



# **R egulamento de P rovas O ficiais**

## **Futebol de Onze Seniores**

**Aprovado em Assembleia Geral de 30 de Maio de 2019**



# **REGULAMENTO DAS PROVAS OFICIAIS FUTEBOL DE ONZE SENIOR MASCULINO**

## **A REGULAMENTO GERAL**

|                                      |                               |           |
|--------------------------------------|-------------------------------|-----------|
| <b>Capítulo I</b>                    | <b>NOMENCLATURA</b>           | <b>3</b>  |
| <b>Capítulo II</b>                   | <b>ORGANIZAÇÃO TÉCNICA</b>    | <b>4</b>  |
| Competência                          |                               | 4         |
| Classificações e Formas de Desempate |                               | 4         |
| Seleções Distritais                  |                               | 6         |
| Marcações                            |                               | 7         |
| Sorteios e Alterações de Jogos       |                               | 9         |
| Dias dos Jogos                       |                               | 10        |
| Horário dos Jogos                    |                               | 10        |
| Duração dos Jogos                    |                               | 10        |
| Jogos e Torneios Particulares        |                               | 10        |
| Campo de Jogos                       |                               | 11        |
| Vistórias                            |                               | 15        |
| Jogadores                            |                               | 15        |
| Substituições e Mínimo de Jogadores  |                               | 16        |
| Treinadores                          |                               | 17        |
| Equipamentos                         |                               | 17        |
| Publicidade                          |                               | 18        |
| Arbitragem                           |                               | 19        |
| Outras Disposições                   |                               | 22        |
| <b>Capítulo III</b>                  | <b>ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA</b> | <b>23</b> |
| Competência                          |                               | 23        |
| Disposições Gerais                   |                               | 23        |
| Bilhetes                             |                               | 23        |

# **CAPITULO I**

## **101 NOMENCLATURA**

**101.1** A Associação de Futebol de Lisboa (AFL) organizará todas as épocas desportivas, caso se justifiquem, as seguintes provas oficiais:

### **FUTEBOL DE ONZE MASCULINO**

**201** Campeonato Distrital I Divisão

**301** Campeonato Distrital da II Divisão

**401** Campeonato Distrital da III Divisão

**501** Taça “AFL” Seniores I Divisão, II Divisão e III Divisão

**601** Supertaça “AFL”

**101.2** Algumas destas Provas são de participação obrigatória, para os Clubes apurados, nomeadamente as seguintes:

**201** Campeonato Distrital I Divisão

**301** Campeonato Distrital da II Divisão

**501** Taça “AFL” Seniores I Divisão, II Divisão e III Divisão

**601** Supertaça “AFL”

**101.3** Cada Prova será organizada segundo normas gerais, incluídas neste Regulamento Geral (Parte A) e segundo normas específicas de cada Prova (Parte B).

### **PROVAS EXTRAORDINÁRIAS**

**101.4** Para além das provas referidas em **101.1**, cuja realização só excecionalmente não se concretizará, pode a Direção da AFL organizar outras competições que entenda julgadas necessárias para assegurar a continuidade de atividade de todos os Clubes filiados.

# **CAPÍTULO II**

## **ORGANIZAÇÃO TÉCNICA**

### **102 DA COMPETÊNCIA**

**102.1** A organização técnica das Provas, no que respeita à qualificação de jogadores, elaboração de calendários, homologação de resultados, classificações, julgamento de reclamações e aplicação disciplinares, é da **exclusiva responsabilidade dos Órgãos competentes da AFL.**

### **103 CLASSIFICAÇÕES E FORMAS DE DESEMPATE**

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

|                             |                 |
|-----------------------------|-----------------|
| <b>Vitória</b>              | <b>3 pontos</b> |
| <b>Empate</b>               | <b>1 ponto</b>  |
| <b>Derrota</b>              | <b>0 pontos</b> |
| <b>Falta de comparência</b> | <b>0 pontos</b> |

**103.2** A ordenação da Classificação geral dos Clubes, que no final das Fases ou das Provas, a disputar por pontos, se encontrem 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) Em caso de igualdade do número de pontos alcançados no jogo ou jogos que realizaram entre si, diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos Clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si.
- c) Ficando ainda dois ou mais Clubes empatados, após a utilização dos critérios anteriores, referidos nas alíneas **a)** e **b)** deste artigo, recorrer-se-á ao seguinte procedimento, para ordenação classificativa:
  - 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. Se terminado o tempo regulamentar desse jogo, o empate ainda subsistir, o vencedor será apurado, através da marcação de pontapés da marca de grande penalidade de acordo com as Leis de Jogo;
- d) Se após aplicação do nº 1 ao nº 3 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 Clubes empatados, procede-se de acordo com o nº 2 a 4 da alínea **c)**; se ficarem os três ou mais empatados novamente, far-se-ão tantas “poules” quantas as necessárias para apurar o vencedor.

**103.3** Se um Clube desistir depois do sorteio realizado, independentemente da Prova e de este ter, ou não, iniciado, não haverá preenchimento da vaga por outro Clube. O Clube desistente será considerado ultimo classificado da série respetiva.

**103.4** Normas de preenchimento de vagas de Clubes que desistam antes do sorteio:

**103.4.1** No caso da ocorrência da desistência de um Clube que tenha sido despromovido, na época anterior, de uma divisão nacional ou divisão distrital imediatamente superior à divisão distrital para a qual agora obteve a classificação automática, será convidado a ocupar a sua vaga a equipa que tiver sido despromovida dessa divisão distrital, melhor classificada na época anterior:

• **No caso da existência de duas ou mais séries nessa divisão distrital, será convidada a equipa despromovida que tenha o melhor coeficiente entre todas as equipas despromovidas dessa divisão, sendo obtido esse coeficiente segundo os seguintes critérios por ordem de desempate:**

- a) Critério coeficiente pontual – Obtido pela divisão entre o número de pontos obtidos pelo número de jogos realizados (arredondado às milésimas);
- b) Critério coeficiente saldo de golos – Obtido pela divisão entre o saldo de golos obtidos pelo número de jogos realizados (arredondado às milésimas).
- c) Critério coeficiente número de vitórias – Obtido pela divisão entre o saldo de vitórias obtidas pelo número de jogos realizados (arredondado às milésimas).
- d) No caso de mesmo utilizando todos os critérios atrás descritos se mantiver uma igualdade entre dois Clubes será feita uma final a duas mãos para apuramento do Clube a ser convidado.
- e) No caso de 3 ou mais Clubes igualados após a aplicação dos critérios será realizada uma reunião de emergência entre todos os envolvidos e a direção da AFL para, em conjunto, ser definido o molde de definição desportiva do apuramento do Clube a ser convidado.

**103.4.2** Se o Clube desistente tiver subido de divisão na época anterior, a vaga será preenchida tendo em conta essa época, da seguinte forma e segundo ordem de prioridades:

- a) Se essa promoção foi feita através de um jogo de competência, o Clube vencido será repescado;
- b) Existindo apenas uma série, será repescado o Clube imediatamente classificado;
- c) Existindo duas séries, será repescado um Clube da mesma série do desistente, por ordem de classificação.

**103.4.3** Se o Clube desistente já pertencia à divisão distrital na época anterior, será repescado o Clube que tiver sido despromovido dessa divisão distrital, melhor classificado na época anterior.

