

REGULAMENTO DE PROVAS OFICIAIS

FUTEBOL DE NOVE E SETE
FUTEBOL LÚDICO
MASCULINOS E FEMININOS
2021/2022



**ASSOCIAÇÃO DE
FUTEBOL DE LISBOA**

REGULAMENTO DAS PROVAS OFICIAIS
FUTEBOL DE NOVE E SETE
FUTEBOL LÚDICO | MASCULINOS E FEMININOS
JUNIORES “D” E “E”
A REGULAMENTO GERAL

| | | |
|---------------------------------------|---------------------|----|
| Capítulo I | NOMENCLATURA | 3 |
| Capítulo II | ORGANIZAÇÃO TÉCNICA | 4 |
| Competência | | 4 |
| Classificações e Formas de Desempates | | 5 |
| Marcações | | 6 |
| Sorteios e Alterações de Jogos | | 7 |
| Dias dos Jogos | | 7 |
| Horário dos Jogos | | 8 |
| Duração dos Jogos | | 8 |
| Jogos e Torneios Particulares | | 8 |
| Campo de Jogos Futebol de Sete | | 9 |
| Campo de Jogos Futebol de Nove | | 12 |
| Vitorias | | 15 |
| Jogadores | | 15 |
| Substituições e Mínimo de Jogadores | | 16 |
| Massagistas / Fisioterapeutas | | 16 |
| Treinadores | | 16 |
| Equipamentos | | 17 |
| Publicidade | | 17 |
| Arbitragem | | 18 |
| Outras Disposições | | 19 |

CAPÍTULO I

101 NOMENCLATURA

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

FUTEBOL DE NOVE E SETE FUTEBOL “LÚDICO MASCULINO | FEMININO | MISTO

| | |
|------------|---|
| 230 | Campeonato Distrital de Futebol de Nove Juniores “D” |
| 231 | Campeonato Distrital de Futebol de Sete Juniores “D2” / 12 Anos |
| 232 | Campeonato Distrital de Futebol de Sete Juniores “D1” / 11 Anos |
| 240 | Liga de Futebol de Sete Juniores “E2” / 10 Anos Sem Tabela Classificativa |
| 241 | Liga de Futebol de Sete Juniores “E1” / 9 Anos Sem Tabela Classificativa |

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

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

PROVAS EXTRAORDINÁRIAS

101.4 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 de sanções disciplinares, é da exclusiva responsabilidade da Associação de Futebol de Lisboa.
- 102.2** Caso não seja possível concluir em cada época desportiva, alguma ou algumas das competições mencionadas no artigo **101.1**, por fatos que resultem de caso de força maior, entendendo-se como tal as circunstâncias que impossibilitem a respetiva realização dos jogos dessas competições, por razões alheias à vontade da Associação de Futebol de Lisboa e Clubes envolvidos, a competição **será anulada**.
- 102.3** Constituirão casos de força maior, quando se vierem efetivamente a verificar, as seguintes situações de forma exemplificativa e sem se limitar, a saber: tremores de terra, inundações, incêndios, pandemias, sabotagens, greves, embargos ou bloqueios internacionais, atos de guerra ou terrorismo, motins, estados de emergência ou de sítio e determinações governamentais ou administrativas injuntivas. A ocorrência de quaisquer circunstâncias que possam consubstanciar casos de força maior deve ser imediatamente comunicada pela Associação de Futebol de Lisboa a todos os envolvidos.

103 CLASSIFICAÇÕES E FORMAS DE DESEMPATE

103.1 Nas competições disputadas por pontos, o Escalão de Juniores “D”, 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 das Fases ou 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) Se aplicação da alínea b) ainda houver mais de duas equipas empatadas, realizar-se-á uma “poule”, a uma mão, em campo neutro, para apurar o vencedor;
- d) Se ainda esta “poule”, referida na alínea c), não se encontrar o vencedor e ficarem dois empatados, procede-se de acordo com o nº 4 da alínea b), se ficarem os três 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 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 justificado, o preenchimento da vaga por outro Clube, antes de a Prova se ter iniciado.

