo são facultativos.

110.01.03 - Em cada topo do terreno é marcada uma área de baliza, correspondendo às especificações seguintes:

Duas linhas são traçadas perpendicularmente à linha de baliza, a 4,5 metros do interior de cada poste de baliza. Essas duas linhas prolongam-se para dentro do terreno de jogo numa distância de 4,5 metros e são unidas por uma linha traçada paralelamente à linha de baliza. O espaço delimitado por essas duas linhas e pela linha de baliza chama-se área de baliza, que poderá ser marcada na totalidade, a tracejado ou só com os pontos de referência nas intercepções.

110.01.04 – Em cada topo do terreno é marcada uma área de grande penalidade correspondendo às especificações seguintes:

Duas linhas são traçadas perpendicularmente à linha de baliza a 13,5 metros do interior de cada poste. Estas duas linhas prolongam-se para dentro do terreno de jogo numa distância de 13,5 e são unidas por uma linha traçada paralelamente à linha de baliza. O espaço delimitado por essas linhas e pela linha de baliza chama-se área de grande penalidade. A marca para o pontapé de grande penalidade é feita a 9 metros do meio da linha que une os dois postes de baliza e a igual distância desses postes. No exterior de cada área de grande penalidade é traçado um arco de círculo de 7,5 metros de raio tendo por centro a marca de grande penalidade. Este arco de círculo é facultativo.



110.01.05 – Em cada canto do terreno deve ser colocada uma bandeira com uma altura – não pontiaguda – elevando-se pelo menos a 1,50 metros do solo ou, na sua falta, com cones de sinalização.

110.01.06 – De cada bandeira de campo é traçado um quarto de círculo com um raio de 0,75 metros, no interior do terreno de jogo. Este quarto de círculo é facultativo.

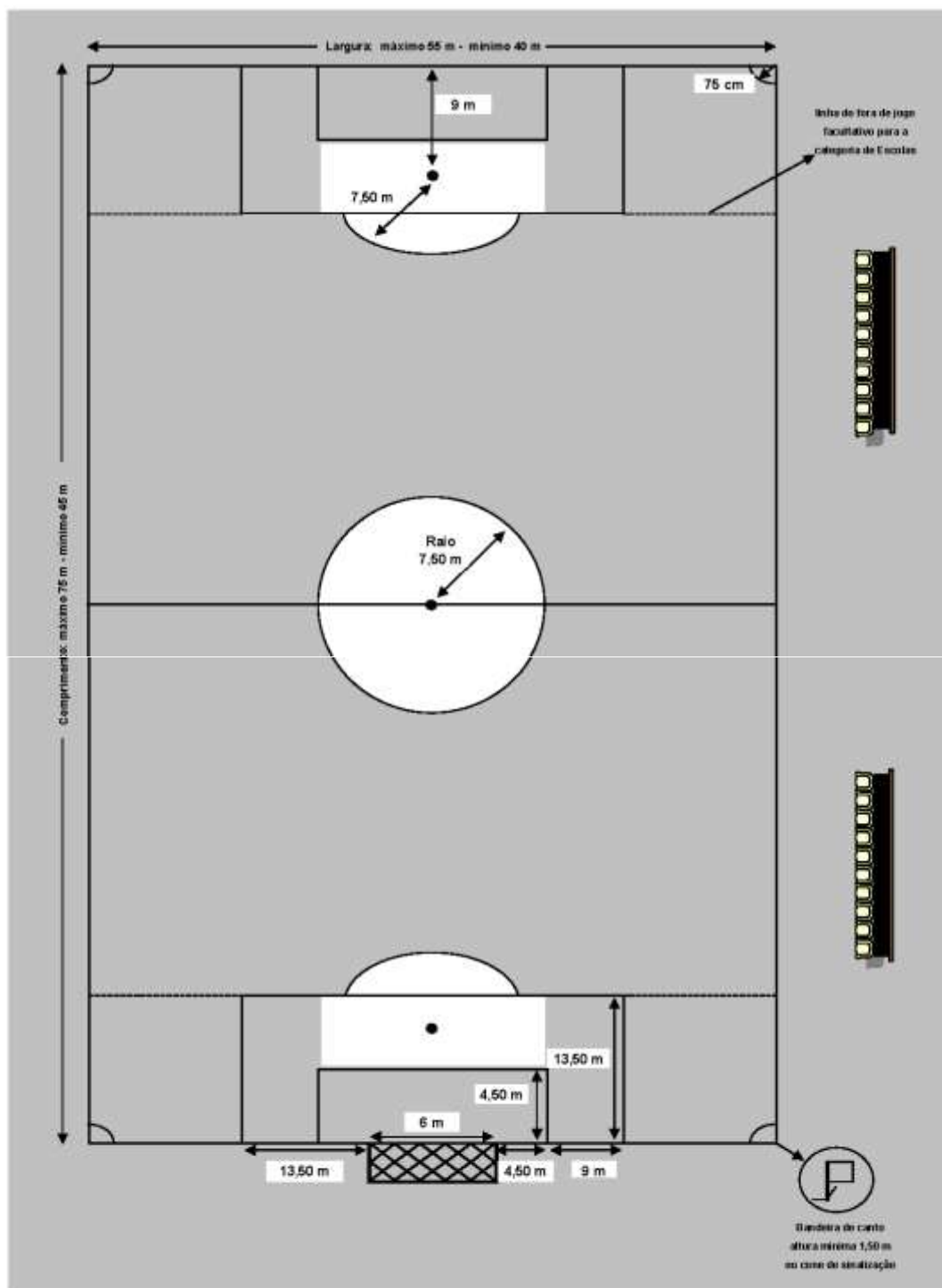
110.01.07 – As balizas são colocadas no centro de cada linha de baliza, sendo constituídas por dois postes verticais, colocados a igual distancia das bandeiras de canto e unidas ao alto por uma barra transversal. A distância que separa os dois postes é de 6 metros e o bordo inferior da barra transversal situa-se a 2 metros do solo. Os dois postes e a barra transversal devem ter a mesma largura e espessura, as quais não devem exceder 12cms, devendo ser pintados de cor branca.

Deverão ser aplicadas redes presas às balizas e ao solo por trás da baliza. As balizas devem ser fixadas ao solo de maneira segura. As balizas móveis não poderão ser utilizadas se não satisfizerem estas exigências.

110.01.08 – A zona de fora de jogo aplicável apenas no escalão de Juniores “D”, fica compreendida entre a linha de baliza e a linha de prolongamento da área de grande penalidade, ou seja, a uma distância de 13,5 metros da linha de fundo.



CAMPO DE FUTEBOL DE SETE





111 - VISTORIAS

111.01 – A vistoria das instalações desportivas compete à Associação, sendo da inteira responsabilidade dos Clubes, avisar a mesma, de eventuais alterações efetuadas depois da vistoria realizada. A Associação sempre que o achar conveniente, pode efetuar vistorias adicionais.

§ – No início de cada época e sempre que ocorram alterações, os Clubes filiados deverão informar a AFL em documento próprio (fornecido por esta) sobre as condições dos recintos de jogos a utilizar em Provas Oficiais.

112 – DOS JOGADORES

112.01 – É permitido a um Clube que tenha duas ou mais equipas na mesma categoria, em series diferentes, utilizar os jogadores da forma que entender, ao longo de toda a época desportiva.

112.02 – Os jogos não homologados ou não concluídos contam para efeito de cumprimento da pena de jogos, não podendo, no entanto, os jogadores que estavam disciplinarmente impedidos de participar nesses jogos alinhar nos jogos de repetição.

112.03 – Consideram-se com direito a tomar parte nos jogos das provas da AFL, os jogadores que reúnem todos os requisitos legais, à data da realização daqueles, podendo as equipas ser mistas incluindo jogadores Masculinos e Femininos.

