

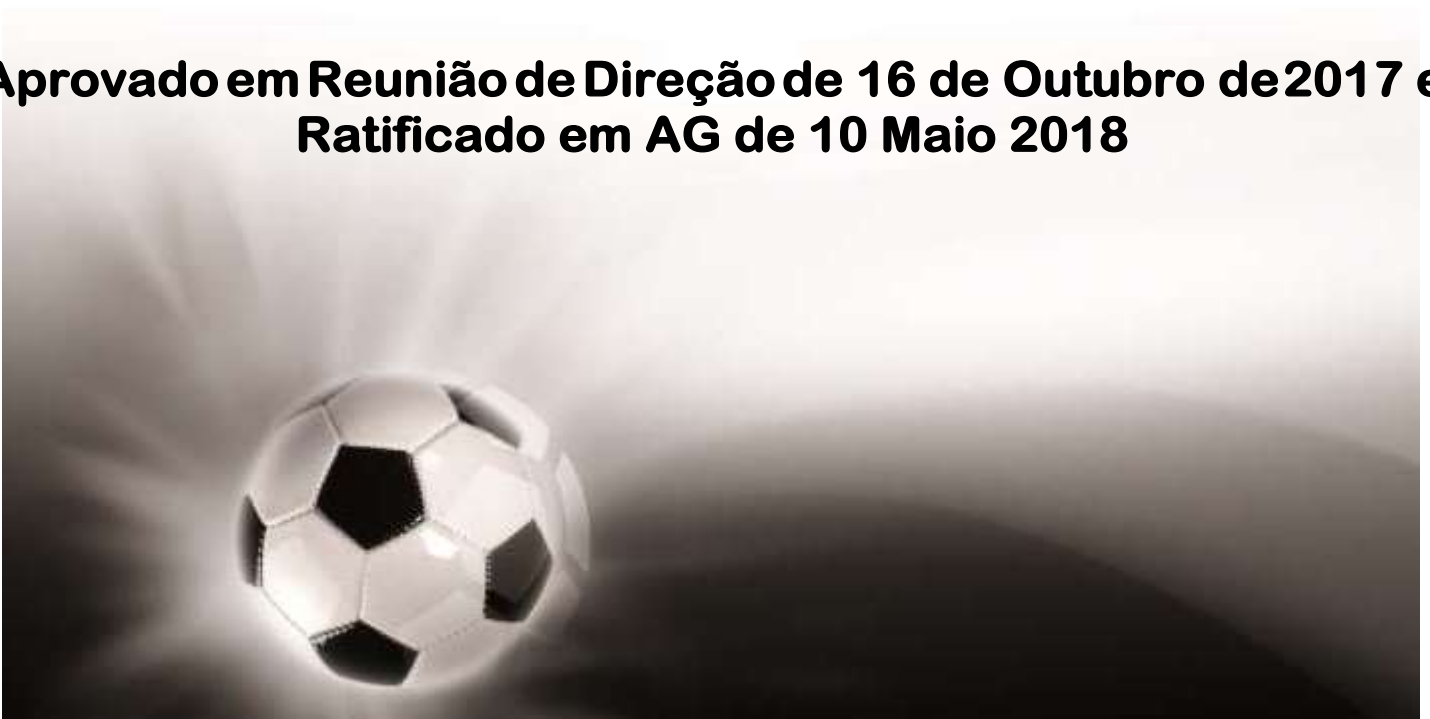
ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE LISBOA



Regulamento de **P**rova **O**ficial

Campeonato Futebol Sete Sub 17 Feminino

**Aprovado em Reunião de Direção de 16 de Outubro de 2017 e
Ratificado em AG de 10 Maio 2018**



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE LISBOA

REGULAMENTO DA PROVA OFICIAL

FUTEBOL DE SETE FEMININO

SUB 17 JUNIORES “B”