• **No caso da existência de duas ou mais séries nessa divisão distrital, será convidada a equipa despromovida que tenha o melhor coeficiente entre todas as equipas despromovidas dessa divisão, sendo obtido esse coeficiente segundo os seguintes critérios por ordem de desempate:**

- a) Critério coeficiente pontual – Obtido pela divisão entre o número de pontos obtidos pelo número de jogos realizados (arredondado até às milésimas).
- b) Critério coeficiente saldo de golos – Obtido pela divisão entre o saldo de golos obtidos pelo número de jogos realizados (arredondado até às milésimas).
- c) Critério coeficiente número de vitórias – Obtido pela divisão entre o saldo de vitórias obtidas pelo número de jogos realizados (arredondado até às milésimas).

No caso de mesmo utilizando todos os critérios atrás descritos, se mantiver uma igualdade entre dois Clubes será feita uma final a duas mãos para apuramento do Clube a ser convidado.

No caso de 3 ou mais Clube igualados após a aplicação dos critérios será realizada uma reunião de emergência entre todos os envolvidos e a Direção da AFL para, em conjunto, ser definido o molde de definição do apuramento do Clube a ser convidado.

**103.4.4** Para a aplicação do disposto nos n.ºs 103.4.1, 103.4.2 e 103.4.3, recorre-se, em primeiro lugar, à Fase Final das respetivas Provas, caso as mesmas não seja disputadas apenas numa única Fase.

**103.4.5** Em conformidade com o Regulamento da Taça de Portugal, prova organizada pela FPF, não será permitida a participação na Taça AFL de nenhuma equipa “B”, “C”, “D” de Clube, SAD ou SDUQ ‘s, que participem nas provas organizadas pela AFL.

## **103.A SELEÇÕES DISTRITAIS**

**103.A.1** Sempre que se realizem Torneios ou Jogos em que participem as Seleções Distritais, as Provas da AFL não serão interrompidas, nem os jogadores convocados dispensados para jogos oficiais ou particulares, ficando reservado aos Clubes que tenham jogadores convocados para aquelas Seleções, o direito, se entenderem, de pedir o adiamento dos encontros que lhes tenham sido marcados para as datas em que, pelo motivo acima referido, se verifique impossibilidade de poderem utilizar o(s) seu(s) jogador(es) selecionado(s) não sendo exigível o acordo dos outros Clubes intervenientes, devendo os mesmos, serem realizados em conformidade com o exposto no artigo 104.3 deste Regulamento.

**103.A.2** Os pedidos terão que ser efetuados no dia útil imediato à publicação da última convocatória, caso contrário, não serão aceites.

## **104 MARCAÇÕES**

**104.1** A AFL estabelecerá durante a **primeira quinzena** de Junho de cada ano, as datas das Provas oficiais a realizar durante a época seguinte com a ressalva de, no caso de haver necessidade de marcação de jogos das Provas Nacionais ou das Seleções Distritais, poder alterar o calendário já elaborado e tornado público.

**104.2** Salvo casos especiais, devidamente fundamentados e que a AFL considere excecionalmente de atender, os encontros adiados das Provas Oficiais deverão:

a) Realizar-se na 1ª Volta, se corresponderem a jogos da 1ª Volta;

b) Realizar-se na 2ª Volta, mas antes das três últimas jornadas, exceto se corresponderem às três últimas jornadas e, neste caso, realizar-se-ão antes da jornada seguinte.

**104.3** A AFL comunicará com a devida antecedência, aos Clubes participantes, a indicação dos locais e horas dos jogos.

**104.4** Entenda-se por devida antecedência o prazo mínimo de 72 horas, anterior à data marcado para os jogos, com exceção daqueles que forem mandados repetir e dos que neste Regulamento têm que ser, expressamente, marcados para o prazo de 48 horas para serem efetuados. **Nos casos que seja necessário fazer a comunicação em tão curto prazo, esta será feita pelo e-mail oficial do Clube.**

**104.5** A AFL poderá marcar jogos para horas diferentes das habituais.

**104.6** No caso de coincidirem jogos de Seniores a nível distrital, para os Clubes que jogarem na qualidade de visitados, desde que utilizem o mesmo campo ou complexo desportivo, a AFL marcará o jogo da divisão inferior, para um horário a seguir ao jogo da divisão superior se houver condições para esse efeito. Se um destes jogos pertencer ao Clube proprietário do complexo desportivo, este tem prioridade na escolha do horário.

**104.7** Todos os jogos das Provas da AFL serão efetuado em campo que obedeçam às condições fixadas neste Regulamento e serão sempre disputados de harmonia com as “Leis de Jogo” oficialmente adotadas e em vigor na época respetiva.

**104.8** Os jogos dos Clubes cujos campos se encontram interditados por motivos disciplinares, efetuar-se-ão em campos neutros, propostos pelo Clube visitado, sujeito no entanto à aprovação da AFL.

**104.9** 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 prejuízos a terceiros.

**104.12** Os jogos anulados e mandados repetir, por motivo 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**

**104.13** 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.

**104.14** No entanto, quanto aos jogos das duas últimas jornadas, a Associação poderá, excepcionalmente, autorizar a alteração do dia / hora, se não houver problemas classificativos, quer para os Clubes diretamente envolvidos, quer para terceiros.

**104.15** O tempo máximo de espera por parte da equipa de arbitragem, para início dos jogos, será de 15 minutos, tendo em atenção à hora oficial estabelecida para o jogo em questão, findo o qual, e não se encontrando presente no terreno de jogo uma das equipas por motivos exclusivos da sua responsabilidade, a equipa de arbitragem deverá dar por concluído o jogo e relatar esse fato na ficha de jogo da equipa presente, bem como no seu relatório, para posterior decisão administrativa em conformidade com a regulamentação em vigor à data de realização do jogo, pelos órgãos e serviços competentes da AFL.



## **105 SORTEIOS E ALTERAÇÕES DE JOGOS**

**105.1** Os sorteios para elaboração dos calendários dos jogos para as diversas Provas serão feitos nas instalações da AFL, podendo a eles assistir dirigentes dos Clubes e representantes dos Órgãos da Comunicação social, uns e outros devidamente credenciados, assim como 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 da Provas. **As propostas de arranjos e agrupamentos deverão ser solicitados à AFL com uma antecedência mínima de 48 horas antes da data da realização do sorteio.**

• **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 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 esse efeito, as jornadas da I divisão, II Divisão e III divisão, deverão coincidir, sempre que possível.

**105.5** Os Clubes que estão classificados para participar em Provas de inscrição obrigatória, terão de realizar a sua inscrição, com a entrega do boletim de inscrição em Provas, **após a regularização da sua situação financeira, até ao último dia do mês de Julho da época respetiva.**

Após a data supra referida, serão os Clubes notificados, por escrito, para o seu endereço eletrónico oficial, pelos serviços competentes da AFL, concedendo-lhes um prazo adicional de dois dias úteis, para se pronunciarem sobre a sua participação na respetiva Prova.

Findo esse prazo, os serviços competentes da AFL terão que providenciar a sua substituição, em conformidade com o artigo **103** deste Regulamento.

**Para a participação em Provas de inscrição livre, só serão aceites inscrições até 8 dias úteis antes da data da realização dos respetivos sorteios.**

**105.6** 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 úteis em relação à data do jogo, sendo para o efeito necessário o acordo do Clube adversário.**

**105.7** É facultado a qualquer Clube que apresentar razões comprovativas de impossibilidade de utilizar o seu campo (excetuando-se a interdição por motivos disciplinares), ou aqueles 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.