112.04 – Antes do início de cada jogo, (30 minutos) os delegados entregarão ao árbitro a relação (ficha técnica) em duplicado (original e cópia) dos jogadores com os cartões – licença, não podendo ser mencionado nessa relação um número de jogadores superior ao que a mesma comporta. (máximo de 15 elementos). As relações (fichas técnicas) são adquiridas na AFL.

112.05 – Obrigatoriamente a equipa de arbitragem deve proceder, à identificação dos jogadores fora do terreno de jogo, qualquer que seja a categoria.

112.06 – O delegado ao jogo de cada equipa, pode acompanhar a equipa de arbitragem na identificação dos jogadores da equipa adversária.

112.07 – Se o árbitro ou o delegado de uma equipa, ao confrontar um determinado jogador com o cartão, tiver dúvidas na identificação, deve solicitar-lhe que o acompanhe à cabine a fim de preencher e assinar um questionário, a fornecer pela AFL, onde conste: nome (completo), filiação (nomes completos), data de nascimento e morada (completa).

112.08 – O delegado do Clube deve também assinar por baixo da assinatura do jogador, a confirmar a sua identificação.



112.08.01 – Se o jogador se recusar a preencher e assinar e/ou o Delegado ao jogo do Clube se recusar a assinar o questionário fornecido pela AFL, o Árbitro não permite a utilização do jogador no encontro.

112.08.02 – Sempre que existam dúvidas quanto à identificação de um determinado jogador, o Delegado da equipa que levante a dúvida poderá solicitar ao Árbitro a identificação do mesmo. Esta deverá ocorrer no início, intervalo ou no final do respetivo jogo.

No decorrer de um jogo, ao intervalo, ou no fim de um jogo, o Delegado de uma equipa pode exigir ao Árbitro a identificação de determinado jogador, pelo que o Árbitro deverá de imediato dar cumprimento ao acima exposto. Se o jogo estiver a decorrer o Árbitro, numa primeira paragem identificará o jogador.

112.09 – Os jogadores consideram-se fisicamente aptos para a prática do futebol, quando inspecionados e aprovados para a referida modalidade.

.113 - SUBSTITUIÇÕES E MINIMO DE JOGADORES

113.01 – Nos jogos das Provas Oficiais de Futebol de Sete, o número de substituições é ilimitado, podendo os jogadores substituídos voltar ao terreno de jogo.

113.02 – Antes do início de cada jogo, (30 minutos) os delegados entregarão ao árbitro a relação (ficha técnica) dos jogadores com os cartões – licença, não podendo ser mencionado nessa relação um número de jogadores superior ao que a mesma comporta. (máximo de 15 elementos). As relações (fichas técnicas) são adquiridas na AFL.

113.03 – Um jogo de Futebol de Sete só poderá ter início ou decorrer com o número mínimo de cinco jogadores por equipa, sendo obrigatória a presença nesse número de um Guarda-Redes e um Capitão de equipa.

113 A – MASSAGISTAS / FISIOTERAPEUTAS

113 A.01 – Os Clubes participantes em competições oficiais de Futebol de Onze, organizados pela AFL, devem obrigatoriamente dispor nos seus quadros, de um Massagista / Fisioterapeuta habilitado com o referido curso ou equivalência, o qual deverá constar da Ficha Técnica e estar presente no jogo.

113 A.02 – No início de cada época, a AFL poderá estabelecer normas transitórias, que serão publicadas no Comunicado Oficial Nº 1, para suprir dificuldades decorrentes da aplicação das regras acima mencionadas.



114 - DOS TREINADORES

114.01 – Os Clubes participantes em competições oficiais de Futebol de Sete, organizados pela AFL, devem ter obrigatoriamente ao seu serviço no seu quadro técnico composto, pelo menos, por um Treinador com as funções de Coordenador, com o mínimo de II Nível de habilitação, sempre que estejam mais de 4 equipas no total dos escalões de Infantis, Futebol de Sete e Benjamins inscritas e a competir.

114.02 – Para os escalões da formação é permitido a um jogador sénior do mesmo clube acumular as funções de Treinador, desde que para o efeito esteja habilitado, em conformidade com o exposto nº 114.01.

114.03 – Os Clubes, todas as épocas, são obrigados a inscrever no organismo da tutela o Treinadores Coordenador que compõe o seu quadro técnico, até 15 dias antes do início das provas oficiais em que estão inseridos.

114.04 – A partir da data em que se inicia o primeiro jogo, se por qualquer motivo os clubes se encontrem impossibilitados de apresentar um Treinador Coordenador devidamente habilitado, terão 15 dias para preencher os requisitos legais.

114.05 – A AFL poderá, no início de cada época, estabelecer normas transitórias, que serão publicadas no Comunicado Oficial Nº 1, para suprir dificuldades decorrentes da aplicação das regras acima mencionadas.

114.08 – Um Treinador Coordenador só pode exercer funções num só clube.

115 - DOS EQUIPAMENTOS

115.01 – Nos jogos das Provas Oficiais de Futebol de Sete a numeração das camisolas é obrigatória, nas costas, facultando-se no entanto a sua aplicação nos calções com as normas seguintes:

- a) Os números devem ser em cor que contraste com as cores próprias das camisolas e calções;
- b) Os números devem ter pelo menos 25 centímetros nas camisolas, e pelo menos 10 centímetros nos calções;
- c) A numeração inicial é livre e deve estar de acordo com a ordenação dada aos cartões de licenças dos jogadores que cada Delegado tem de apresentar ao árbitro, antes do jogo, a começar pelo guarda-redes;
- d) A sequência completa dos números é facultativa, bastando para tal que não se repitam nem excedam dois algarismos (de 1 a 99);



e) As camisolas, poderão ainda exibir o nome do jogador, acima do número;

f) A falta, troca ou arrancamento dos números, constituem atos de conduta incorreta, devendo ser punidos como tal.

115.02 – Quando dois Clubes usarem equipamentos semelhantes ou de difícil distinção, mudará de equipamento o Clube considerado visitado. Se o jogo for realizado em campo neutro, mudará o Clube mais novo, contando para o efeito a data de filiação na AFL.

115.03 – Excecionalmente poder-se-á recorrer à utilização de coletes que permitam a identificação dos jogadores.

116 – PUBLICIDADE

116.01 – A publicidade nos equipamentos está sujeita à homologação da AFL.

116.02 – Nos jogos das Provas Distritais de Futebol de Sete, é permitida a publicidade de três anunciantes durante toda a época e por categoria de equipa.

116.03 – A título excecional, pode-se autorizar a utilização de publicidade de um quarto anunciante na manga direita da camisola, desde que a mesma corresponda a um patrocínio comum a todas as equipas que participam numa prova.

116.04 – Os Clubes devem enviar em cada época desportiva, até um mês antes do início da Prova, para além do seu pedido (formulário próprio fornecido pela AFL), uma fotografia com a publicidade estampada no equipamento (com a medida máxima de 16 X 10 cm). Devem ainda entregar uma camisola com a publicidade impressa nos termos regulamentares, bem como o número e o emblema do Clube que será devolvida após o confronto com a fotografia e medição da área de publicidade.

116.05 – A publicidade poderá ser colocada na camisola à frente e atrás, bem como na manga direita e ainda nos calções.

116.06 – A área de publicidade não pode exceder, na camisola, na parte da frente 600 cms² e na parte de trás 450 cm² e, nos calções 300 cms² e na manga 150cms².

A área abrange as “letras” ou o “pano em que as mesmas estejam colocadas” caso este não seja da mesma cor do fundo da camisola.

116.07 – A publicidade deve enquadrar-se com as cores originais do equipamento (camisola), e não pode ter efeito crítico para os jogadores, árbitros, árbitros assistentes, dirigentes e espetadores.



116.07 – Além da publicidade, está autorizado o emblema ou nome do fabricante do equipamento, numa forma discreta e não exceder 16 cm², e não poder ter mais que o nome oficial do Clube. O emblema deve situar-se a uma distância conveniente da superfície da publicidade, não podendo confundir-se com ela.