104 MARCAÇÕES

- 104.1** A Associação de Futebol de Lisboa estabelecerá durante a segunda quinzena de Julho, de cada ano, as datas das Provas oficiais a realizar durante essa época, com a ressalva de poder alterar o calendário já elaborado e tornado público.
- 104.2** A Associação de Futebol de Lisboa 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 exceção daqueles que forem mandados repetir e dos que neste Regulamento têm expressamente marcado o prazo de 48 horas para serem efetuados. No caso em que seja necessário fazer comunicação em tão curto prazo, esta será feita através do e-mail oficial do Clube.
- 104.4** A Associação de Futebol de Lisboa 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 Associação de Futebol de Lisboa serão efetuados em campos que obedeçam às condições fixadas neste Regulamento e serão sempre disputados em 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, propostos pelo Clube visitado, sujeito, no entanto, à aprovação da Associação de Futebol de Lisboa.
- 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 Associação de Futebol de Lisboa. Na falta de acordo, cabe à Associação de Futebol de Lisboa 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.
- NOTA:** O jogo será marcado para outra data e serão tidas em consideração todas as ocorrências que se verificavam no momento da suspensão, devendo o Árbitro mencionar no relatório do jogo onde a bola se encontrava no momento da interrupção, que equipa deve recomeçar o jogo e como (tempo de jogo, resultado e exibição de cartões a cada equipa).
- 104.10** Se, na classificação de momento assim o aconselhar, a Associação de Futebol de Lisboa obrigará os Clubes a jogar sempre antes da jornada seguinte, para evitar possíveis prejuízos a terceiros.
- 104.11** Os jogos anulados e mandados repetir, por motivo de protestos julgados procedentes, serão disputados nos campos onde se efetuaram da primeira vez.
- NOTA:** 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 Associação de Futebol de Lisboa.
- 104.12** A Associação de Futebol de Lisboa poderá marcar jogos para horas e dias diferentes dos habituais, salvo em relação às duas últimas jornadas de cada Prova ou Fase, nas quais todos 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 de Futebol de Lisboa poderá, excecionalmente, autorizar a alteração do dia e/ou hora, se não houver problemas classificativos, quer para os Clubes diretamente interessados, quer para terceiros.
- 104.14** 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, pelos órgãos e serviços competentes da Associação de Futebol de Lisboa.

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 Associação de Futebol de Lisboa, com transmissão através das plataformas eletrónicas ou redes sociais de páginas oficiais da Associação de Futebol de Lisboa podendo a eles assistir dirigentes dos Clubes e representantes dos Órgãos da Comunicação Social, uns e outros devidamente credenciados.

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 solicitadas à Associação de Futebol de Lisboa com uma antecedência mínima de 48 horas.

NOTA: 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 Associação de Futebol de Lisboa poderá atribuir um determinado número de bola, ou bolas, por motivos julgados por esta justificados.

105.3 Dentro das possibilidades que o esquema da Prova permita, a Associação de Futebol de Lisboa tomará em consideração os arranjos e agrupamentos que lhe forem sugeridos pelos Clubes, os quais serão vinculativos.

105.4 Para estas Provas só serão aceites inscrições até 8 dias úteis da data de 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 Associação de Futebol de Lisboa com a antecedência mínima de 8 dias úteis 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 de jurisdição da Associação de Futebol de Lisboa, mediante autorização desta.

105.7 Sempre que, em qualquer Prova, seja necessário constituir mais que uma Série e em que se deva ter em conta o número de participantes nas respetivas Séries, será considerada a proximidade geográfica e/ou encurtamento de distâncias.

106 DIAS DOS JOGOS

106.1 Sábados, de manhã

❖ Futebol de Sete | Juniores “D” e Juniores “E”

106.2 Sábados ou Domingos, de tarde

❖ Futebol de Nove | Juniores “D”

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.

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

107.3 Os jogos de Futebol de Nove, Juniores “D”, realizam-se, em princípio, aos Sábados ou aos Domingos de tarde, às 15:00 horas.

107.4 Os jogos de Futebol de Sete, Juniores “D” e “E”, realizam-se, em princípio, os Sábados de manhã, às 10:00 horas, no entanto, se houver mais que um jogo, no mesmo campo, os horários são os seguintes:

Dois Jogos | Primeiro jogo | 09:30 horas | Segundo | 11:00 horas.

Três Jogos | Primeiro jogo | 09:00 horas | Segundo | 10:30 horas | Terceiro | 12:00 horas.