**105.8** Sempre que em qualquer Prova seja necessário constituir mais que uma série, será considerada a localização geográfica da sede dos Clubes envolvidos, de Norte para Sul do distrito de Lisboa, de acordo com as coordenadas geográficas obtidas e validadas de forma eletrónica, em programas existentes para esse efeito.

## **106 DIAS DOS JOGOS**

**106.1** Domingos e Feriados (de tarde) – Seniores Masculinos.

## **107 HORÁRIO DOS JOGOS**

**107.1** No início de cada época desportiva, será publicado no Comunicado Oficial N° 1, o horário dos jogos de todas as Provas. Ao Clube proprietário do campo é dada a preferência no horário, quando um dos jogos não for o seu.

## **108 DURAÇÃO DOS JOGOS**

**108.1** Futebol Sénior Masculino, os jogos, terão a duração de 90 minutos, divididos em duas partes de 45 minutos cada, separadas por um intervalo que não pode exceder os 15 minutos.

## **109 JOGOS E TORNEIOS PARTICULARES**

**REVOGADO**

## **110 CAMPO DE JOGOS**

**110.1.1** Um campo de jogo, para a realização de encontros oficiais, deve satisfazer as seguintes condições:

- a)** Apresentar uma superfície uniformemente plana e estar perfeitamente marcado;
- b)** Ter um solo coberto de relva natural, sintética ou de terra batida;
- c)** Estar situado em recinto fechado;
- d)** Satisfazer o determinado nas “Leis de Jogo” no que se refere ao retângulo e possuir vedação que limite a parte reservada ao público;
- e)** Deve possuir, pelo menos, dois vestiários separados para os Clubes e um outro para a equipa de arbitragem. Os vestiários terão de dispor de balneários equipados com cabides (mínimo 20), sanitários e chuveiros, estes em número adequado aos desportistas que os possam utilizar, abastecidos de água quente e fria, devendo os aparelhos de aquecimento da mesma estarem instalados em compartimentos próprio fora dos balneários;
- f)** Ter, para efeito de jogos oficiais, as **dimensões mínimas de 90 X 45 metros**;
- g)** Em caso de marcação insuficiente motivada por mau tempo ou outra causa, o árbitro deverá ordenar a sua correta marcação, seja em que tempo for de jogo, não podendo ultrapassar os 30 minutos de interrupção, para esse efeito;
- h)** Na falta absoluta de marcação regulamentar, o jogo não poderá ser realizado;
- i)** Os dois postes e a barra das balizas devem ter o mesmo diâmetro. Devem ser de madeira ou metal. A sua forma deve ser circular (devem ser redondos). A linha de baliza deve ter a mesma largura que os postes e barra transversal. Deverão ser aplicadas redes às baliza e ao solo por trás da baliza, com a condição de serem convenientemente colocadas e fixadas de maneira a não prejudicar o Guarda-Redes. Os postes da baliza e barra transversal devem ser de cor branca;
- j)** O resguardo que separa o retângulo de jogo da parte destinada ao público, pode ser em madeira, em cimento, em ferro ou cabos metálicos, mas deve ter a altura mínima de 1 metro. Se a vedação for de madeira, deve estar situada a 1,5 metros das linhas laterais do retângulo e a 2 metros da linha de fundo. Estas distâncias aumentam, respetivamente, para 2 e 3 metros, quando a vedação for em cimento e para 2,5 e 3,5 metros se tratar de cabos metálicos. Estes não podem ter menos de 0,015 metros de diâmetro e devem ser suportados por hastes espaçadas num mínimo de 2 metros e estarem sempre bem esticados;
- k)** Os vestiários devem estar, quanto possível, afastados do público, mas situados no recinto do campo, ou, pelo menos, muito próximo. A ligação Balneário / Terreno de Jogo deverá estar protegida do acesso de espetadores, sendo apenas reservada aos jogadores, técnicos, equipa de arbitragem e dirigentes devidamente identificados;
- l)** No campo deverá existir sempre uma caixa de socorros, contendo os utensílios, objetos e medicamentos necessários a um primeiro tratamento;

- m) Os Clubes devem reservar nos seus campos um camarote para os Órgãos Sociais da FPF e outro para os Órgãos Sociais da AFL;**
- n) Obrigatória a existência de um posto de socorros próximo do campo de jogos, facilmente acessível do exterior, destinado a pequenos tratamentos e preparado para a evacuação de feridos;**
- o) Os campos de jogos devem ser implantados em terrenos vedados do público por divisória rígida, convenientemente preparados e com as dimensões regulamentares para a prática dos desportos a que se destinam;**
- p) O campo de jogo deve ser marcado com linhas visíveis não superiores a 12 cm de largura e nunca com sulcos cavados em V;**

**Na marcação deve ser utilizada cal líquida, admitindo-se no entanto que, desde que a natureza do terreno o aconselhe, as marcações possam ser feitas a negro ou vermelho, utilizando-se o pó de carvão ou o pó de tijolo;**

**Em caso algum será permitida a utilização de serradura de madeira, que facilmente se eleva do solo, ou de cal viva, que em contato com a água pode causar queimaduras nos jogadores;**

- q) O campo deverá ter uma área técnica com as dimensões mínimas mencionadas no desenho em anexo. A área técnica estende-se 1 metro para cada lado do banco dos suplentes e para a frente, até 1 metro da linha lateral;**
- r) O perímetro ou circunferência dos postes e da barra não poderá exceder 37,70 centímetros, nem ser inferior a 31,40 centímetros, ou seja, o diâmetro dos postes e da barra não poderá ser superior a 12 centímetros, nem inferior a 10 centímetros.**

## **110.1.2BANCO DOS TÉCNICOS**

Salvo no caso referido no parágrafo seguinte, os bancos destinados aos Delegados ao jogo, Treinador, Médico, Enfermeiro / Massagista / Fisioterapeuta e Jogadores 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 do Clube visitado.

A distância do banco à linha lateral não pode ser inferior a 1 metro, conforme determinação da FIFA.

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

### **Composição dos bancos de suplentes**

**110.1.2.1**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 UEFA “C” / Grau I, caso existam;
- e) 1 Enfermeiro, ou Fisioterapeuta, ou Massagista, ou Médico;
- f) 7 Jogadores Suplentes.