116.08 – É da exclusiva responsabilidade do Clube qualquer conflito proveniente do contrato com a Empresa publicitária, que colida com o exposto em todos os artigos do item 116 deste Regulamento.

117 - DA ARBITRAGEM

117.01 – Compete ao Conselho de Arbitragem da AFL, a resolução de tudo o que se relacione com matérias de índole técnica dos Árbitros.

117.02 – Todos os jogos serão dirigidos por equipas de arbitragem nomeadas pelo Conselho de Arbitragem da Associação de Futebol de Lisboa.

117.03 – Na categoria de Juniores “D” e “E”, a equipa de Arbitragem será constituída apenas por 1 Árbitro Oficial. Esta regra funciona nos Campeonatos Distritais de Futebol de Sete Masculino, Feminino e Misto.

§ – No caso de não comparecer um Árbitro nomeado, deve cumprir-se em conformidade com as regras mencionadas nos pontos seguintes, sendo a equipa de arbitragem constituída por 1 elemento.

117.04 – Os jogos terão obrigatoriamente de realizar-se, independentemente de comparecerem ou não os árbitros nomeados, pelo Conselho de Arbitragem. Nenhum Clube poderá recusar-se a jogar alegando falta de árbitro.

117.05 – No caso da falta de comparência do árbitro, deverão os delegados oficiais dos dois Clubes pôr-se de acordo e procurar entre a assistência, um árbitro oficial que substitua o nomeado.

- a) O árbitro escolhido não pode ser recusado por nenhuma das equipas;
- b) Nenhum árbitro oficial, em atividade, pode negar a sua cooperação nos casos referidos;
- c) Se não houver na assistência nenhum árbitro oficial, devem os Delegados dos dois Clubes pôr-se de acordo quanto ao elemento a escolher. Na falta de acordo, os Delegados sortearão entre si, aquele que o deve designar. Se um dos Delegados prescindir do sorteio a favor de outro deverá formalizá-lo por escrito em ambas as Relações de Técnicos e Jogadores em “Observações do Delegado”;



d) Aquele a quem competir esse encargo:

- Recrutará, na assistência, um elemento da sua confiança; ou
- Confiará a arbitragem a um jogador da sua equipa, ou
- Em última instância, entregará a direcção do encontro ao capitão da sua equipa.

e) Qualquer uma das últimas hipóteses previstas em d) não implica redução numérica dos elementos das equipas em jogo.

§ - O árbitro escolhido deverá relacionar os nomes dos jogadores presentes e os números das respectivas licenças, competindo-lhe enviar a referida relação à Associação, no prazo de 24 horas.

117.06 – O Clube ou Clubes que se recusarem a cumprir o disposto nos n.ºs 117.04 e 117.05 serão punidos de acordo com o estabelecido no Regulamento Disciplinar.

117.07 – Os Clubes não poderão recusar-se a jogar alegando falta de árbitros. Sempre que um encontro se não efetuar, independentemente da vontade do árbitro ou do seu substituto, o Clube ou Clubes que a tal tenham dado motivo, serão punidos de acordo com o estabelecido no Regulamento Disciplinar.

117.08 – No caso de o árbitro ter interrompido a partida em consequência de decisão sua, tomada ao abrigo das Leis de Jogo, a partida é imediatamente interrompida.

117.09 – Nos casos de ausência do elemento nomeado, o jogo só terá o seu início 15 minutos após a hora prevista.

118 - OUTRAS DISPOSIÇÕES

118.01 – Ao Clube visitado competirá sempre fornecer as bolas necessárias para o jogo, mas permite-se que cada um dos Clubes apresente uma bola para cada metade do encontro. Nos jogos em campo neutro, esta última regra deverá ser observada.

118.02 – Caso uma das bolas não se encontre nas devidas condições, deverá ser recusada pelo árbitro.

118.03 – Aos Clubes que pela primeira vez requeiram a sua participação em provas oficiais será exigido o pagamento de uma caução cujo montante será definido pela Direcção, no início de época.

118.04 – A disposição anterior aplicar-se-á também aos Clubes que na época anterior tenham desistido de qualquer prova oficial.



118.05 – A caução só será devolvida a requerimento do interessado nos casos de:

- extinção, eliminação de filiado e/ou desistência das provas por mais de dois anos e desde que não seja devedor de quaisquer importâncias à Associação.

118.06 – Nas provas de Futebol de Sete, após iniciado qualquer jogo se existir uma interrupção, o mesmo jogo deverá sempre ser concluído desde que a referida interrupção não ultrapasse 30 minutos.

Se a interrupção exceder os 30 minutos, cabe à AFL designar nova data para se completar o tempo de duração regulamentar com o que faltava jogar no momento da interrupção.



B - REGULAMENTO ESPECIFICO DE PROVAS

FUTEBOL DE SETE – FUTEBOL “LÚDICO”

MASCULINO / FEMININO

CAPÍTULO I	CAMP. DIST. JUNIORES “D”	D2 INFANTIS/12 ANOS e D1 INFANTIS/11 ANOS
CAPÍTULO II	CAMP.DIST.JUNIORES “E” (SEM TABELA CLASSIFICATIVA)	E2 BENJAMINS/10 ANOS e E1 BENJAMINS/9 ANOS



FUTEBOL DE SETE MASCULINO / FEMININO

CAPITULO I

2301 - CAMPEONATO DISTRITAL DE JUNIORES “D”

(D2 – INFANTIS 12 ANOS / D1 – INFANTIS 11 ANOS)

2301.01 – DA ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

2301.01.01 – O Campeonato de Juniores “D” é segmentado em dois escalões etários, de acordo com o ano de nascimento dos jogadores.

Juniores “D 2”, jogadores nascidos no segundo ano.

Juniores “D1” jogadores nascidos no primeiro ano.

§ - Um clube apenas com uma equipa participará no campeonato do escalão dos seus jogadores mais velhos.

2301.01.02 – Os jogos são efetuados aos Sábados de manhã.

Horário Alternativo para Juniores “D2” Sábados 14:00

2301.01.03 – O sistema deste Campeonato será disputado em função do número de inscrições.

2301.02 – FORMAS DE DESEMPATE

2301.02.01 – Se houver equipas empatadas proceder-se-á em conformidade com o estabelecido no nº. 103.02 e suas alíneas do Regulamento Geral Parte A do RPO.

2301.03 – DOS PRÉMIOS

2301.03.01 – A AFL instituirá uma Taça para o vencedor de cada Prova e 19 Medalhas para os componentes do Clube.

2301.03.02 – A AFL poderá fornecer Medalhas em número superior ao estabelecido, mediante pagamento, desde que solicitado por escrito.



FUTEBOL DE SETE MASCULINO / FEMININO

CAPITULO II

2302 - CAMPEONATO DISTRITAL DE JUNIORES “E” SEM TABELA CLASSIFICATIVA

(E2 – BENJAMINS 10 ANOS / E1 – BENJAMINS 9 ANOS)

2302.01 – DA ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

2302.01.01 – O Campeonato de Juniores “E”, SEM TABELA CLASSIFICATIVA é segmentado em dois escalões etários, de acordo com o ano de nascimento dos jogadores.

Juniores “E2”, jogadores nascidos no segundo ano.

Juniores “E1” jogadores nascidos no primeiro ano.

§ - Um clube apenas com uma equipa participará no campeonato do escalão dos seus jogadores mais velhos.

2302.01.02 – Os jogos são efetuados aos Sábados de manhã.

2302.01.03 – O sistema deste Campeonato será disputado em função do número de inscrições.

2302.02 – DOS PRÉMIOS

2302.02.01 – A AFL instituirá uma Taça para o A EQUIPA MAIS REGULAR da Prova e 19 Medalhas para os componentes do Clube.

2302.02.02 – A AFL poderá fornecer Medalhas em número superior ao estabelecido, mediante pagamento, desde que solicitado por escrito.