A – REGULAMENTO GERAL

Capítulo I

NOMENCLATURA

ARTº. 101 **3**

Capítulo II

ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

| | | |
|-------------------|--|-----------|
| ARTº. 102 | Competência | 4 |
| ARTº. 103 | Classificação e Formas Desempates | 4 |
| ARTº. 104 | Marcações | 5 |
| ARTº. 105 | Sorteios e Alterações de Jogos | 6 |
| ARTº. 106 | Dias dos Jogos | 6 |
| ARTº. 107 | Horário dos Jogos | 7 |
| ARTº. 108 | Duração dos Jogos | 7 |
| ARTº. 110 | Campo de Jogos | 8 |
| ARTº. 112 | Jogadores | 11 |
| ARTº. 113 | Substituições e Mínimo de Jogadores | 12 |
| ARTº. 113A | Massagistas / Fisioterapeutas | 12 |
| ARTº. 114 | Treinadores | 12 |
| ARTº. 115 | Equipamentos | 13 |
| ARTº. 116 | Publicidade | 13 |
| ARTº. 117 | Arbitragem | 14 |
| ARTº. 118 | Outras Disposições | 16 |

ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE LISBOA

CAPITULO I

101 NOMENCLATURA

101.1 A Associação de Futebol de Lisboa organiza na época desportiva 2017-2018 e seguintes, a seguinte prova oficial:

FUTEBOL DE SETE FEMININO

1000 Campeonato Distrital de Futebol de Sete Feminino Juniores “B”

101.2 No Escalão de Juniores “B” os clubes podem participar com mais de uma equipa, devendo no entanto ficar em series distintas, quer na 1ª fase, quer na 2ª fase da prova.

101.3 A Prova será organizada segundo normas gerais Regulamento Geral (Parte A), e segundo normas específicas da Prova (Parte B).

ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE LISBOA

CAPÍTULO II

ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

102 DA COMPETÊNCIA

102.1 A organização técnica da Prova, 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

103.1 Nas competições disputadas por pontos, adotar-se-á a seguinte tabela:

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

103.2 A classificação geral dos Clubes, que no final da Prova, 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 aplicando o disposto nas alíneas anteriores ainda ficarem duas, ou mais, empatadas:
 - 1 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;
 - 2 Maior número de vitórias, na fase em que na altura estão inseridos;
 - 3 Maior número de golos marcados, na fase em que na altura estiverem inseridos;
 - 4 Se ainda se registar empate e só houver duas equipas, realizar-se-á em campo neutro, um jogo de desempate entre elas;
 - 5 Se terminado o tempo regulamentar, o empate ainda subsistir, proceder-se-á à marcação de pontapés da marca de grande penalidade de acordo com as Leis de Jogo.
- d) Se após aplicação do n.º. 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, nesta “poule”, não se encontrar o vencedor e ficarem dois apurados, procede-se de acordo com o n.º. 2, da alínea c); se ficarem os três empatados novamente, far-se-ão tantas “poules” quantas necessárias para apurar o vencedor;

ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE LISBOA

103.3 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 respetiva.

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

103.4 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

104.1 Salvo casos especiais, devidamente fundamentados e que a AFL considere excepcionalmente de atender, os encontros adiados da prova deverão:

Os jogos terão que ser realizados sempre antes da última jornada de cada volta.

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

104.3 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.

104.4 A AFL poderá marcar jogos para horas diferentes das habituais.

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

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

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

104.8 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.

104.9 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, toadas as ocorrências que se verificavam no momento da suspensão (tempo de jogo, resultado e exibição de cartões a cada equipa).

104.10 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.

ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE LISBOA

104.11 Os jogos anulados e mandados repetir, por motivos de protestos julgados procedentes, serão disputados nos campos onde se efetuaram 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.

104.12 A Associação poderá marcar jogos para horas e dias diferentes dos habituais, salvo em relação às duas últimas jornadas da prova, nas quais os jogos terão sempre que ser disputados à mesma hora e no mesmo dia, por todos os Clubes intervenientes.

104.13 No entanto, quanto aos jogos da última jornada, a Associação poderá excecionalmente autorizar a alteração do dia e/ou hora, se não houver problemas classificativos, quer para os clubes diretamente interessados quer para terceiros.

105 SORTEIOS E ALTERAÇÕES DE JOGOS

105.1 O sorteio para elaboração dos calendários dos jogos será feito 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.

105.2 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.

105.3 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.