**110.1.2.2** 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.

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

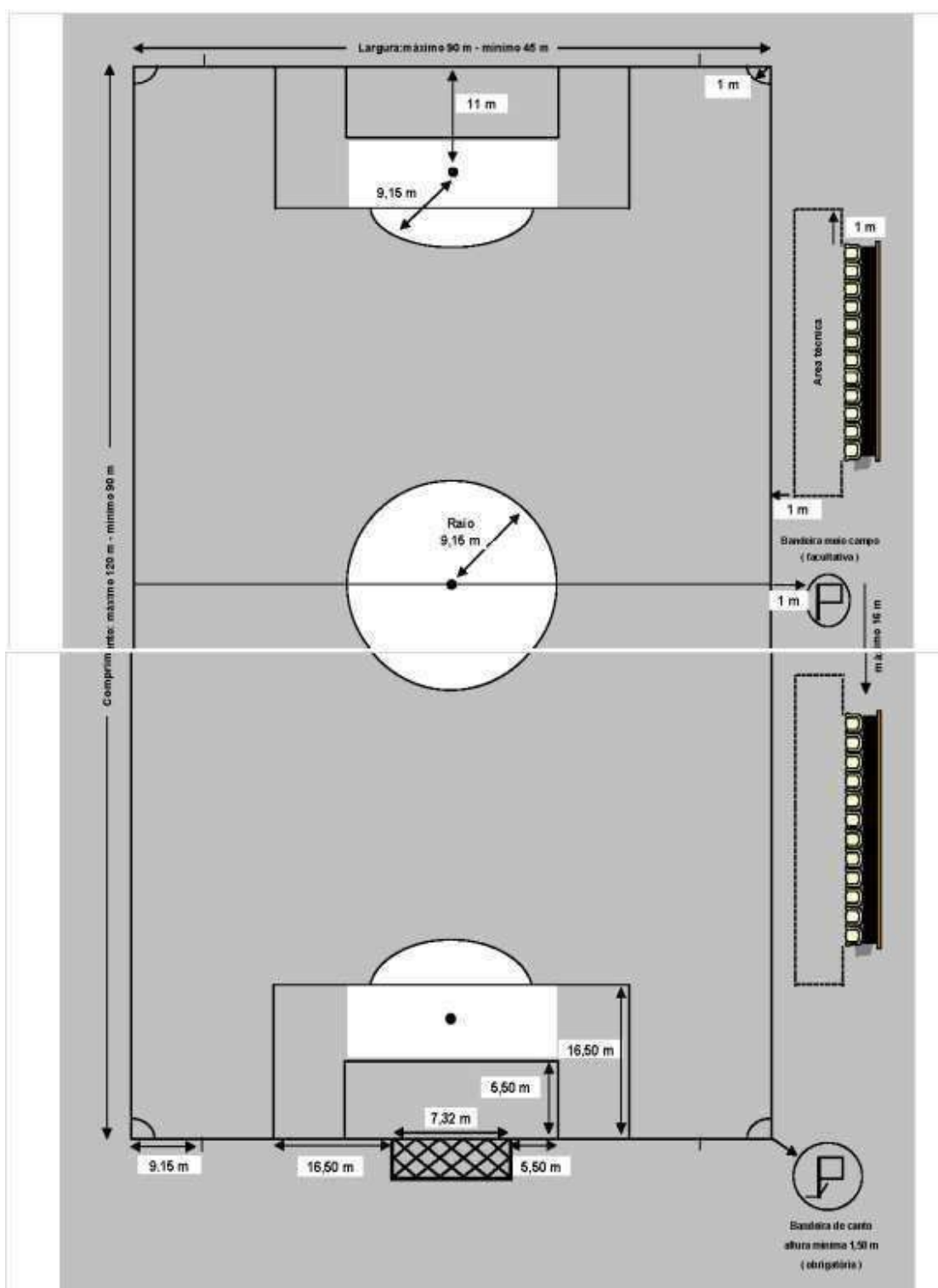
**110.1.2.4** É obrigatória a presença do delegado ao jogo e de um treinador (que poderá ser substituído pelo delegado em caso de impossibilidade do mesmo por motivo de procedimento disciplinar).

**110.1.2.5** No caso da presença de Treinador Estagiário, terá que estar sempre presente, obrigatoriamente, o Treinador Principal da equipa na ficha de jogo.

**110.1.2.6** Os Jogadores após terem sido substituídos podem permanecer no Banco dos Técnicos, quando equipados ou em fato de treino.

**110.1.2.7** No caso de comportamento anti desportivo passível de advertência ou expulsão destes jogadores ou agentes desportivos, o Árbitro deverá fazer uso dos cartões, amarelo ou vermelho.

# CAMPO DE FUTEBOL DE ONZE



## **111 VISTORIAS**

**111.1** 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 este) sobre novas condições dos recintos de jogos a utilizar em Provas Oficiais, sob pena de procedimento disciplinar.**

## **112 DOS JOGADORES**

**112.1** É permitido a um Clube que tenha duas ou mais equipas da mesma categoria em campeonatos diferentes, utilizar os jogadores da forma que entender.

**112.2** As equipas “B”, “C” e “D” de Clubes, SAD ‘s ou SDUQ ‘s que participam em Provas organizadas pela AFL, no escalão de Seniores, apenas podem comportar 3 jogadores na ficha técnica de cada jogo, com idade superior a Sub 23.

**112.3** Os Clubes participantes nos Campeonatos Distritais de Seniores, I e II Divisão, de Futebol de Onze, terão de inscrever 12 jogadores “Formados na FPF / Localmente”, em todas as Fichas de Jogo, dos respetivos Campeonatos.

**112.3.1** O Jogador “Formado na FPF / Localmente” é aquele que, entre os 13 anos, ou no início da época desportiva em que atinge essa idade, e os 21 anos, ou no termo da época desportiva em que atinge essa idade, independentemente da sua nacionalidade e idade, esteve registado por Clubes integrados na FPF, de forma continuada ou interpolada, por 3 épocas desportivas completas, ou por 24 meses.

**112.3.2** Em caso de incumprimento do estabelecido anteriormente, o Clube será penalizado em cada jogo, em conformidade com o Regulamento disciplinar e respetivas adaptações, em vigor na AFL.

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

**112.5** 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.

**112.6** 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 18 Jogadores).

**112.7** Obrigatoriamente a equipa de arbitragem deve proceder à identificação dos jogadores fora do terreno de jogo.

**112.8** O Delegado ao jogo de cada equipa pode acompanhar a equipa de arbitragem na identificação dos Jogadores da equipa adversária.

**112.9** 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).

**112.10** O Delegado do Clube deve também assinar por baixo da assinatura do Jogador, a confirmar a sua identificação:

**112.10.1** 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;

**112.10.2** Sempre que existam dúvidas quanto à identificação de um determinado jogador, o Delegado da equipa que levante dúvidas poderá solicitar a identificação do mesmo. Esta apenas pode ocorrer no início, ou no intervalo, ou no final do respetivo jogo.

**112.11** 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**

**113.1** Em todos os jogos dos campeonatos organizados pela AFL, na categoria de Seniores Masculinos, poderão efetuar-se cinco substituições, sem a distinção de lugares, não podendo os jogadores substituídos voltar ao terreno de jogo. **No entanto, após o início da 2ª parte, cada equipa apenas dispõe de dois momentos de paragem de jogo para efetuar as substituições que entender convenientes.**

**113.2** Nos jogos da Prova em que o Regulamento prevê prolongamento no fim do tempo regulamentar e antes do início do prolongamento, as equipas podem efetuar substituições a que ainda tiverem direito, não contando como momento de paragem.

**113.3** Após o início do prolongamento, apenas poderá haver as paragens de tempo de jogo, para as equipas efetuarem substituições, a que ainda tiverem direito, caso não tenham realizado, até esse momento, a totalidade dos tempos de paragem na 2ª parte, conforme definido no artigo **113.1**.

**113.4** Um jogo de Futebol de Onze só pode ter início ou decorrer com o número mínimo de sete Jogadores por equipa.

### **113.A MASSAGISTAS /FISIOTERAPEUTAS**

**113.A.1** Os Clubes participantes em competições oficiais de Futebol de Onze, organizadas pela AFL, deve, obrigatoriamente, dispor nos seus quadros, de um massagista ou um Fisioterapeuta habilitado com o referido curso ou equivalência. Um dos elementos atrás citados, deverá constar na ficha Técnica e estar presente em todos os jogos da competição, que o Clube esteja a realizar no escalão de Seniores.