PARTE C

CAPITULO I

300 – CONTENCIOSO

300.01 – AÇÃO DISCIPLINAR

300.01.01 – O incumprimento de qualquer norma estabelecida no presente RPO, fica sujeito às sanções disciplinares previstas e puníveis pelo Regulamento de Disciplina da FPF, com as devidas adaptações.

300.02 – PROTESTOS E RECURSOS

300.02.01 – Todos os processos estão sujeitos a custas, as quais são fixadas pelo Regimento do Conselho de Disciplina e divulgadas anualmente em Comunicado Oficial da AFL.

300.02.02 – Os prazos para apresentação dos protestos ou recursos são fixados pelo Regulamento Disciplinar, pelo Regimento do Conselho de Disciplina e pelo Regimento do Conselho de Justiça.

DISPOSIÇÕES FINAIS

1 – Sempre que a Direção da AFL o entender e julgar meritório, poderá atribuir em cada Época Desportiva, o nome de uma entidade coletiva ou singular aos Campeonatos de Juniores “D”.

2 – O presente Regulamento entra imediatamente em vigor após a sua divulgação através de Comunicado Oficial a todos os Sócios da AFL e Órgãos Sociais e disponível na página da Internet da AFL, revogando todas as anteriores disposições sobre esta matéria.

Os casos omissos serão resolvidos pela Direção, de acordo com o Estatuto da AFL e os Regulamentos da FPF.

Aprovado em Assembleia Geral Extraordinária, realizada em 31 de Janeiro de 2014, entrando imediatamente em vigor.



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE LISBOA

REGULAMENTO DAS PROVAS OFICIAIS FUTEBOL 7 – FORMAÇÃO MASCULINOS E FEMININOS Juniões “D “ e “E”

A - REGULAMENTO GERAL

Capítulo I	NOMENCLATURA	2
Capítulo II	ORGANIZAÇÃO TÉCNICA	3
Competência		3
Classificações e Formas de Desempates		3
Marcações		4
Sorteios e Alterações de Jogos		6
Dias dos Jogos		7
Horário dos Jogos		7
Duração dos Jogos		7
Campo de Jogos		8
Vistorias		11
Jogadores		11
Substituições e Mínimo de Jogadores		12
Massagistas / Fisioterapeutas		12
Treinadores		13
Equipamentos		13
Publicidade		14
Arbitragem		15
Outras Disposições		16



CAPITULO I

101 - NOMENCLATURA

101.01 – A Associação de Futebol de Lisboa organizará todas as épocas, caso se justifiquem, as seguintes provas oficiais:

FUTEBOL DE SETE

FUTEBOL “LÚDICO”

MASCULINO / FEMININO

2301.- Campeonato Distrital de Juniores “D 2” (Infantis/12 anos)

2302.- Campeonato Distrital de Juniores “D 1” (Infantis/11 anos)

2401.- Campeonato Distrital de Juniores “E 2” (Benjamins/10 anos)
sem tabela classificativa

2402.- Campeonato Distrital de Juniores “E 1” (Benjamins/9 anos)
sem tabela classificativa.

101.02 – No Escalão de Juniores “D “ e “E” os clubes podem participar com mais de uma equipa em cada uma das provas.

101.03 – Cada Prova será organizada segundo normas gerais, comuns a todas as competições incluídas neste Regulamento Geral (Parte A), e segundo normas específicas de cada Prova (Parte B).

PROVAS EXTRAORDINÁRIAS

101.04 – Para além das provas referidas em 101.01, cuja realização só excepcionalmente não se concretizará, pode a Direção da AFL organizar outras competições que entenda julgadas necessárias para assegurar a continuidade de actividade de todos os Clubes filiados.



CAPÍTULO II

ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

102 – DA COMPETÊNCIA

102.01 – A organização técnica das Provas, no que respeita à qualificação de jogadores, elaboração de calendários, homologação de resultados, classificações, julgamento de reclamações e aplicação de sanções disciplinares, é da exclusiva responsabilidade da AFL.

103 – CLASSIFICAÇÕES E FORMAS DE DESEMPATE

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

Vitória	3 pontos
Empate	1 ponto
Derrota	0 pontos
Falta de comparência	0 pontos

103.02 – A classificação geral dos Clubes, que no final das fases ou Provas, a disputar por pontos, se encontrarem com igual número de pontos, depende para efeito de desempate, das seguintes disposições, segundo a seguinte ordem de prioridades:

a) Número de pontos alcançados pelos Clubes empatados, no jogo ou jogos que entre si realizaram;

b) Diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos Clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si;

c) Se algum for excluído por esta forma de desempate, ficando ainda dois ou mais empatados, recorrer-se-á ao seguinte procedimento:

1º.- A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos Clubes empatados em todos os jogos realizados na fase em que na altura estão inseridos;

2º - Maior número de vitórias, na fase em que na altura estão inseridos;

3º - Maior número de golos marcados, na fase em que na altura estiverem inseridos;

4º - Se ainda se registar empate e só houver duas equipas, realizar-se-á em campo neutro, um jogo de desempate entre elas;



5º - Se terminado o tempo regulamentar, o empate ainda subsistir será o jogo prolongado até trinta minutos, divididos em duas partes de quinze minutos sem intervalo mas com mudança de campo.

Se findo o tempo regulamentar sem vencedor apurado, proceder-se-á à marcação de pontapés da marca de grande penalidade de acordo com as Leis de Jogo.

d) Se após aplicação do nº 1 da alínea c) ainda houver mais de duas equipas empatadas, realizar-se-á uma “poule”, a uma mão em campo neutro, para apurar o vencedor;

e) Se ainda esta “poule”, não se encontrar o vencedor e ficarem dois apurados, procede-se de acordo com o nº 2 da alínea c); se ficarem os três empatados novamente, far-se-ão tantas “poules” quantas as necessárias para apurar o vencedor;

103.03 – Se um Clube desistir depois do sorteio realizado, independentemente da Prova e de esta se ter ou não iniciado, não haverá preenchimento da vaga por outro Clube. O Clube desistente será considerado último classificado na série respectiva.

Salvo em casos especiais, pode-se autorizar a título excepcional, devidamente justificados, o preenchimento da vaga por outro clube.

103.04 - Se, no decurso de um jogo, incluindo no intervalo, morrer o elemento da equipa de arbitragem ou um dos elementos mencionados na ficha técnica, a partida deve ser definitivamente suspensa.

104 – MARCAÇÕES

104.01 – A AFL estabelecerá durante a segunda quinzena de Junho de cada ano, as datas das provas oficiais a realizar durante a época.

104.02 – Salvo casos especiais, devidamente fundamentados e que a AFL considere excecionalmente de atender, os encontros adiados das provas oficiais deverão:

Os jogos terão que ser realizados sempre (1ª fase / 2ª fase / 3ª fase) antes das últimas duas jornadas de cada fase, e sendo o caso de jogos da penúltima jornada da 1ª fase, 2ª fase ou 3ª fase, terão que ser realizados obrigatoriamente antes da última jornada.

104.03 – A AFL comunicará com a devida antecedência, aos Clubes concorrentes, a indicação dos locais e horas dos jogos.



104.04 – Entenda-se por devida antecedência o prazo mínimo de 72 horas, anterior à data marcada para os jogos, com a exceção daqueles que forem mandados repetir, e dos que neste regulamento têm expressamente marcados o prazo de 48 horas para serem efetuados. Nos casos em que seja necessário fazer a comunicação em tão curto prazo, esta será feita exclusivamente para o correio eletrónico oficial do Clube.

104.05 – A AFL poderá marcar jogos para horas diferentes das habituais.

104.06 – Num Parque Desportivo com dois ou mais campos, poderão ser marcados jogos simultâneos.

104.07 - Todos os jogos das provas da AFL serão efectuados em campos que obedeçam às condições fixadas neste Regulamento e serão sempre disputados de harmonia com as “Leis de Jogo” oficialmente adotadas.