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

108 DURAÇÃO DOS JOGOS

108.1 Os jogos de Futebol de Nove e de Futebol de Sete, de Juniores “D” e os jogos de Futebol de Sete, de Juniores “E”, 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.

109 TORNEIOS PARTICULARES

REVOGADO

110 CAMPO DE JOGOS

110.1 FUTEBOL DE 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 5 metros.

Na falta absoluta de marcação regulamentar, o jogo não poderá ser realizado.

NOTA: São permitidos campos com a largura mínima de 34 metros. Também são permitidos jogos em campos ou recintos cobertos. A altura mínima do teto ou do recinto coberto, terá que ser, obrigatoriamente, 4 metros.

110.1.2 O terreno de jogo deve ser marcado com linhas visíveis não superiores a 12 cms de largura, 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 chama-se área de baliza, que poderá ser marcada na totalidade, a tracejado ou só com os pontos de referência nas interceções.

110.1.4 Em cada topo do terreno é marcada uma área de penalti, 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 metros 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 penalti. A marca para o pontapé de penalti 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 penalti é traçado um arco de círculo de 7,5 metros de raio tendo por centro a marca de penalti. Este arco de círculo é facultativo.

110.1.5 Em cada canto do terreno deve ser colocada uma bandeira, uma haste não pontiaguda, com uma altura mínima de 1,5 metros, 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 12cms, devendo ser pintados de cor branca.

NOTA: Deverão ser aplicadas redes às balizas e ao solo por trás da baliza, com a condição de serem convenientemente colocadas e fixadas de maneira a não prejudicar o Guarda-Redes. As balizas móveis não poderão ser utilizadas se não satisfizerem estas exigências.

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 No campo deverá existir, sempre, uma caixa de socorros, contendo os utensílios, objetos e medicamentos necessários para um primeiro tratamento.

110.1.10 BANCO DOS TÉCNICOS

110.1.10.1 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 do lado oposto onde estiverem concentrados os sócios e adeptos do Clube visitado.

A distância do banco à linha lateral não pode ser inferior a 1 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 autorizados a permanecer entre as linhas de demarcação do retângulo de jogo e a respetiva vedação os seguintes elementos:

Composição dos bancos de suplentes

110.1.10.2 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” ou 1 Treinador Estagiário Grau I, caso existam;*
- e) 1 Enfermeiro, ou Fisioterapeuta, ou Massagista ou Médico;
- f) 8 Jogadores Suplentes.

*** Em caso da não existência desses elementos, na ficha técnica, um deles poderá ser substituído pelo 2º delegado, não sendo, no entanto, permitida presença de mais de 2 delegados simultaneamente em cada ficha de jogo.**

110.1.10.3 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.