## **114 DOS TREINADORES**

**114.1** Os Clubes participantes em competições oficiais de Futebol de Onze, organizadas pela AFL, devem ter, obrigatoriamente, ao seu serviço um quadro técnico composto, pelo menos, por um Treinador por cada equipa Sénior inscrita, com habilitação UEFA “C” / Grau I ou superior.

**114.2** Não é permitido acumular funções de Treinador / Jogador e vice-versa, mesmo que para o efeito esteja habilitado.

**114.3** Os Clubes, todas as épocas, são obrigados a inscrever no organismo da tutela, os Treinadores que compõem o seu quadro técnico, até 15 dias antes do início das provas oficiais que estão inseridos.

**114.4** Em caso de impedimento legal, doença ou situação pontual imprevista, o Treinador Principal poderá ser substituído pelo Treinador Adjunto, ou por outro Treinador, que possua habilitação e esteja inscrito pelo Clube.

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

**114.6** Os Clubes são obrigados a indicar na ficha técnica o Treinador da equipa que seja responsável técnico desse jogo, bem como o respetivo Grau de habilitação e o Treinador terá que estar obrigatoriamente presente no jogo.

**114.7** Um Treinador só pode exercer funções num único Clube.

## **115 DOS EQUIPAMENTOS**

**115.1** Nos jogos das Provas Oficiais de Futebol de Onze 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 licença dos jogadores que cada Delegado tem que 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 destrição, 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.

## **116 PUBLICIDADE**

**116.1** A publicidade nos equipamentos está sujeita a homologação da AFL.

**116.2** Nos jogos das Provas Distritais de Futebol de Onze, é permitida a publicidade de três anunciantes durante toda a época e por categoria de equipa.

a) 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.

**116.3** Os Clubes devem enviar em cada época desportiva, até um mês antes do início da Prova, 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.

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

**116.5** A área de publicidade não pode exceder, na camisola, na parte da frente, 600 cms<sup>2</sup>, na parte de trás, 450 cms<sup>2</sup>, nos calções, 300 cms<sup>2</sup> e na manga, 150 cms<sup>2</sup>.

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.

**116.6** 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.

**116.7** Além da publicidade, está autorizado o emblema ou nome do fabricante do equipamento, de uma forma discreta e não exceder os 16 cms<sup>2</sup> 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.

**116.8** 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.

- Se, no decurso de um jogo, incluindo no intervalo, morrer um dos elementos da equipa de arbitragem ou um dos elementos mencionados na Ficha Técnica, a partida deve ser definitivamente suspensa;
- 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, obrigatoriamente para esta situação, por 3 elementos.

**117.3** Os jogos terão obrigatoriamente de realizar-se, independentemente de comparecerem ou não as equipas nomeadas pelo Conselho de Arbitragem. Nenhum Clube poderá recusar-se a jogar, alegando falta de Árbitro.

**117.4** Se o Árbitro nomeado não comparecer no campo, dirigirá o encontro o Árbitro Assistente mais categorizado, ou, no caso de terem a mesma categoria, o mais antigo.

- a) Deve adotar-se o mesmo sistema no caso de o Árbitro comparecer mas, se por motivo de força maior, não poder tomar a seu cargo a direção da partida e ainda quando, após tê-la iniciado, se vir impossibilitado, em qualquer momento, por idênticos motivos, de continuar a dirigi-la.

**117.5** Se apenas comparecer um dos Árbitros Assistentes, será esse o substituto do Árbitro.

**117.6** No caso de 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. Caso encontrem mais que um, aplica-se o critério estabelecido em **117.4**.

- 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 anteriormente;
- c) Se não houver na assistência Árbitros oficiais, 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 formaliza-lo por escrito em ambas as Relações de Técnicos e Jogadores em “Observações do Delegado”.

**1) 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

**2) Qualquer uma das últimas hipóteses previstas em 1 não implica a redução numérica dos elementos das equipas em jogo.**

**117.6** O Clube ou Clubes que se recusarem a cumprir o disposto nos n.ºs 117.3, 117.4, 117.5 e 117.6 serão punidos de acordo com o estabelecido no Regulamento Disciplinar.

**117.7** Os Clubes não poderão recusar-se a jogar alegando falta de Árbitros. Sempre que um encontro não se 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.

**117.8** Na falta de Árbitros Assistentes, o Árbitro, em primeira instância, deve procurar substitutos entre os Árbitros oficiais que se encontrem na assistência, ou cuja presença se verifique até ao início do jogo. Não sendo possível procurará substitutos entre os indivíduos da sua confiança que se encontrem presentes.

**a) Não sendo possível substituir, nos termos indicados, os Árbitros Assistentes faltosos, o Árbitro então deve proceder do seguinte modo:**

**1** Se faltar um Árbitro Assistente, escolherá por sorteio, qual o Clube a cujo Delegado caberá o encargo de recrutar um substituto. Se um dos Delegados prescindir do sorteio a favor do outro, deverá formaliza-lo por escrito na sua Relação de Técnicos e jogadores, em “Observações do Delegado”;

**2** Se faltarem os dois Árbitros Assistentes, entregará a cada um dos Delegados o encargo de escolher um substituto.

**b) Para o recrutamento referido nos n.ºs 1 e 2 da alínea anterior, os Delegados deverão seguir o critério preconizado nos n.ºs da alínea c do n.º 117.6 tendo em atenção o disposto nos n.ºs 117.7 e 117.8.**

**117.9** Se, no decurso de um jogo, um Árbitro Assistente não puder continuar em ação, ou por impossibilidade física, ou por ter sido expulso pelo Árbitro, proceder-se-á à sua substituição em conformidade com o n.º. 117.9 e suas alíneas.

**117.10** Em caso algum o Árbitro poderá dar início ao jogo sem que a equipa de arbitragem se encontre completa.

**117.11** Do mesmo modo, o jogo não poderá prosseguir se, em qualquer momento, verificar alguns dos casos referidos no n.º 117.10 e não for possível a sua substituição.

**117.12** No caso de o Árbitro ter interrompido a partida em consequência de decisão sua, tomada ao abrigo das “Leis de jogo”, nenhum Árbitro oficial poderá substitui-lo na direção do jogo.

**117.13** Se não comparecer nenhum dos elementos da equipa de arbitragem oficialmente designada, nem um dos Clubes, o Delegado do Clube presente em campo deverá tomar as seguintes providências:

- 1** Escolherá de entre os Espetadores, um Árbitro oficial, a quem fornecerá as licenças dos seus Jogadores para efeito da sua identificação e para oficializar a sua presença. 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.

Nenhum Árbitro oficial, em atividade, poderá negar a sua cooperação, nestas circunstâncias.

- 2** Se não for possível encontrar um Árbitro oficial, as diligências mencionadas no número anterior caberão ao Observador do jogo ou, na sua falta, a qualquer Dirigente da Associação que, porventura, se encontre presente.
- 3** Se não se encontrar presente qualquer dos indivíduos mencionados nos pontos anteriores, o Delegado do clube presente se encarregará das diligências discriminadas no n. 1, devendo, no entanto, fazer-se acompanhar por duas pessoas de reconhecida idoneidade e, de preferência, da hierarquia desportiva.