104.08 – Os jogos dos Clubes cujos campos se encontram interditados por motivos disciplinares, efectuar-se-ão em campos neutros, à escolha da AFL.

104.09 – Quando por más condições climatéricas, ou por qualquer motivo de força maior, que não dependa de intervenção humana, não for possível iniciar um jogo, este realizar-se-á em data e horas acordadas pelos delegados, comunicadas ao Árbitro e posteriormente validadas pela AFL. Na falta de acordo cabe à AFL designar nova data.

104.10 – Iniciado e suspenso um jogo por más condições climatéricas ou por qualquer motivo de força maior, que não dependa da intervenção humana, o mesmo completar-se-á com o tempo que faltava jogar no momento da suspensão para concluir a duração regulamentar do mesmo.

O jogo será marcado para outra data e serão tidas em consideração todas as ocorrências que se verificavam no momento da suspensão (tempo de jogo, resultado e exibição de cartões a cada equipa).

104.11 – Se, a classificação de momento assim o aconselhar, a AFL obrigará os Clubes a jogar sempre antes da jornada seguinte, para evitar possíveis prejuízos a terceiros.

104.12 – Os jogos anulados e mandados repetir, por motivos de protestos julgados procedentes, serão disputados nos campos onde se efectuaram da primeira vez.

§ - Caso o campo não se encontre disponível por virtude do Clube visitado não ser o seu proprietário ou arrendatário ser-lhe-á facultada a utilização de outro campo, o qual será marcado pela AFL.



104.13 – A Associação poderá marcar jogos para horas e dias diferentes dos habituais, salvo em relação às duas últimas jornadas de cada prova ou fase, nas quais os jogos terão sempre que ser disputados à mesma hora e no mesmo dia, por todos os Clubes intervenientes. Esta determinação aplica-se primeiramente às provas que têm hora determinada para os seus jogos.

104.14 – No entanto, quanto aos jogos das duas últimas jornadas, a Associação poderá excepcionalmente autorizar a alteração do dia e/ou hora, se não houver problemas classificativos, quer para os clubes directamente interessados quer para terceiros.

105 - SORTEIOS E ALTERAÇÕES DE JOGOS

105.01 – Os sorteios para elaboração dos calendários dos jogos para as diversas provas serão feitos nas instalações da AFL, podendo a eles assistir os delegados dos Clubes e os representantes dos Órgãos da Comunicação Social, uns e outros devidamente credenciados, assim como o público em geral.

105.02 – Admitem-se, arranjos e agrupamentos de jogos, de modo a evitar acumulação de desafios numa mesma localidade ou na sua área, em defesa dos interesses desportivos e financeiros das provas. As propostas de arranjos e agrupamentos deverão ser solicitados à AFL com uma antecedência mínima de 48 horas.

§ - Apenas é permitido solicitar o número de bola, para jogar em casa ou fora. Se existir mais que um pedido, serão as bolas sorteadas, no entanto a AFL poderá atribuir um determinado número de bola ou bolas, por motivos julgados por esta justificada.

105.03 – Dentro das possibilidades que o esquema da prova permita a AFL tomará em consideração os arranjos e agrupamentos que lhe forem sugeridos pelos Clubes, os quais serão vinculativos.

105.04 – Para estas Provas, só serão aceites inscrições até 8 dias antes da data da realização dos respetivos sorteios.

105.05 – Os pedidos de antecipação ou adiamento às datas ou horários dos jogos previstos nas marcações de jogos, deverão dar entrada na AFL com a antecedência mínima de oito dias em relação à data do jogo, sendo para o efeito necessário o acordo do Clube adversário.

105.06 – É facultado a qualquer Clube que apresentar razões comprovativas de impossibilidade de utilizar o seu campo (excetuando-se a interdição por motivos disciplinares), ou àqueles cujos campos tiverem sido considerados incapazes, o direito de jogar em campo de outro Clube, situado na área desta Associação, mediante prévia autorização da AFL.



105.07 – Sempre que em qualquer prova seja necessário constituir mais que uma série, e em que se deva ter em conta o número de participantes nas respectivas séries, deverá ser considerada a situação geográfica e/ou encurtamento de distâncias entre os Clubes.

106 - DIAS DOS JOGOS

106.01.01 – Sábados e Feriados (de manhã) – Juniores “D” e “E”.

107 - HORÁRIO DOS JOGOS

107.01 – No início de cada época desportiva, será publicado no Comunicado Oficial Nº 1, o horário dos jogos de todas as Provas.

107.01.01 – Quando coincidirem dois jogos no mesmo campo e hora, será marcado primeiro o jogo do escalão etário superior.

107.01.02 – Os Jogos de Infantis e Benjamins, realizam-se em princípio aos Sábados de manhã às 10.00 horas, no entanto, se houver mais que um jogo no mesmo campo, os horários são os seguintes:

Dois jogos: o primeiro jogo é às 09.30 horas e o segundo às 11.00 horas;

Três jogos: O primeiro jogo é às 09.00 horas, o segundo às 10.30 horas e o terceiro às 12.00 horas

Ao Clube proprietário do campo é dada preferência no horário, quando um dos jogos não for seu.

108 – DURAÇÃO DOS JOGOS

108.01– Futebol de Sete Masculino e Feminino, o tempo varia conforme o escalão:

108.02 – Os jogos de Juniores “D” (Infantis), terão a duração de 60 minutos, divididos em duas partes de 30 minutos cada, separadas por um intervalo que não pode exceder os 10 minutos.

108.03 – Os jogos de Juniores “E” (Benjamins), terão a duração de 60 minutos, divididos em duas partes de 30 minutos cada, separadas por um intervalo que não pode exceder os 10 minutos.



110 - CAMPO DE JOGOS

110.01 - FUTEBOL SETE

110.01.01 - O terreno de jogo deve ser rectangular, com as dimensões seguintes:

Comprimento: máximo 75 metros; mínimo 45 metros

Largura: máximo 55 metros; mínimo 40 metros

Devendo sempre a dimensão de largura ser inferior à do comprimento em mais de 5 metros.

§ - São permitidos campos com a largura mínima de 34 metros. Também são permitidos campos cobertos, em que, qualquer objecto tem de estar acima de cinco metros do campo.

110.01.02 - O terreno de jogo deve ser marcado com linhas, com uma largura máxima de 0,12 metros, com pó de pedra, cal morta ou com fita amovível, através de uma linha de cor bem visível. O ponto central é marcado ao meio da linha de meio campo, devendo ser traçado à volta desse ponto um círculo com 7,5 metros de raio. A linha do meio campo e o círculo são facultativos.

110.01.03 - Em cada topo do terreno é marcada uma área de baliza, correspondendo às especificações seguintes:

Duas linhas são traçadas perpendicularmente à linha de baliza, a 4,5 metros do interior de cada poste de baliza. Essas duas linhas prolongam-se para dentro do terreno de jogo numa distância de 4,5 metros e são unidas por uma linha traçada paralelamente à linha de baliza. O espaço delimitado por essas duas linhas e pela linha de baliza chama-se área de baliza, que poderá ser marcada na totalidade, a tracejado ou só com os pontos de referência nas intercepções.

110.01.04 – Em cada topo do terreno é marcada uma área de grande penalidade correspondendo às especificações seguintes:

Duas linhas são traçadas perpendicularmente à linha de baliza a 13,5 metros do interior de cada poste. Estas duas linhas prolongam-se para dentro do terreno de jogo numa distância de 13,5 e são unidas por uma linha traçada paralelamente à linha de baliza. O espaço delimitado por essas linhas e pela linha de baliza chama-se área de grande penalidade. A marca para o pontapé de grande penalidade é feita a 9 metros do meio da linha que une os dois postes de baliza e a igual distância desses postes. No exterior de cada área de grande penalidade é traçado um arco de círculo de 7,5 metros de raio tendo por centro a marca de grande penalidade. Este arco de círculo é facultativo.



