



Normas de Funcionamento

Liga de Futebol 7 - AZB Fair-Play

Título I

Disposições Gerais

Artigo 1.º

O Regulamento da Liga de Futebol 7 - AZB Fair-Play visa disciplinar o funcionamento desta e as relações entre todos os seus intervenientes.

Artigo 2.º

O Regulamento aplica-se a todas as equipas inscritas na Liga de Futebol 7 - AZB Fair-Play e a todas as que venham a inscrever-se.

Artigo 3.º

O Regulamento pode ser revisto sempre que a Organização considerar necessário, nomeadamente no início de cada época, comprometendo-se a Organização a informar todos os intervenientes.

Artigo 4.º

Todos os jogos serão dirigidos por Árbitros Federados ou ex-federados.

Artigo 5.º

1. O calendário ficará disponível até cinco dias antes do início da prova.
2. Caso seja aceite por todos, alterações posteriores só serão possíveis se a equipa interessada chegar a acordo com as seguintes partes:
 - a) Equipa adversária;
 - b) Equipa de arbitragem;
 - c) Complexo desportivo;
 - d) Organização.

Artigo 6.º

Os jogos têm duas partes de 25 minutos cada, com desconto de tempo e intervalo para troca de campo.

Artigo 7.º

Os jogos realizar-se-ão nos campos relvados do Concelho da Azambuja, todos eles em relva sintética, mediante disponibilidade dos mesmos: Campo 1.º de Abril (Aveiras de Cima), Campo Belchior de Almeida (V.N.S. Pedro), Campo dos Arneiros (VN Rainha) e Estádio Municipal da Azambuja.

Título II

Das Equipas

Capítulo I

Da Admissão

Artigo 8.º

1. Cada equipa poderá inscrever entre sete e dezoito jogadores, que constarão na ficha de jogo.
2. Cada equipa dispõe da opção de inscrever um ou dois responsáveis de equipa, que constarão na ficha de jogo.
3. Apenas têm direito de admissão ao recinto de jogo, os elementos que constam na ficha de jogo. Poderão sentar-se no banco de suplentes até um máximo de 15 elementos, respeitando a seguinte relação: 14 (catorze) jogadores e 1 (um) treinador;

4. Poderão participar na Liga de Futebol 7 - AZB Fairplay, atletas que não estejam federados oficialmente na modalidade de Futebol ou Futsal e apresentem um documento comprovativo de residência em Azambuja – cartão de eleitor, carta de condução ou atestado de residência passado pela Junta de Freguesia de residência;
5. Podem participar na Liga de Futebol 7 - AZB Fairplay, Instituições, Associações, Colectividades, Empresas ou qualquer Grupo informal, que respeitem o critério indicado no ponto 3 ao art.º 8º;
6. Os atletas participantes na Liga de Futebol 7 - AZB Fairplay, têm que fazer prova de residência no Concelho de Azambuja, através de, pelo menos um, dos documentos referidos no ponto 3 do art.º 8º;
7. Cada equipa poderá inscrever até 2 atletas que, não sendo residentes, exerçam a sua atividade profissional ou estudantil no Concelho de Azambuja, devendo fazer prova de vínculo com a respetiva empresa ou prova de matrícula escolar;
8. Os atletas devem apresentar-se devidamente equipados (obrigatório caneleiras e calçado adequado para a modalidade, sendo expressamente proibido usar pitons de alumínio);
9. Para a inscrição dos jogadores e treinador é obrigatório o preenchimento completo da ficha de inscrição e termo de responsabilidade disponibilizados pela organização.

Artigo 9.º

Um jogador inscrito só pode participar na Liga de Futebol 7 - AZB Fair-Play pela sua equipa, estando assim impedido de representar qualquer outra equipa em simultâneo na mesma competição. Transferências entre equipas serão permitidas, mediante acordo entre jogador e responsáveis de equipa.

Artigo 10.º

1. Cada equipa poderá escolher as cores a utilizar no seu equipamento.
2. Caso se verifiquem semelhanças passíveis de criar confusão entre equipamentos de equipas adversárias, a organização disponibiliza coletes a fim de possibilitar a perfeita distinção entre as equipas. Será a equipa da casa a usar os coletes.

Artigo 11.º

As bolas a utilizar nos jogos têm de ser as bolas oficiais do AZB FAIR PLAY disponibilizadas pela Organização.

Artigo 12.º

1. A equipa tem o direito a usufruir de um balneário. Este encontra-se ao dispor da equipa 15 minutos antes do início do jogo devendo ser abandonado até 30 minutos após o seu termo.
2. São da inteira responsabilidade da equipa, quaisquer danos que possam ocorrer durante a utilização dos balneários.
3. A organização não se responsabiliza por eventuais furtos que ocorram dentro dos balneários. As equipas deverão salvaguardar os seus itens valiosos.