**117.14** Nos casos de ausência da totalidade dos elementos nomeados, o jogo só terá o seu início 15 minutos após a hora prevista.

**117.15** Se após o início do jogo aparecerem os elementos nomeados, ou algum deles, só como Árbitros Assistentes poderão ocupar os seus lugares, caso não seja considerado justificadamente aconselhável, não serão substituídos.

**117.16** A ocupação dos lugares de Árbitros Assistentes obedecerá ao critério estabelecido em 117.9.

## **118 OUTRAS DISPOSIÇÕES**

**118.1** 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 das competições da AFL, em que não exista, por imposição da mesma, uma bola oficial).

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

**118.3** As equipas que comunicarem a sua decisão de não concorrer a Provas organizadas pela AFL para que se tenham inscrito, ou para que tenham sido apuradas, ficarão sujeitas às sanções previstas no regulamento Disciplinar, **exceto se forme comunicadas até ao último dia do mês de Julho da época em curso.**

**118.4** 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 Direção, no início da época.

**118.5** A disposição anterior aplicar-se-á também aos Clubes que na época anterior tenham desistido de qualquer Prova oficial.

**118.6** 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.**

**118.7** Nas Provas de Futebol de Onze, após iniciado qualquer jogo, se existir uma interrupção, o mesmo jogo deverá ser sempre 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, após auscultação dos Clubes.

**118.8** Em todos os jogos das Provas Distritais é da responsabilidade do Clube visitado, ou como tal considerado, requisitar as forças da ordem (PSP ou GNR), exceto nos jogos de Finais de competição, realizadas numa só mão, cuja responsabilidade é da AFL.

# **CAPÍTULO III**

## **ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA**

### **119 COMPETÊNCIA**

**119.1** A organização financeira dos jogos, no que respeita à produção dos bilhetes, conferência de documentos, nomeação de pessoal e fiscalização, venda de bilhetes e fiscalidade é da exclusiva responsabilidade do Clube visitado.

### **119.2 DISPOSIÇÕES GERAIS**

#### **119.2.1 CONTROLE DE ENTRADAS**

**119.2.1.1** Os colaboradores destacados para as portas deverão estar devidamente identificados pelo clube visitado.

### **119.2.2 DISPOSIÇÕES FINAIS**

**119.2.2.1** Os Clubes que não pretendam entradas pagas e tenham obtido autorização para tal, da AFL, ficarão desobrigados dos procedimentos anteriormente evidenciados.

## **120 DOS BILHETES**

### **120.1 MODELO DE INGRESSO (BILHETE)**

**120.1.1** Deve constar emblema do Clube emissor;

**120.1.2** Deve constar emblema da AFL;

**120.1.3** Denominação da Prova;

**120.1.4** Preço do Bilhete em Euros;

**120.1.5** O preço do bilhete deverá ter como valores:

Mínimos, € 2,00 | Máximos € 5,00

**120.1.6** IVA à taxa legal em vigor;

**120.1.7** Numeração sequencial;

**120.1.8** O bilhete deverá ainda referir, obrigatoriamente, a época a que diz respeito.

**120.1.9** No início de cada época desportiva é obrigatório a entrega nos serviços da AFL de um exemplar dos respetivos bilhetes;

**120.2** É expressamente proibido a venda de bilhetes pelos clubes, a preços diferentes dos fixados, sem prévia autorização da Associação.

**120.3** Quando, por motivos imprevistos, não se iniciar qualquer jogo oficialmente marcado, os portadores de bilhetes para eles vendidos, terão direito ao reembolso das respetivas importâncias.

**120.4** Os Clubes de todas as divisões deverão indicar à AFL, durante o mês de Julho, de cada ano, o número de lugares que, no seu campo, reservam aos seus associados, descriminando nesses lugares o número exato dos que consideram privativos de sócios com direito a lugar marcado, bem como o número e categoria de lugares vendáveis.



# **B - REGULAMENTO ESPECÍFICO DE PROVAS**

## **FUTEBOL DE ONZE**

### **MASCULINO**

|                     |   |
|---------------------|---|
| <b>CAPÍTULO I</b>   | <b>CAMPEONATO DISTRITAL I DIVISÃO</b>                                       |
| <b>CAPÍTULO II</b>  | <b>CAMPEONATO DISTRITAL DA II DIVISÃO</b>                                   |
| <b>CAPÍTULO III</b> | <b>CAMPEONATO DISTRITAL DA III DIVISÃO</b>                                  |
| <b>CAPÍTULO IV</b>  | <b>TAÇA “AFL” SENIORES MASCULINOS   I DIVISÃO, II DIVISÃO e III DIVISÃO</b> |
| <b>CAPÍTULO V</b>   | <b>SUPERTAÇA ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE LISBOA</b>                            |

# **CAPITULO I**

## **201 CAMPEONATO DISTRITAL I DIVISÃO**

### **201.1 DA ORGANIZAÇÃO TÉCNICA**

**201.1.1** Este Campeonato será disputado por pontos, em duas voltas e nele participarão 16 Clubes, que jogarão entre si duas vezes, uma das quais nos respetivos campos.

**201.1.2** Os jogos deste Campeonato serão efetuados, preferencialmente, aos Domingos, de tarde.

**201.1.3** Descem automaticamente à II Divisão Distrital, os Clubes classificados em 14º, 15º e 16º lugar. No entanto, caso se indique dois Clubes ao Campeonato de Portugal, descerão automaticamente apenas os Clubes classificados em 15º e 16º.

**201.1.4** No caso de ocorrer qualquer descida dos Clubes filiados que disputam o Campeonato de Portugal, descerão também automaticamente, além dos já mencionados no **201.1.3**, mais tantos Clubes quantos os filiados despromovidos naquele Campeonato.

**201.1.5** O vencedor deste Campeonato sobe automaticamente ao Campeonato de Portugal, assim, como disputará a Final da Supertaça da AFL.

**201.1.6** Caso a AFL indique mais do que um Clube será convidado o 2º Classificado e assim sucessivamente até ao 4º classificado em conformidade com o Ponto 6, do Artigo 25º do Regulamento de Prova do Campeonato de Portugal, em vigor.

**201.1.7** As equipas que disputam o Campeonato Distrital da I Divisão são obrigados a realizar os seus jogos, exclusivamente, em Campos de Relva Natural ou de Relva Sintética.

### **201.2 DA ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA**

**201.2.1** Os jogos deste Campeonato serão realizados com entradas pagas, conforme previsto no Artigo **119**.

**201.2.2** Constituem encargos de organização:

- a) Arbitragem;
- b) Quota de Organização;
- c) Quota para Desenvolvimento do Futebol Juvenil;
- d) Policiamento.

### **201.3 DOS PRÉMIOS**

**201.3.1** A AFL instituirá uma Taça para o Vencedor da Prova e 25 Medalhas para atletas e elementos agregados do Clube.

**201.3.2** A AFL poderá fornecer Medalhas em número superior ao estabelecido, mediante pagamento, desde que solicitado pelo respetivo Clube.

## **CAPITULO II**

### **301 CAMPEONATO DISTRITAL II DIVISÃO**

#### **301.1 DA ORGANIZAÇÃOTÉCNICA**

**301.1.1** Este Campeonato será disputado por pontos, em duas voltas e nele participarão 32 Clubes, em duas séries de 16, que jogarão entre si, duas vezes, dentro da sua série, uma das quais nos respetivos campos.