110.01.05 – Em cada canto do terreno deve ser colocada uma bandeira com uma altura – não pontiaguda – elevando-se pelo menos a 1,50 metros do solo ou, na sua falta, com cones de sinalização.

110.01.06 – De cada bandeira de campo é traçado um quarto de círculo com um raio de 0,75 metros, no interior do terreno de jogo. Este quarto de círculo é facultativo.

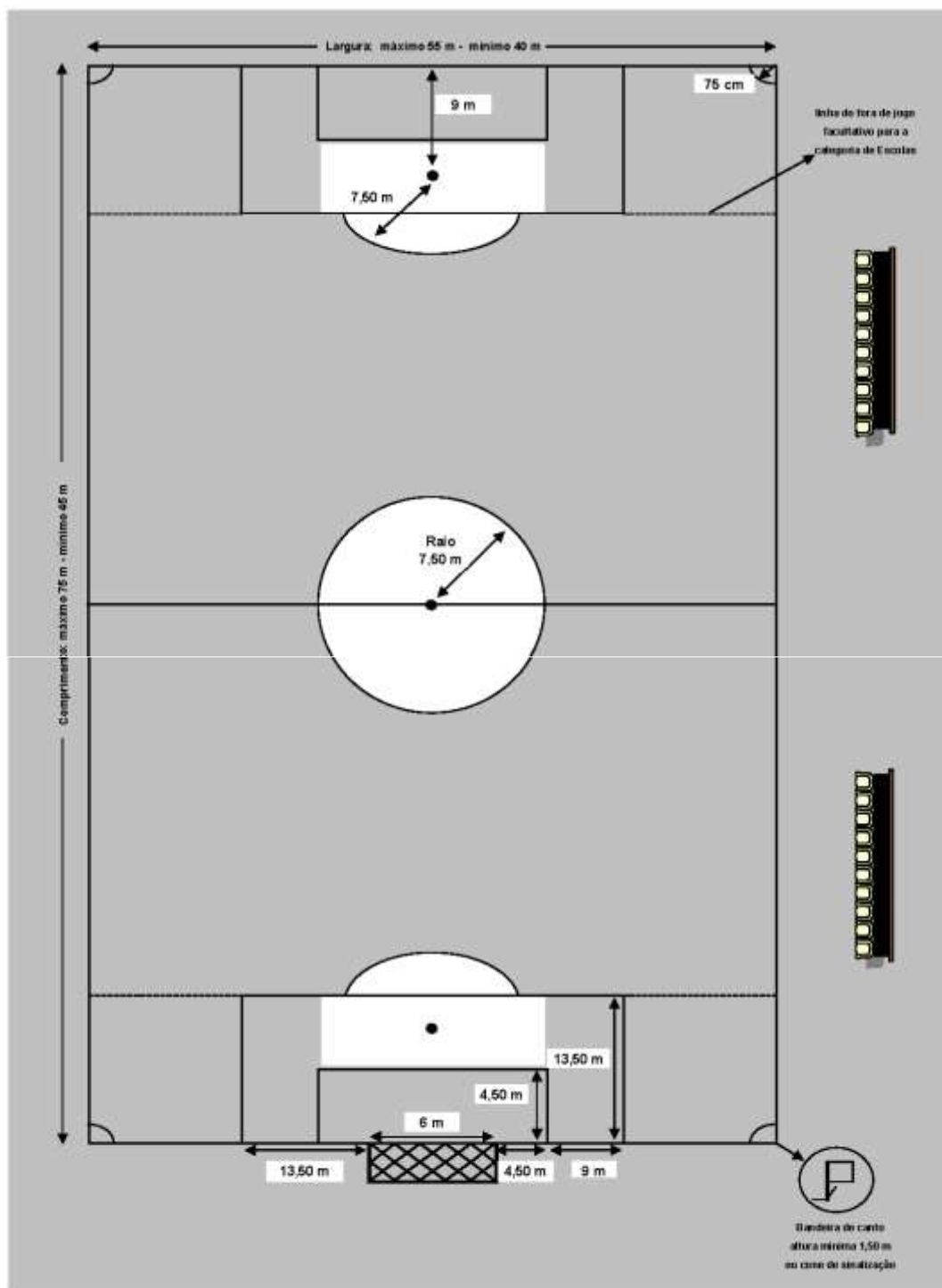
110.01.07 – As balizas são colocadas no centro de cada linha de baliza, sendo constituídas por dois postes verticais, colocados a igual distancia das bandeiras de canto e unidas ao alto por uma barra transversal. A distância que separa os dois postes é de 6 metros e o bordo inferior da barra transversal situa-se a 2 metros do solo. Os dois postes e a barra transversal devem ter a mesma largura e espessura, as quais não devem exceder 12cms, devendo ser pintados de cor branca.

Deverão ser aplicadas redes presas às balizas e ao solo por trás da baliza. As balizas devem ser fixadas ao solo de maneira segura. As balizas móveis não poderão ser utilizadas se não satisfizerem estas exigências.

110.01.08 – A zona de fora de jogo aplicável apenas no escalão de Juniores “D”, fica compreendida entre a linha de baliza e a linha de prolongamento da área de grande penalidade, ou seja, a uma distância de 13,5 metros da linha de fundo.



CAMPO DE FUTEBOL DE SETE





111 - VISTORIAS

111.01 – A vistoria das instalações desportivas compete à Associação, sendo da inteira responsabilidade dos Clubes, avisar a mesma, de eventuais alterações efetuadas depois da vistoria realizada. A Associação sempre que o achar conveniente, pode efetuar vistorias adicionais.

§ – No início de cada época e sempre que ocorram alterações, os Clubes filiados deverão informar a AFL em documento próprio (fornecido por esta) sobre as condições dos recintos de jogos a utilizar em Provas Oficiais.

112 – DOS JOGADORES

112.01 – É permitido a um Clube que tenha duas ou mais equipas na mesma categoria, em series diferentes, utilizar os jogadores da forma que entender, ao longo de toda a época desportiva.

112.02 – Os jogos não homologados ou não concluídos contam para efeito de cumprimento da pena de jogos, não podendo, no entanto, os jogadores que estavam disciplinarmente impedidos de participar nesses jogos alinhar nos jogos de repetição.

112.03 – Consideram-se com direito a tomar parte nos jogos das provas da AFL, os jogadores que reúnem todos os requisitos legais, à data da realização daqueles, podendo as equipas ser mistas incluindo jogadores Masculinos e Femininos.

112.04 – Antes do início de cada jogo, (30 minutos) os delegados entregarão ao árbitro a relação (ficha técnica) em duplicado (original e cópia) dos jogadores com os cartões – licença, não podendo ser mencionado nessa relação um número de jogadores superior ao que a mesma comporta. (máximo de 15 elementos). As relações (fichas técnicas) são adquiridas na AFL.

112.05 – Obrigatoriamente a equipa de arbitragem deve proceder, à identificação dos jogadores fora do terreno de jogo, qualquer que seja a categoria.

112.06 – O delegado ao jogo de cada equipa, pode acompanhar a equipa de arbitragem na identificação dos jogadores da equipa adversária.

112.07 – Se o árbitro ou o delegado de uma equipa, ao confrontar um determinado jogador com o cartão, tiver dúvidas na identificação, deve solicitar-lhe que o acompanhe à cabine a fim de preencher e assinar um questionário, a fornecer pela AFL, onde conste: nome (completo), filiação (nomes completos), data de nascimento e morada (completa).

112.08 – O delegado do Clube deve também assinar por baixo da assinatura do jogador, a confirmar a sua identificação.



112.08.01 – Se o jogador se recusar a preencher e assinar e/ou o Delegado ao jogo do Clube se recusar a assinar o questionário fornecido pela AFL, o Árbitro não permite a utilização do jogador no encontro.

112.08.02 – Sempre que existam dúvidas quanto à identificação de um determinado jogador, o Delegado da equipa que levante a dúvida poderá solicitar ao Árbitro a identificação do mesmo. Esta deverá ocorrer no início, intervalo ou no final do respetivo jogo.