105.4 Para esta Prova, só serão aceites inscrições até 8 dias uteis antes da data da realização do respetivo sorteio.

105.5 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.

105.6 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.

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

106 DIAS DOS JOGOS

106.1 Sábados e Feriados

ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE LISBOA

107 HORÁRIO DOS JOGOS

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

107.1.1 Os Jogos de Futebol de Sete, Juniores “B”, realizam-se aos Sábados e Feriados entre as 09:00 e as 15:00 horas.

108 DURAÇÃO DOS JOGOS

108.1 Os jogos de Futebol de Sete, Juniores “B” e os jogos de Futebol de Sete, 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.

ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE LISBOA

110 CAMPO DE JOGOS

110.1 FUTEBOL SETE

110.1.1 O terreno de jogo tem que ser retangular, com as dimensões seguintes:

| | Máximo | Mínimo |
|--------------------|------------------|------------------|
| Comprimento | 75 metros | 45 metros |
| Largura | 55 metros | 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 objeto tem de estar acima de quatro metros do campo.

110.1.2 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.

110.1.3 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, chamar-se-á “**Área de Baliza**”, que poderá ser marcada na totalidade, a tracejado ou só com os pontos de referência das interseções.

110.1.4 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.

110.1.5 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.

110.1.6 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.

110.1.7 As balizas são colocadas no centro de cada linha de baliza, sendo constituídas por dois postes verticais, colocados a igual distância 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 12 cms, 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.

ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE LISBOA

110.1.8 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.

110.1.9 BANCO DOS TÉCNICOS

Salvo no caso referido no parágrafo seguinte os bancos destinados aos Delegados ao jogo, Treinador, Médico, Enfermeiro/Massagista/Fisioterapeuta e jogadores suplentes e substituídos, devem ser colocados ao longo da linha lateral, equidistantes da linha de meio campo, com o afastamento máximo de 16 metros. O banco da equipa visitante, sempre que possível, deve estar no lado oposto onde estiverem concentrados os sócios e adeptos do Clube visitado.

A distância do banco à linha lateral não pode ser inferior a um metro, conforme determinação da FIFA.

Sempre que possível, os bancos deverão ser iguais e protegidos por materiais resistentes, não perfuráveis, nem estilhaçáveis.

Apenas podem ser autorizadas a permanecer entre as linhas de demarcação do retângulo de jogo e a respetiva vedação os seguintes elementos:

Composição dos bancos de suplentes

1 O banco de suplentes deve ser composto pelos seguintes elementos dos Clubes:

- a) 1 Delegado ao jogo;
- b) 1 Treinador Principal;
- c) 1 Treinador Adjunto;
- d) 1 Treinador Estagiário;
- e) 1 Enfermeiro, Fisioterapeuta, Massagista ou Médico;
- f) 5 Jogadores Suplentes.

2 Todos os elementos do banco de suplentes devem encontrar-se identificados na ficha técnica e possuir equipamentos ou coletes que os distingam dos jogadores a ser efetivamente utilizados.

3 Todos os elementos que se encontrem no banco de suplentes, à exceção dos jogadores, devem possuir uma braçadeira que indique a função exercida.