**301.1.2** O agrupamento das séries será elaborado de acordo com a situação geográfica da sede dos Clubes concorrentes, considerando-se para o efeito, a primeira série formada pelos 16 Clubes que estiverem mais a Norte de uma linha horizontal traçada no mapa do distrito de Lisboa e assim sucessivamente.

**301.1.3** Os jogos deste Campeonato serão efetuados, preferencialmente, aos Domingos, de tarde.

**301.1.4** Descem automaticamente à III Divisão Distrital, os Clubes classificados em 15º e 16º Lugar de cada Série. No entanto, caso se indique dois Clubes ao campeonato de Portugal, descerão automaticamente apenas os Clubes classificados em 16º e o Clube classificado em 15º lugar com o pior coeficiente desportivo.

**301.1.5** No caso de ocorrer qualquer descida dos Clubes filiados que disputam o Campeonato de Portugal, descerão também automaticamente, além dos já mencionados no **301.1.4**, mais tantos Clubes quanto os filiados despromovidos naquele Campeonato.

- Sempre que o número de descidas dos Clubes filiados da AFL que **disputam o Campeonato de Portugal for ímpar**, será efetuado um Play-Off, a duas mãos, para determinação da(s) equipa(s) despromovida(s).

Se no final do tempo regulamentar do jogo da 2ª mão desse Play-Off, se verificar uma igualdade em pontos e golos, proceder-se-á da seguinte forma:

- a) Será o jogo interrompido durante 5 minutos e depois prolongado por mais 30 minutos, divididos em duas partes de 15 minutos cada, sem intervalo, mas com mudança de campo;
- b) Se findo este prolongamento, o empate subsistir, apurar-se-á o vencedor através da marcação de pontapés de penalti, de acordo com as “Leis de Jogo”.

**301.1.6** Sobem automaticamente ao Campeonato Distrital da I Divisão, os vencedores de cada Série, bem como os Clubes classificados em 2º lugar de cada Série.

**301.1.7** Os Clubes que disputam o Campeonato Distrital da II Divisão são obrigados a realizar os seus jogos, exclusivamente, em Campos de Relva Natural ou Sintética.

**301.1.8** O vencedor do Campeonato Distrital da II Divisão será encontrado na realização de uma final, a uma mão, entre o 1º Classificado de cada Série, em recinto a definir pela AFL, tendo em atenção, sempre que possível, a uma localização equidistante dos Clubes envolvidos nesse jogo.

## **301.2 DA ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA**

**301.2.1** Os jogos deste Campeonato serão realizados com entradas pagas, conforme o previsto no Artigo 119.

**301.2.2** Constituem encargos de organização:

- a) Arbitragem;
- b) Quota de Organização;
- c) Quota para o desenvolvimento do Futebol Juvenil;
- d) Policiamento.

## **301.3 DOS PRÉMIOS**

**301.3.1** A AFL instituirá uma Taça para o vencedor da Prova e 25 Medalhas para atletas e elementos agregados do Clube vencedor, bem como 25 Medalhas para atletas e elementos agregados do Clube vencido e 4 Medalhas para a equipa de arbitragem do jogo da Final.

**301.3.2** A AFL poderá fornecer Medalhas em número superior ao estabelecido, mediante pagamento, desde que solicitado pelo respetivo Clube.

## **CAPITULO III**

### **401 CAMPEONATO DISTRITAL DA III DIVISÃO**

#### **401.1 DA ORGANIZAÇÃO TÉCNICA**

**401.1.1.** Este Campeonato será disputado por pontos, a duas voltas e nele participarão todos os Clubes que o desejem, que jogarão entre si, duas vezes, dentro da sua série, uma das quais nos respetivos campos.

**401.1.2** Os Clubes que não possuam campo próprio, terão de proceder à indicação de um campo, até à data da realização do sorteio, acompanhado pela confirmação da cedência por parte do Clube proprietário ou Entidade proprietária do mesmo.

**401.1.3** O modelo do Campeonato será definido em função do número de participantes no mesmo, no entanto, no caso da existência de mais de 16 Clubes inscritos, serão constituídas, obrigatoriamente, Séries, que serão elaboradas de acordo com a situação geográfica da sede dos Clubes concorrentes, considerando-se, para o efeito, a primeira Série formada pelos Clubes que estiverem mais a Norte numa linha horizontal traçada no mapa do distrito de Lisboa e assim sucessivamente.

**401.1.4** Os jogos deste Campeonato serão efetuados, preferencialmente, aos Domingos, de tarde.

**401.1.5** Sobem automaticamente ao Campeonato Distrital da II Divisão, cinco Clubes.

#### **401.2 DA ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA**

**401.2.1** Os jogos deste Campeonato serão sempre realizados com entradas pagas, conforme o previsto no Artigo 119.

**401.2.2** Constituem encargos de organização:

- a) Arbitragem;
- b) Quota de Organização;
- c) Quota para o desenvolvimento do Futebol Juvenil;
- d) Policiamento.

#### **401.3 DOS PRÉMIOS**

**401.2.3** A AFL instituirá uma Taça para o vencedor da Prova e 25 Medalhas para atletas e elementos agregados do Clube vencedor.

**401.2.4** A AFL poderá fornecer medalhas em número superior ao estabelecido, mediante pagamento, desde que solicitado pelo respetivo Clube.

## **CAPITULO IV**

### **501 TAÇA “AFL”**

**I DIVISÃO, II DIVISÃO e III DIVISÃO DISTRITAL**

#### **501.1 DA ORGANIZAÇÃO TÉCNICA**

**501.1.1** Esta Prova será de participação obrigatória para todos os Clubes que participam nos Campeonatos Distritais da I Divisão, II Divisão e III Divisão Distrital.

**501.1.2** Os jogos serão efetuados, preferencialmente, aos Domingos e aos Feriados, de tarde, com exceção do Feriado da Sexta-feira Santa, no período da Páscoa.

**501.1.3** Esta Prova será realizada por eliminatórias, a uma mão, com exceção das Meias-Finais, sendo, por isso, os campos considerados neutralizados.

**As Meias-Finais serão disputadas em duas mãos, sendo cada mão realizada no campo de cada Clube participante.**

**A Final será realizada em campo neutro.**

**501.1.4** O vencedor desta Prova fica, automaticamente, apurado para disputar a 1ª eliminatória da Taça de Portugal, exceto se também for Campeão Distrital da I Divisão, sendo, nesse caso, apurada a equipa vencida, seguindo-se a mesma regra para o apuramento, para disputar a Final da Supertaça AFL.

#### **PRÉ- ELIMINATÓRIAS**

Dos Clubes participantes no Campeonato Distrital da III Divisão são necessários apurar 16 Clubes, pelo que só se farão os jogos necessários, tendo em consideração o número total de Clubes desta Divisão e, por consequência, o número de Clubes isentos, por sorteio.

##### **1ª. ELIMINATÓRIA**

Participam 32 Clubes. Os 16 apurados da Pré-Eliminatória do Campeonato Distrital da III Divisão e 16 Clubes do Campeonato Distrital da II Divisão, ficando isentos, por sorteio, os restantes 16 Clubes desta ultima Divisão.