No decorrer de um jogo, ao intervalo, ou no fim de um jogo, o Delegado de uma equipa pode exigir ao Árbitro a identificação de determinado jogador, pelo que o Árbitro deverá de imediato dar cumprimento ao acima exposto. Se o jogo estiver a decorrer o Árbitro, numa primeira paragem identificará o jogador.

112.09 – Os jogadores consideram-se fisicamente aptos para a prática do futebol, quando inspecionados e aprovados para a referida modalidade.

.113 - SUBSTITUIÇÕES E MINIMO DE JOGADORES

113.01 – Nos jogos das Provas Oficiais de Futebol de Sete, o número de substituições é ilimitado, podendo os jogadores substituídos voltar ao terreno de jogo.

113.02 – Antes do início de cada jogo, (30 minutos) os delegados entregarão ao árbitro a relação (ficha técnica) dos jogadores com os cartões – licença, não podendo ser mencionado nessa relação um número de jogadores superior ao que a mesma comporta. (máximo de 15 elementos). As relações (fichas técnicas) são adquiridas na AFL.

113.03 – Um jogo de Futebol de Sete só poderá ter início ou decorrer com o número mínimo de cinco jogadores por equipa, sendo obrigatória a presença nesse número de um Guarda-Redes e um Capitão de equipa.

113 A – MASSAGISTAS / FISIOTERAPEUTAS

113 A.01 – Os Clubes participantes em competições oficiais de Futebol de Onze, organizados pela AFL, devem obrigatoriamente dispor nos seus quadros, de um Massagista / Fisioterapeuta habilitado com o referido curso ou equivalência, o qual deverá constar da Ficha Técnica e estar presente no jogo.

113 A.02 – No início de cada época, a AFL poderá estabelecer normas transitórias, que serão publicadas no Comunicado Oficial Nº 1, para suprir dificuldades decorrentes da aplicação das regras acima mencionadas.



114 - DOS TREINADORES

114.01 – Os Clubes participantes em competições oficiais de Futebol de Sete, organizados pela AFL, devem ter obrigatoriamente ao seu serviço no seu quadro técnico composto, pelo menos, por um Treinador com as funções de Coordenador, com o mínimo de II Nível de habilitação, sempre que estejam mais de 4 equipas no total dos escalões de Infantis, Futebol de Sete e Benjamins inscritas e a competir.

114.02 – Para os escalões da formação é permitido a um jogador sénior do mesmo clube acumular as funções de Treinador, desde que para o efeito esteja habilitado, em conformidade com o exposto nº 114.01.

114.03 – Os Clubes, todas as épocas, são obrigados a inscrever no organismo da tutela o Treinadores Coordenador que compõe o seu quadro técnico, até 15 dias antes do início das provas oficiais em que estão inseridos.

114.04 – A partir da data em que se inicia o primeiro jogo, se por qualquer motivo os clubes se encontrem impossibilitados de apresentar um Treinador Coordenador devidamente habilitado, terão 15 dias para preencher os requisitos legais.

114.05 – A AFL poderá, no início de cada época, estabelecer normas transitórias, que serão publicadas no Comunicado Oficial Nº 1, para suprir dificuldades decorrentes da aplicação das regras acima mencionadas.

114.08 – Um Treinador Coordenador só pode exercer funções num só clube.

115 - DOS EQUIPAMENTOS

115.01 – Nos jogos das Provas Oficiais de Futebol de Sete a numeração das camisolas é obrigatória, nas costas, facultando-se no entanto a sua aplicação nos calções com as normas seguintes:

- a) Os números devem ser em cor que contraste com as cores próprias das camisolas e calções;
- b) Os números devem ter pelo menos 25 centímetros nas camisolas, e pelo menos 10 centímetros nos calções;
- c) A numeração inicial é livre e deve estar de acordo com a ordenação dada aos cartões de licenças dos jogadores que cada Delegado tem de apresentar ao árbitro, antes do jogo, a começar pelo guarda-redes;
- d) A sequência completa dos números é facultativa, bastando para tal que não se repitam nem excedam dois algarismos (de 1 a 99);



e) As camisolas, poderão ainda exibir o nome do jogador, acima do número;

f) A falta, troca ou arrancamento dos números, constituem atos de conduta incorreta, devendo ser punidos como tal.

115.02 – Quando dois Clubes usarem equipamentos semelhantes ou de difícil distinção, mudará de equipamento o Clube considerado visitado. Se o jogo for realizado em campo neutro, mudará o Clube mais novo, contando para o efeito a data de filiação na AFL.

115.03 – Excecionalmente poder-se-á recorrer à utilização de coletes que permitam a identificação dos jogadores.

116 – PUBLICIDADE

116.01 – A publicidade nos equipamentos está sujeita à homologação da AFL.

116.02 – Nos jogos das Provas Distritais de Futebol de Sete, é permitida a publicidade de três anunciantes durante toda a época e por categoria de equipa.

116.03 – A título excecional, pode-se autorizar a utilização de publicidade de um quarto anunciante na manga direita da camisola, desde que a mesma corresponda a um patrocínio comum a todas as equipas que participam numa prova.

116.04 – Os Clubes devem enviar em cada época desportiva, até um mês antes do início da Prova, para além do seu pedido (formulário próprio fornecido pela AFL), uma fotografia com a publicidade estampada no equipamento (com a medida máxima de 16 X 10 cm). Devem ainda entregar uma camisola com a publicidade impressa nos termos regulamentares, bem como o número e o emblema do Clube que será devolvida após o confronto com a fotografia e medição da área de publicidade.

116.05 – A publicidade poderá ser colocada na camisola à frente e atrás, bem como na manga direita e ainda nos calções.

116.06 – A área de publicidade não pode exceder, na camisola, na parte da frente 600 cms² e na parte de trás 450 cm² e, nos calções 300 cms² e na manga 150cms².

A área abrange as “letras” ou o “pano em que as mesmas estejam colocadas” caso este não seja da mesma cor do fundo da camisola.

116.07 – A publicidade deve enquadrar-se com as cores originais do equipamento (camisola), e não pode ter efeito crítico para os jogadores, árbitros, árbitros assistentes, dirigentes e espetadores.



116.07 – Além da publicidade, está autorizado o emblema ou nome do fabricante do equipamento, numa forma discreta e não exceder 16 cm², e não poder ter mais que o nome oficial do Clube. O emblema deve situar-se a uma distância conveniente da superfície da publicidade, não podendo confundir-se com ela.

116.08 – É da exclusiva responsabilidade do Clube qualquer conflito proveniente do contrato com a Empresa publicitária, que colida com o exposto em todos os artigos do item 116 deste Regulamento.

117 - DA ARBITRAGEM

117.01 – Compete ao Conselho de Arbitragem da AFL, a resolução de tudo o que se relacione com matérias de índole técnica dos Árbitros.

117.02 – Todos os jogos serão dirigidos por equipas de arbitragem nomeadas pelo Conselho de Arbitragem da Associação de Futebol de Lisboa.

117.03 – Na categoria de Juniores “D” e “E”, a equipa de Arbitragem será constituída apenas por 1 Árbitro Oficial. Esta regra funciona nos Campeonatos Distritais de Futebol de Sete Masculino, Feminino e Misto.

§ – No caso de não comparecer um Árbitro nomeado, deve cumprir-se em conformidade com as regras mencionadas nos pontos seguintes, sendo a equipa de arbitragem constituída por 1 elemento.

117.04 – Os jogos terão obrigatoriamente de realizar-se, independentemente de comparecerem ou não os árbitros nomeados, pelo Conselho de Arbitragem. Nenhum Clube poderá recusar-se a jogar alegando falta de árbitro.

117.05 – No caso da falta de comparência do árbitro, deverão os delegados oficiais dos dois Clubes pôr-se de acordo e procurar entre a assistência, um árbitro oficial que substitua o nomeado.