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

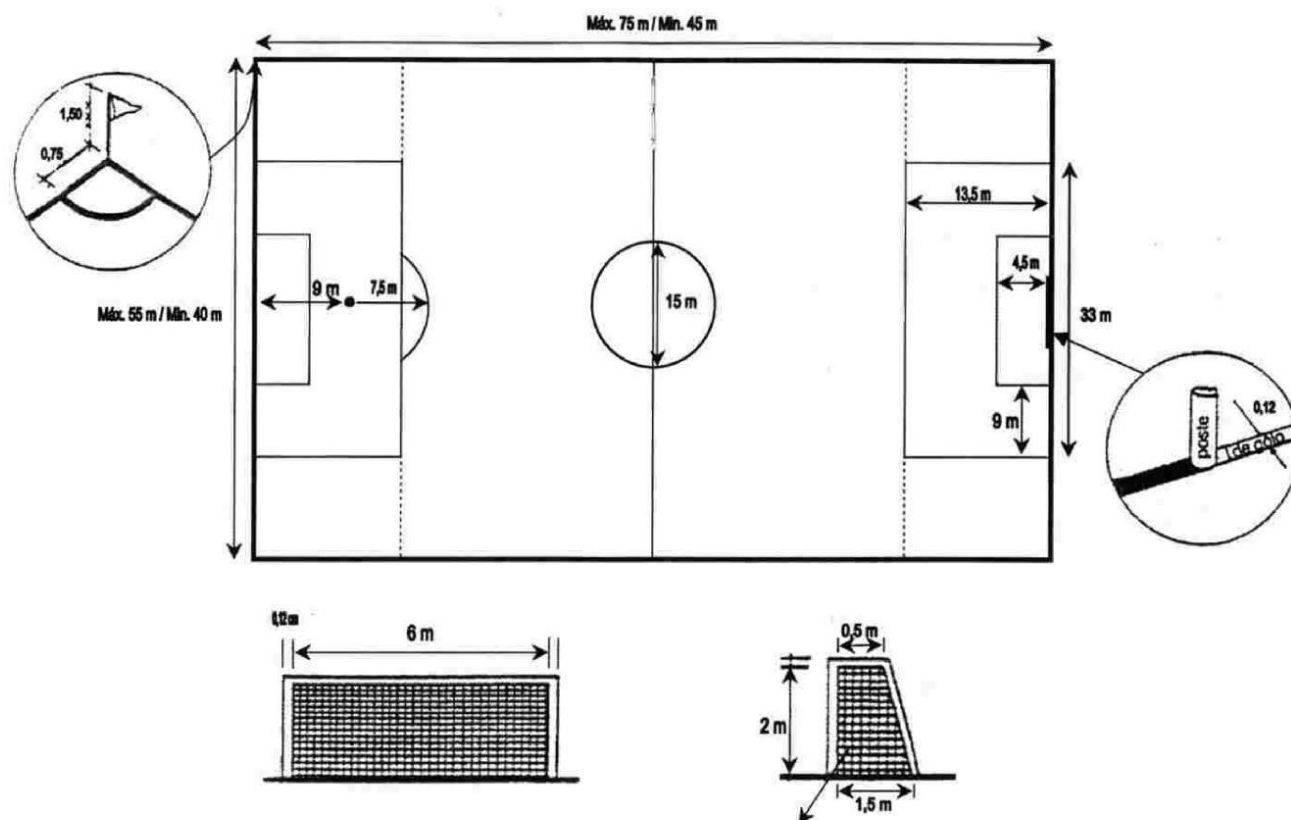
110.1.10.5 É obrigatória a presença do delegado ao jogo e de um treinador, que poderá ser substituído pelo delegado no caso de impossibilidade do mesmo por motivo de procedimento disciplinar.

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

110.1.10.7 No caso de comportamento anti desportivo passível de advertência ou expulsão dos elementos do banco, o árbitro deverá fazer uso dos cartões amarelo ou vermelho.

CAMPO DE FUTEBOL DE SETE

O TERRENO DE JOGO



110.2 FUTEBOL DE NOVE

110.2.1 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 5 metros.

Na falta absoluta de marcação regulamentar, o jogo não poderá ser realizado.

NOTA: São permitidos campos com a largura mínima de 34 metros. Também são permitidos jogos em campos ou recintos cobertos. A altura mínima do teto ou do recinto coberto, terá que ser, obrigatoriamente, 4 metros.

110.2.2 O terreno de jogo deve ser marcado com linhas, visíveis não superiores a 12 cms de largura, 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.

110.2.3 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 chama-se área de baliza, que poderá ser marcada na totalidade, a tracejado ou só com os pontos de referência nas interceções.

110.2.4 Em cada topo do terreno é marcada uma área de penalti, 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 metros 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 penalti. A marca para o pontapé de penalti 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 penalti é traçado um arco de círculo de 7,5 metros de raio tendo por centro a marca de penalti. Este arco de círculo é facultativo.

110.2.5 Em cada canto do terreno deve ser colocada uma bandeira, uma haste não pontiaguda, com uma altura mínima de 1,5 metros, ou, na sua falta, com cones de sinalização.

110.2.6 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.

110.2.7 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 12cms, devendo ser pintados de cor branca.

NOTA: Deverão ser aplicadas redes às balizas e ao solo por trás da baliza, com a condição de serem convenientemente colocadas e fixadas de maneira a não prejudicar o Guarda-Redes. As balizas móveis não poderão ser utilizadas se não satisfizerem estas exigências.

110.2.8 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.

110.2.9 No campo deverá existir, sempre, uma caixa de socorros, contendo os utensílios, objetos e medicamentos necessários para um primeiro tratamento.

110.2.10 BANCO DOS TÉCNICOS

110.2.10.1 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 do lado oposto onde estiverem concentrados os sócios e adeptos do Clube visitado.