##### **2ª. ELIMINATÓRIA**

Participam os 16 clubes vencedores da 1ª Eliminatória e os restantes 16 Clubes do Campeonato Distrital da II Divisão, num total de 32 Clubes.

##### **3ª. ELIMINATÓRIA**

Participam os 16 Clubes vencedores da 2ª Eliminatória e os 16 Clubes do Campeonato Distrital da I Divisão, num Total de 32 Clubes.

## **4ª. ELIMINATÓRIA**

Participam os 16 Clubes vencedores da 3ª Eliminatória.

## **5ª. ELIMINATÓRIA**

Participam os 8 Clubes vencedores da 4ª Eliminatória.

## **6ª. ELIMINATÓRIA**

### **MEIAS-FINAIS**

Participam os 4 clubes vencedores da 5ª Eliminatória.

## **7ª. ELIMINATÓRIA**

### **FINAL**

Participam os 2 Clubes vencedores da 6ª Eliminatória.

## **501.2 FORMAS DE DESEMPATE**

**501.02.1** Se, no final do tempo regulamentar dos jogos desta Prova, com exceção dos jogos das Meias-Finais, se verificar uma igualdade, proceder-se-á da seguinte forma:

- a) Serão os jogos interrompidos durante 5 minutos e depois prolongados por mais 30 minutos, divididos em duas partes de 15 minutos cada, sem intervalo, mas com mudança de campo.
- b) Se findo este prolongamento, o empate substituir, apurar-se-á o vencedor através da marcação de pontapés de penalti, de acordo com as “Leis de Jogo”.
- **Nos jogos das Meias-Finais, que serão disputadas a duas mãos, o apuramento para a final será feito em conformidade com as “Leis de Jogo em vigor na Taça de Portugal, da FPF”.**

**Se, no final do tempo regulamentar do 2º jogo, se verificar uma igualdade em pontos e golos, proceder-se-á da seguinte forma:**

- a) Será o jogo interrompido durante 5 minutos e depois prolongado por mais 30 minutos, divididos em duas partes de 15 minutos cada, sem intervalo, mas com mudança de campo;
- b) Se findo este prolongamento, o empate subsistir, apurar-se-á o vencedor através da marcação de pontapés de penalti, de acordo com as “Leis de Jogo”.

## **501.3 DA ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA**

**501.3.1** Os jogos desta Prova serão realizados com entradas pagas.

**501.3.2** Os bilhetes para esta Prova serão fornecidos pela AFL.

**501.3.3** É da responsabilidade do Clube visitado o levantamento dos respetivos bilhetes.

**501.3.4** É da responsabilidade do Clube visitado a entrega, nos serviços da AFL, do mapa financeiro do respetivo jogo, até 15 dias após a realização do mesmo.

**501.3.5** Constituem encargos de organização:

- a) Arbitragem;
- b) Policiamento;
- c) Pessoal, seguro, subsídios e deslocações;
- d) Quota de Organização;
- e) Quota para o desenvolvimento do Futebol Juvenil.

**501.3.6** Depois de deduzidos os encargos de organização, a receita ou prejuízo, serão distribuídos, equitativamente, pelos Clubes envolvidos no jogo, caso este tenha sido disputado em campo neutralizado.

**501.3.7** Nos jogos realizados em campos neutralizados, os associados do Clube onde se efetuam os jogos desta Prova, terão direito a ocupar o seu lugar habitual, mediante a apresentação do bilhete e do seu cartão de associado com a quota do mês anterior.

## **501.4 DOS PRÉMIOS**

**501.4.1** A AFL instituirá uma Taça para o vencedor da Prova e 25 Medalhas para atletas e elementos agregados do Clube vencedor, bem como 25 Medalhas para atletas e elementos agregados do Clube vencido e 4 Medalhas para a equipa de arbitragem do jogo da Final.

**501.4.2** A AFL poderá fornecer Medalhas em número superior ao estabelecido, mediante pagamento, desde que solicitado pelo respetivo Clube.



## **CAPITULO V**

### **601 SUPERTAÇA ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE LISBOA**

#### **601.01 DA ORGANIZAÇÃO TÉCNICA**

**601.1.1** Esta Prova será disputada, obrigatoriamente, pelos Clubes vencedores do Campeonato Distrital da I Divisão e da Taça AFL.

**601.1.2** No caso do vencedor do Campeonato Distrital da I Divisão ser o mesmo da Taça AFL, participará na Supertaça AFL, o Clube finalista vencido da Taça.

**601.1.3** A Supertaça AFL será disputada num só jogo, em campo de Relva Natural ou Sintético, a indicar pela AFL.

**601.1.4** Este jogo será realizado no início da época seguinte, em dia e hora a indicar pela AFL e previamente acordado com os Clubes participantes.

#### **601.2 FORMAS DE DESEMPATE**

**601.2.1** Se, no final do tempo regulamentar do jogo desta Prova, se verificar uma igualdade, proceder-se-á da seguinte forma:

- a) Apurar-se-á o vencedor através da marcação de pontapés de penalti, de acordo com as “Leis de Jogo”.

#### **601.3 DA ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA**

**601.3.1** O jogo desta Prova será realizado com entradas livres.

#### **601.4 DOS PRÉMIOS**

**601.4.1** A AFL instituirá uma Taça para o vencedor da Prova e 25 Medalhas para atletas e elementos agregados do Clube vencedor, bem como 25 Medalhas para atletas e elementos agregados do Clube vencido e 4 Medalhas para a equipa de arbitragem do jogo da Final.

**601.4.2** A AFL poderá fornecer Medalhas em número superior ao estabelecido, mediante pagamento, desde que solicitado pelo respetivo Clube.

## **PARTE C**

### **CAPITULO 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 da FPF, 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, Regimento do Conselho de Disciplina, pelo Regimento do Conselho Técnico e pelo Regimento do Conselho de Justiça.

#### **DISPOSIÇÕES FINAIS**

- 1** Qualquer alteração que vise aumentar ou reduzir o número de Clubes nos Campeonatos Distritais de participação obrigatória, terá que ser deliberada em Assembleia Geral Extraordinária, convocada para esse efeito, a realizar até 31 de Maio da época anterior.
- 2** 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 à Prova da Supertaça.
- 3** O presente Regulamento entra em vigor após a sua divulgação através de Comunicado Oficial e disponível na página da Internet da AFL, revogando todas as anteriores disposições obre esta matéria.

Os casos omissos serão resolvidos pela Direção, de acordo com os Estatutos da AFL e os Regulamentos da FIFA, UEFA e FPF, em vigor.

**Aprovado em Assembleia Geral Extraordinária,  
Realizada em 30 de Maio de 2019, entrando em vigor, na época  
2019/2020.**

# ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE LISBOA

## ÉPOCA 2019/20 E SEGUINTE

### NÚMERO DE PARTICIPANTES EM PROVAS

#### SUBIDAS E DESCIDAS DE DIVISÃO

#### FUTEBOL DE ONZE – SENIORES

| PROVAS      | ÉPOCA 2019 / 2020 e seguintes |       |        |
|-------------|-------------------------------|-------|--------|
|             | CLUBES                        | SOBEM | DESCEM |
| I DIVISÃO   | 16                            | 1     | 3      |
| II DIVISÃO  | 2 x 16                        | 4     | 4      |
| III DIVISÃO | INSCRIÇÃO LIVRE               | 5     | NA     |