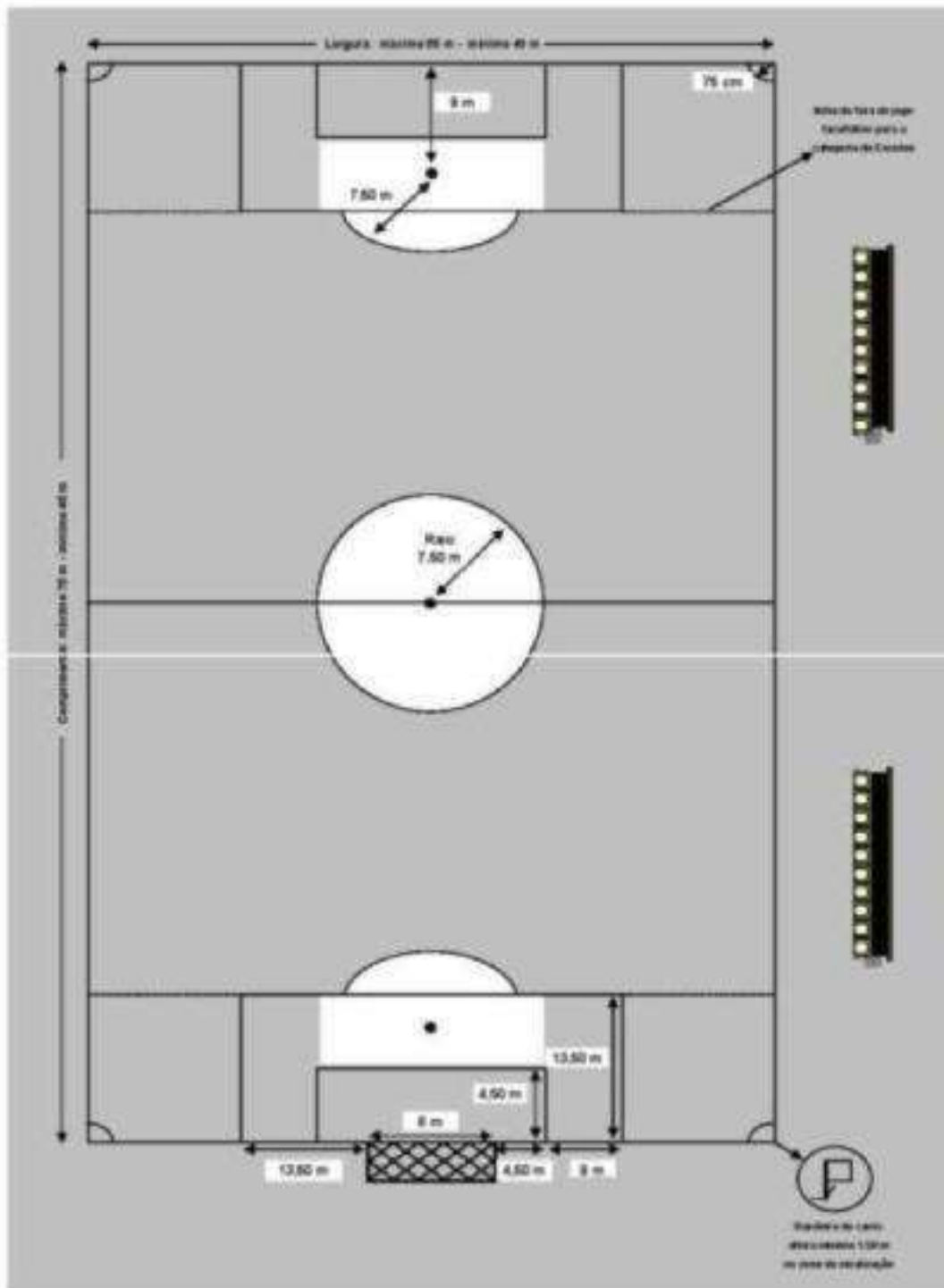
4 É obrigatória a presença do delegado ao jogo e de um treinador (que poderá ser substituído pelo delegado no caso de impossibilidade do mesmo por motivo de procedimento disciplinar).

5 Os jogadores após terem sido substituídos podem permanecer no banco dos técnicos, quando equipados ou em fato de treino.

No caso de comportamento antidesportivo passível de advertência ou expulsão destes jogadores, o árbitro deverá fazer uso dos cartões amarelo ou vermelho.

ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE LISBOA

CAMPO DE FUTEBOL DE SETE



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE LISBOA

112 DOS JOGADORES

112.1 As equipas “B”, “C” e “D” de Clubes, SAD ou SDUQ`s que participam em provas organizadas pela AFL, no escalão de Juniores “A”, Juniores “B” e Juniores “C”, apenas podem comportar na ficha técnica de cada jogo, no máximo 3 jogadores do 2º ano desse escalão.

112.2 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.

112.3 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.

112.4 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 máximo de 12 elementos.

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

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

112.7 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).

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

112.8.1 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.

112.8.2 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 terá que ocorrer apenas antes do início do jogo, ao intervalo ou no final do respetivo jogo.