A distância do banco à linha lateral não pode ser inferior a 1 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 autorizados a permanecer entre as linhas de demarcação do retângulo de jogo e a respetiva vedação os seguintes elementos:

Composição dos bancos de suplentes

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

- g) 1 Delegado ao jogo;
- h) 1 Treinador Principal;
- i) 1 Treinador Adjunto; *
- j) 1 Treinador Estagiário UEFA "C" ou 1 Treinador Estagiário Grau I, caso existam;*
- k) 1 Enfermeiro, ou Fisioterapeuta, ou Massagista ou Médico;
- l) 9 Jogadores Suplentes.

*** Em caso da não existência desses elementos, na ficha técnica, um deles poderá ser substituído pelo 2º delegado, não sendo, no entanto, permitida presença de mais de 2 delegados simultaneamente em cada ficha de jogo.**

110.2.10.3 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.

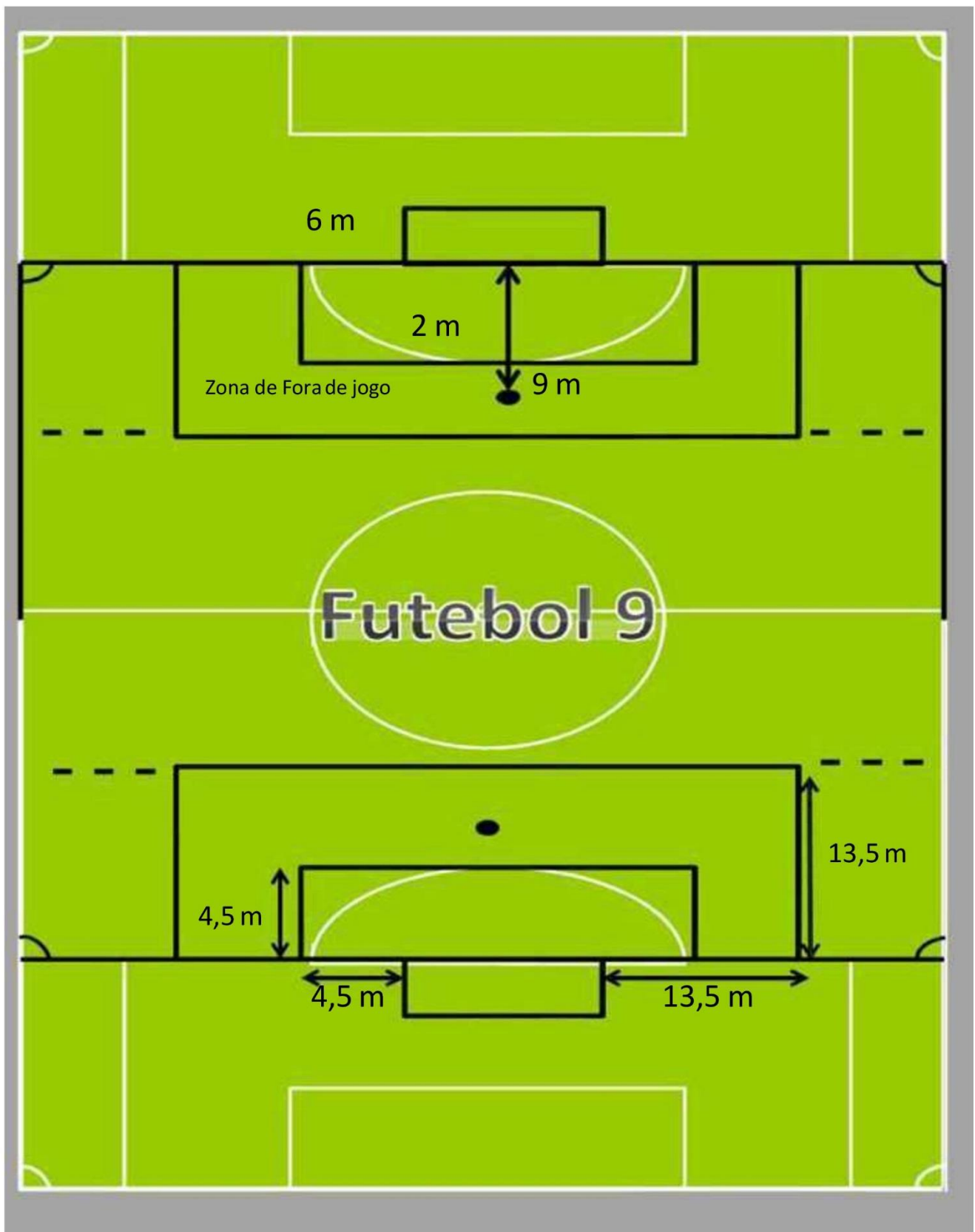
110.2.10.4 Todos os elementos que se encontrem no banco de suplentes, à exceção dos jogadores, devem possuir uma braçadeira que indique a função exercida.