- a) O árbitro escolhido não pode ser recusado por nenhuma das equipas;
- b) Nenhum árbitro oficial, em atividade, pode negar a sua cooperação nos casos referidos;
- c) Se não houver na assistência nenhum árbitro oficial, devem os Delegados dos dois Clubes pôr-se de acordo quanto ao elemento a escolher. Na falta de acordo, os Delegados sortearão entre si, aquele que o deve designar. Se um dos Delegados prescindir do sorteio a favor de outro deverá formalizá-lo por escrito em ambas as Relações de Técnicos e Jogadores em “Observações do Delegado”;



d) Aquele a quem competir esse encargo:

- Recrutará, na assistência, um elemento da sua confiança; ou
- Confiará a arbitragem a um jogador da sua equipa, ou
- Em última instância, entregará a direcção do encontro ao capitão da sua equipa.

e) Qualquer uma das últimas hipóteses previstas em d) não implica redução numérica dos elementos das equipas em jogo.

§ - O árbitro escolhido deverá relacionar os nomes dos jogadores presentes e os números das respectivas licenças, competindo-lhe enviar a referida relação à Associação, no prazo de 24 horas.

117.06 – O Clube ou Clubes que se recusarem a cumprir o disposto nos n.ºs 117.04 e 117.05 serão punidos de acordo com o estabelecido no Regulamento Disciplinar.

117.07 – Os Clubes não poderão recusar-se a jogar alegando falta de árbitros. Sempre que um encontro se não efetuar, independentemente da vontade do árbitro ou do seu substituto, o Clube ou Clubes que a tal tenham dado motivo, serão punidos de acordo com o estabelecido no Regulamento Disciplinar.

117.08 – No caso de o árbitro ter interrompido a partida em consequência de decisão sua, tomada ao abrigo das Leis de Jogo, a partida é imediatamente interrompida.

117.09 – Nos casos de ausência do elemento nomeado, o jogo só terá o seu início 15 minutos após a hora prevista.

118 - OUTRAS DISPOSIÇÕES

118.01 – Ao Clube visitado competirá sempre fornecer as bolas necessárias para o jogo, mas permite-se que cada um dos Clubes apresente uma bola para cada metade do encontro. Nos jogos em campo neutro, esta última regra deverá ser observada.

118.02 – Caso uma das bolas não se encontre nas devidas condições, deverá ser recusada pelo árbitro.

118.03 – Aos Clubes que pela primeira vez requeiram a sua participação em provas oficiais será exigido o pagamento de uma caução cujo montante será definido pela Direcção, no início de época.

118.04 – A disposição anterior aplicar-se-á também aos Clubes que na época anterior tenham desistido de qualquer prova oficial.



118.05 – A caução só será devolvida a requerimento do interessado nos casos de:

- extinção, eliminação de filiado e/ou desistência das provas por mais de dois anos e desde que não seja devedor de quaisquer importâncias à Associação.

118.06 – Nas provas de Futebol de Sete, após iniciado qualquer jogo se existir uma interrupção, o mesmo jogo deverá sempre ser concluído desde que a referida interrupção não ultrapasse 30 minutos.

Se a interrupção exceder os 30 minutos, cabe à AFL designar nova data para se completar o tempo de duração regulamentar com o que faltava jogar no momento da interrupção.



B - REGULAMENTO ESPECIFICO DE PROVAS

FUTEBOL DE SETE – FUTEBOL “LÚDICO”

MASCULINO / FEMININO

CAPÍTULO I	CAMP. DIST. JUNIORES “D”	D2 INFANTIS/12 ANOS e D1 INFANTIS/11 ANOS
CAPÍTULO II	CAMP.DIST.JUNIORES “E” (SEM TABELA CLASSIFICATIVA)	E2 BENJAMINS/10 ANOS e E1 BENJAMINS/9 ANOS



FUTEBOL DE SETE MASCULINO / FEMININO

CAPITULO I

2301 - CAMPEONATO DISTRITAL DE JUNIORES “D”

(D2 – INFANTIS 12 ANOS / D1 – INFANTIS 11 ANOS)

2301.01 – DA ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

2301.01.01 – O Campeonato de Juniores “D” é segmentado em dois escalões etários, de acordo com o ano de nascimento dos jogadores.

Juniores “D 2”, jogadores nascidos no segundo ano.

Juniores “D1” jogadores nascidos no primeiro ano.

§ - Um clube apenas com uma equipa participará no campeonato do escalão dos seus jogadores mais velhos.

2301.01.02 – Os jogos são efetuados aos Sábados de manhã.

Horário Alternativo para Juniores “D2” Sábados 14:00

2301.01.03 – O sistema deste Campeonato será disputado em função do número de inscrições.

2301.02 – FORMAS DE DESEMPATE

2301.02.01 – Se houver equipas empatadas proceder-se-á em conformidade com o estabelecido no nº. 103.02 e suas alíneas do Regulamento Geral Parte A do RPO.

2301.03 – DOS PRÉMIOS

2301.03.01 – A AFL instituirá uma Taça para o vencedor de cada Prova e 19 Medalhas para os componentes do Clube.

2301.03.02 – A AFL poderá fornecer Medalhas em número superior ao estabelecido, mediante pagamento, desde que solicitado por escrito.



FUTEBOL DE SETE MASCULINO / FEMININO

CAPITULO II

2302 - CAMPEONATO DISTRITAL DE JUNIORES “E” SEM TABELA CLASSIFICATIVA

(E2 – BENJAMINS 10 ANOS / E1 – BENJAMINS 9 ANOS)

2302.01 – DA ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

2302.01.01 – O Campeonato de Juniores “E”, SEM TABELA CLASSIFICATIVA é segmentado em dois escalões etários, de acordo com o ano de nascimento dos jogadores.

Juniores “E2”, jogadores nascidos no segundo ano.

Juniores “E1” jogadores nascidos no primeiro ano.

§ - Um clube apenas com uma equipa participará no campeonato do escalão dos seus jogadores mais velhos.

2302.01.02 – Os jogos são efetuados aos Sábados de manhã.

2302.01.03 – O sistema deste Campeonato será disputado em função do número de inscrições.

2302.02 – DOS PRÉMIOS

2302.02.01 – A AFL instituirá uma Taça para o A EQUIPA MAIS REGULAR da Prova e 19 Medalhas para os componentes do Clube.

2302.02.02 – A AFL poderá fornecer Medalhas em número superior ao estabelecido, mediante pagamento, desde que solicitado por escrito.



PARTE C

CAPITULO I

300 – CONTENCIOSO

300.01 – AÇÃO DISCIPLINAR

300.01.01 – O incumprimento de qualquer norma estabelecida no presente RPO, fica sujeito às sanções disciplinares previstas e puníveis pelo Regulamento de Disciplina da FPF, com as devidas adaptações.

300.02 – PROTESTOS E RECURSOS

300.02.01 – Todos os processos estão sujeitos a custas, as quais são fixadas pelo Regimento do Conselho de Disciplina e divulgadas anualmente em Comunicado Oficial da AFL.

300.02.02 – Os prazos para apresentação dos protestos ou recursos são fixados pelo Regulamento Disciplinar, pelo Regimento do Conselho de Disciplina e pelo Regimento do Conselho de Justiça.

DISPOSIÇÕES FINAIS

1 – Sempre que a Direção da AFL o entender e julgar meritório, poderá atribuir em cada Época Desportiva, o nome de uma entidade coletiva ou singular aos Campeonatos de Juniores “D”.

2 – O presente Regulamento entra imediatamente em vigor após a sua divulgação através de Comunicado Oficial a todos os Sócios da AFL e Órgãos Sociais e disponível na página da Internet da AFL, revogando todas as anteriores disposições sobre esta matéria.

Os casos omissos serão resolvidos pela Direção, de acordo com o Estatuto da AFL e os Regulamentos da FPF.

Aprovado em Assembleia Geral Extraordinária, realizada em 31 de Janeiro de 2014, entrando imediatamente em vigor.