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

ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE LISBOA

113 SUBSTITUIÇÕES E MINIMO DE JOGADORES

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

113.2 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.

113A MASSAGISTAS / FISIOTERAPEUTAS

113A.1 Os Clubes participantes em competições oficiais de Futebol de Sete, 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.

113A.2 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 TREINADORES

114.1 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 a regulamentação em vigor.

114.2 Os Clubes participantes em competições oficiais de Futebol de Sete, organizados pela AFL, devem ter obrigatoriamente ao seu serviço, pelo menos, um Treinador, com o mínimo de Nível UEFA "C".

114.3 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.

114.4 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.

ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE LISBOA

115 DOS EQUIPAMENTOS

115.1 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.

115.2 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.

115.3 Excepcionalmente poder-se-á recorrer à utilização de coletes que permitam a identificação dos jogadores.

116 PUBLICIDADE

116.1 A publicidade nos equipamentos está sujeita à homologação da AFL.

116.2 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.

116.3 A título excepcional, 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.

116.4 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.

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

ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE LISBOA

116.6 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.

116.7 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.

116.8 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.

116.9 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

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

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

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

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

O árbitro escolhido não pode ser recusado por nenhuma das equipas.

Nenhum árbitro oficial, em atividade, pode negar a sua cooperação nos casos referidos.

Se não houver na assistência nenhum árbitro oficial, devemos 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”.

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 direção do encontro ao capitão da sua equipa.

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

ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE LISBOA

O Clube ou Clubes que se recusarem a cumprir o disposto nos n.ºs 117.2.A serão punidos de acordo com o estabelecido no Regulamento Disciplinar.

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.

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.

Nos casos de ausência da equipa de arbitragem nomeada, o jogo só terá o seu início 15 minutos após a hora prevista.

ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE LISBOA

118 OUTRAS DISPOSIÇÕES

118.1 Ao Clube visitado competirá sempre fornecer as bolas necessárias para o jogo, do tamanho nº 5, 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.

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

118.3 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.

ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE LISBOA

B - REGULAMENTO ESPECIFICO DE PROVAS FUTEBOL SETE SUB 17 FEMININO

CAPÍTULO I CAMPEONATO DISTRITAL JUNIORES “B” SUB 17

ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE LISBOA

FUTEBOL DE SETE SUB – 17 FEMININO

CAPÍTULO I

1000 CAMPEONATO DISTRITAL DE JUNIORES “B” SUB 17

1000.1 DA ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

1000.1.1 O Campeonato Distrital de Futebol de Sete Juniores “B”, os jogos são efetuados aos Sábados e Feriados.

1000.1.2 O sistema e modelo deste Campeonato serão disputados em função do número de inscrições em cada época desportiva.

1000.1.3 As bolas a utilizar são n.º 5.

1000.1.4 Nesta prova é aplicada a lei do fora-de-jogo, que surge numa linha tracejada no seguimento da grande área à linha lateral.

1000.2 FORMAS DE DESEMPATE

1000.2 Se houver equipas empatadas proceder-se-á em conformidade com o estabelecido no n.º 103.2 e suas alíneas do Regulamento Geral Parte A do RPO.

1000.3 PRÉMIOS

1000.3.1 A AFL instituirá uma Taça para o vencedor de cada Prova e 20 Medalhas para os componentes do Clube.

1000.3.2 A AFL poderá fornecer Medalhas em número superior ao estabelecido, mediante pagamento, desde que solicitado por escrito.

ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE LISBOA

PARTE C

CAPÍTULO I

300 CONTENCIOSO

300.1 AÇÃO DISCIPLINAR

300.1.1 O incumprimento de qualquer norma estabelecida no presente RPO, fica sujeito às sanções disciplinares previstas e puníveis pelo Regulamento de Disciplina em vigor em cada época desportiva na AFL, com as devidas adaptações.

300.2 PROTESTOS E RECURSOS

300.2.1 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.

300.2.2 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

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 Reunião de Direção, realizada em 16 de Outubro de 2017,
Ratificado na AG de Regulamento de Provas em 10 de Maio de 2018,
Entrando em vigor na época desportiva 2017/2018 e seguintes.**