110.2.10.5 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.

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

110.2.10.7 No caso de comportamento anti desportivo passível de advertência ou expulsão dos elementos do banco, o árbitro deverá fazer uso dos cartões amarelo ou vermelho.

CAMPO DE FUTEBOL DE NOVE



111 VISTORIAS

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

NOTA: No início de cada época e sempre que ocorram alterações, os Clubes filiados deverão informar a Associação de Futebol de Lisboa em documento próprio (fornecido por esta) 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 na mesma categoria, em series diferentes, utilizar os jogadores da forma que entender, ao longo de toda a época desportiva.

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 Associação de Futebol de Lisboa, os jogadores que reúnem todos os requisitos legais, à data da realização daqueles, podendo as equipas ser mistas, incluindo jogadores Masculinos e Femininos.

112.4 Antes do início de cada jogo, (30 minutos) os delegados entregarão ao árbitro a relação (ficha técnica, original e cópia) dos jogadores com os cartões – licença, não podendo ser mencionado nessa relação um número de jogadores superior ao que a mesma comporta. (máximo de 18 elementos) para o Futebol de Nove) e (máximo de 15 elementos) para o Futebol de Sete.

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, antes do jogo se ter iniciado, deve solicitar-lhe que o acompanhe à cabine a fim de preencher e assinar um questionário, a fornecer pela Associação de Futebol de Lisboa, 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 Associação de Futebol de Lisboa, 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 deverá ocorrer no início, 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.

113 SUBSTITUIÇÕES E MINIMO DE JOGADORES

- 113.1** Nos jogos das Provas Oficiais de Futebol de Nove e de Futebol de Sete, o número de substituições é ilimitado, podendo os jogadores substituídos voltar a terreno de jogo.
- 113.2** Um jogo de Futebol de Nove só poderá ter início ou decorrer com o número mínimo de seis jogadores por equipa, sendo obrigatória a presença, nesse número, de um Guarda-Redes e de um Capitão de equipa.
- 113.3** 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 de um Capitão de equipa.

113.A MASSAGISTAS / FISIOTERAPEUTAS

- 113.A.1** Os Clubes participantes em competições oficiais de Futebol de Nove e de Futebol de Sete, organizadas pela Associação de Futebol de Lisboa, devem obrigatoriamente dispor nos seus quadros, de um Massagista ou de um Fisioterapeuta habilitado com o referido curso ou equivalência. Um dos elementos atrás mencionado terá que constar da Ficha Técnica e estar obrigatoriamente presente nos jogos realizados em que a sua equipa atue na condição de visitado.
- 113.A.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 DOS TREINADORES

- 114.1** Os Clubes participantes em competições oficiais de Futebol de Nove e Futebol de Sete, organizadas pela Associação de Futebol de Lisboa, devem ter, preferencialmente, ao seu serviço, no seu quadro técnico, pelo menos, por um Treinador, com habilitação UEFA “C” / Grau I, como técnico principal de Futebol, em cada equipa inscrita.
- Nos Jogos das competições oficiais de Futebol de Nove e Futebol de Sete, organizadas pela AFL, é permitido a um treinador estagiário de Futebol, que esteja a frequentar o Curso de Treinadores de Futebol UEFA “C” / Grau I, exercer as funções de treinador principal ou de treinador adjunto, ressalvando, no entanto, para efeitos de Estágio, os pressupostos do Regulamento de Estágios, em vigor.
- 114.2** Para os escalões da formação é permitido a um jogador sénior do mesmo Clube acumular as funções de Treinador, desde que para o efeito esteja habilitado, em conformidade com o exposto nº 114.1.

115 DOS EQUIPAMENTOS

115.1 Nos jogos das Provas Oficiais de Futebol de Nove e 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 cms nas camisolas, e pelo menos 10 cms 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 Associação de Futebol de Lisboa.

115.3 Excecionalmente 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 Associação de Futebol de Lisboa.

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

- a) 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.

116.3 Os Clubes devem enviar em cada época desportiva, até um mês antes do início da Prova, para além do seu pedido, em formulário próprio fornecido pela AFL, uma fotografia com a publicidade estampada no equipamento, com a medida máxima de 16 cms X 10 cms. 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 cms², na parte de trás, 450 cm², nos calções, 300 cms² e na manga, 150 cms².

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, numa forma discreta e não exceder 16 cms², 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 Associação de Futebol de Lisboa, 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.

117.1.2 Nos jogos de Futebol de Nove, na categoria de Juniores “D”, a equipa de Arbitragem será constituída apenas por 1 Árbitro Oficial. Esta regra funciona nos Campeonatos Distritais de Futebol de Nove Masculino, Feminino e Misto.

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

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

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

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

a) O Árbitro escolhido não pode ser recusado por nenhuma das equipas.

b) Nenhum Árbitro oficial, em atividade, pode negar a sua cooperação nos casos referidos.

c) Se não houver na assistência nenhum Árbitro oficial, devem os Delegados dos dois Clubes pôr-se de acordo quanto ao elemento a escolher. Na falta de acordo, os Delegados sortearão entre si, aquele que o deve designar.

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

NOTA: 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”.

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 redução numérica dos elementos das equipas em jogo.

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

117.8 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.

117.9 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 substituí-lo na direção do jogo.

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

117.11 Caso venha a ocorrer o falecimento de um elemento da equipa de arbitragem ou de um dos elementos mencionados na ficha técnica do jogo, o procedimento será o seguinte:

- 1** O jogo encontrar-se-á imediatamente suspenso caso ainda não se tenha iniciado e ainda que as equipas intervenientes já se encontrem nas instalações, devendo a sua realização ser remarcada por nova indicação da Associação de Futebol de Lisboa;
- 2** O jogo será definitivamente suspenso caso o falecimento ocorra durante o decorrer do jogo, incluindo o intervalo, devendo a sua realização ser remarcada por nova indicação da Associação de Futebol de Lisboa.

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 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 As equipas que comunicarem a sua decisão de não concorrer a provas organizadas pela Associação de Futebol de Lisboa para que se tenham inscrito, ou para que tenham sido apuradas, ficarão sujeitas às sanções previstas no Regulamento Disciplinar, exceto se forem comunicadas até ao último dia útil 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 da Associação de Futebol de Lisboa, no início de 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 de Futebol de Lisboa.

118.7 Nas provas de Futebol de Nove e 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.

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

B - REGULAMENTO ESPECIFICO DE PROVAS
FUTEBOL DE NOVE | FUTEBOL DE SETE

MASCULINO | FEMININO | MISTO

| | |
|--------------|---|
| CAPÍTULO I | CAMPEONATO DISTRITAL DE JUNIORES “D” FUTEBOL DE NOVE |
| CAPÍTULO II | CAMPEONATO DISTRITAL DE JUNIORES “D” FUTEBOL DE SETE “D2” 12 ANOS |
| CAPÍTULO III | CAMPEONATO DISTRITAL DE JUNIORES “D” FUTEBOL DE SETE “D1” 11 ANOS |
| CAPÍTULO IV | LIGA JUNIORES “E” FUTEBOL DE SETE SEM TABELA CLASSIFICATIVA “E2” 10 ANOS |
| CAPÍTULO V | LIGA JUNIORES “E” FUTEBOL DE SETE SEM TABELA CLASSIFICATIVA “E1” 9 ANOS |

FUTEBOL DE NOVE

MISTO

CAPÍTULO I

230 CAMPEONATO DISTRITAL DE JUNIORES “D”

230.1 DA ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

- 230.1.1** O Campeonato Distrital de Futebol de Nove Juniores “D”, os jogos são efetuados aos Sábados ou aos Domingos de tarde.
- 230.1.2** O sistema e modelo deste Campeonato serão disputados em função do número de inscrições em cada época desportiva.
- 230.1.3** As bolas a utilizar são N.º 4.
- 230.1.4** Nesta prova é aplicada a lei do Fora-de-Jogo, que surge numa linha tracejada, no seguimento da área de penalti à linha lateral.

230.2 FORMAS DE DESEMPATE

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

230.3 DOS PRÉMIOS

- 230.3.1** A Associação de Futebol de Lisboa instituirá uma Taça para o vencedor da Prova e 25 Medalhas para os atletas e agentes desportivos do Clube.
- 230.3.2** A Associação de Futebol de Lisboa poderá fornecer Medalhas em número superior ao estabelecido, mediante pagamento, desde que solicitado por escrito.

FUTEBOL DE SETE

MISTO

CAPÍTULO II

231 CAMPEONATO DISTRITAL DE JUNIORES “D”

JUNIORES “D2” | 12 ANOS

JUNIORES “D1” | 11 ANOS

231.1 DA ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

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

Juniores “D2”, jogadores com data de nascimento do segundo ano do escalão.

Juniores “D1” jogadores com data de nascimento do primeiro ano do escalão.

- Um Clube apenas com uma equipa participará no Campeonato do escalão dos seus jogadores mais velhos.

232.1.2 Os jogos serão efetuados aos Sábados, de manhã.

232.1.3 O sistema e modelo destes Campeonatos serão disputados em função do número de inscrições em cada época desportiva.

232.1.4 As bolas a utilizar são N.º 4.

232.1.5 Nesta prova é aplicada a lei do Fora-de-Jogo, que surge numa linha tracejada, no seguimento da área de penalti à linha lateral.

231.2 FORMAS DE DESEMPATE

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

231.3 DOS PRÉMIOS

231.3.1 A Associação de Futebol de Lisboa instituirá uma Taça para o Vencedor da Prova e 20 Medalhas para atletas e agentes desportivos do Clube.

231.3.2 A Associação de Futebol de Lisboa poderá fornecer Medalhas em número superior ao estabelecido, mediante pagamento, desde que solicitado por escrito.

MISTO

CAPÍTULO III

232 LIGA FUTEBOL DE JUNIORES “E” | SEM TABELA CLASSIFICATIVA

JUNIORES “E2” | 10 ANOS

JUNIORES “E1” | 9 ANOS

232.1 DA ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

232.1.1 A Liga de Futebol de Sete do escalão de Juniores “E”, não terão TABELA CLASSIFICATIVA OFICIAL, nem existirá a publicação dos resultados de todos os seus jogos, e será dividida em dois escalões etários, de acordo com o ano de nascimento dos jogadores.

Juniores “E2”, jogadores com data de nascimento do segundo ano do escalão.

Juniores “E1” jogadores com data de nascimento do primeiro ano do escalão.

- Um Clube apenas com uma equipa participará no Campeonato do escalão dos seus jogadores mais velhos.

232.1.6 Os jogos serão efetuados aos Sábados, de manhã.

232.1.7 O sistema e modelo destes Campeonatos serão disputados em função do número de inscrições em cada época desportiva.

232.1.8 As bolas a utilizar são N.º 4.

232.2 DOS PRÉMIOS

232.2.1 A Associação de Futebol de Lisboa instituirá um Diploma de Participação a todos os Clubes que participam nesta Liga, assim como aos agentes desportivos e atletas do Clube.

PARTE C

CAPÍTULO I

300 CONTENCIOSO

300.1 AÇÃO DISCIPLINAR

301.1.1 O incumprimento de qualquer norma estabelecida no presente Regulamento de Provas Oficiais, fica sujeito às sanções disciplinares previstas e puníveis pelo Regulamento de Disciplina da Associação de Futebol de Lisboa, 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 Associação de Futebol de Lisboa.

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

DISPOSIÇÕES FINAIS

1 Sempre que a Direção da Associação de Futebol de Lisboa o entender e julgar meritório, poderá atribuir em cada Época Desportiva, o nome de uma entidade coletiva ou singular às Provas por si organizadas.

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

NOTA: Os casos omissos serão resolvidos pela Direção, de acordo com o Estatuto da Associação de Futebol de Lisboa e os Regulamentos da FPF.

Aprovado em Assembleia Geral Extraordinária,

Realizada em 29 de Junho de 2021, entrando em vigor na época 2021/2022 e seguintes.