Título IV

Do Funcionamento da Liga de Futebol 7 - AZB Fair-Play

Artigo 13.º

Para estabelecimento da classificação geral das equipas que no final das competições se encontrarem com igual número de pontos, serão aplicados, para efeitos de desempate, os seguintes critérios, segundo ordem de prioridade:

- a) Número de pontos alcançados pelas equipas empatadas, no jogo ou jogos que entre si realizaram;
- b) Pontos da tabela "Fair-Play" em toda a competição;
- c) Maior diferença entre o número dos golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas nos jogos realizados em toda a competição;
- d) Maior número de golos marcados em toda a competição;
- e) Maior número de vitórias em toda a competição;
- f) Maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas empatadas, nos jogos que realizaram entre si.

Capítulo I

Campeonato

Artigo 14.º

A Liga iniciar-se-á em data a anunciar no mês de Outubro e desenrola-se aos sábados.

Artigo 15.º

O modelo competitivo será definido consoante o número de equipas inscritas.

Artigo 16.º

Será atribuída pontuação da seguinte forma:

- a) Por cada vitória: três pontos;
- b) Por cada empate: um ponto;
- c) Por cada derrota: zero pontos;
- d) Em caso de falta de comparência: é retirado um ponto na tabela classificativa.

Artigo 17.º

1. No caso de um jogo eliminatório que termine empatado:

- a) Proceder-se-á ao desempate através de uma série de três grandes penalidades para cada equipa;
- b) Se ainda assim o empate subsistir, proceder-se-á a séries de uma grande penalidade para cada equipa, até que o empate seja desfeito.

2. Os desempates por pontapés da marca de grande penalidade não entram na contabilidade para efeitos de melhor marcador.

Artigo 18.º

Em caso de desistência de alguma equipa, aplicam-se as seguintes regras:

- a) Se a equipa já tiver realizado mais de metade dos jogos, manter-se-ão os resultados registados e aplicar-se-ão derrotas por falta de comparência (0-3) nos restantes jogos.

Se a equipa tiver realizado menos de metade dos jogos, essa equipa será desclassificada e serão aplicadas faltas de comparência (0-3) nos jogos realizados.

Capítulo II

Taça da Liga

Artigo 19.º

1. Na Taça da Liga, as equipas da Liga de Futebol 7 – AZB Fair-Play jogam em sistema de competição por eliminatórias, definidas por sorteio.
2. Todos os jogos são eliminatórios, passando sempre a equipa vencedora, até à Final.

Capítulo III

Leis de Jogo

Artigo 20.º

1. Na Liga de Futebol 7 - AZB Fair-Play serão aplicadas as Leis de Jogo oficiais de Futebol Onze.
2. As exceções são as seguintes:
 - a) Número de jogadores em campo: 7 por equipa;
 - b) Tempo de jogo: os jogos terão 2 partes de 25 minutos cada, com intervalo para troca de campo;
 - c) Dimensões do terreno;
 - d) Distância da Barreira (7,5m);
 - e) A inexistência da Lei do Fora de Jogo;
 - f) Dimensão das Balizas (2mx6m);
 - g) Substituições, que se processarão de acordo com o artigo seguinte.

Artigo 21.º

1. As equipas podem realizar um número ilimitado de substituições.
2. As substituições terão de ser realizadas no centro do terreno, pela linha lateral, com a saída e entrada do jogador a ser feita no mesmo local, mediante autorização do árbitro.

Título III

Do Procedimento Disciplinar

Artigo 22.º

1. A não comparência de uma equipa (mínimo de cinco jogadores) até 15 minutos após a hora marcada, implica a sua derrota por 3-0 (com golos que não serão atribuídos a qualquer jogador)
2. Caso haja acordo entre os capitães de equipa, é possível o jogo iniciar-se para além dos 10 minutos de tolerância. Contudo o jogo terá que findar à hora prevista.

Artigo 23.º

A Liga de Futebol 7 - AZB Fair-Play será subordinada a um código disciplinar e todo o interveniente estará ao abrigo do mesmo. A organização pretende com isto a implementação do Fair-Play necessário, para um bom desenrolar do evento. O código disciplinar será o estabelecido nas seguintes alíneas:

- a) É obrigação do responsável de equipa, assegurar a manutenção da ordem e da disciplina dentro do campo de jogo, antes, durante e após os desafios neles realizados, que deverão decorrer em ambiente de correção e lealdade;
- b) É obrigação do Clube, Associação ou Coletividade proprietário ou arrendatário do campo, prestar aos representantes da organização, equipas visitantes, aos árbitros, jogadores, e assistentes técnicos, a consideração, auxílio e atenção inerentes aos deveres de camaradagem e hospitalidade, antes, durante e após os jogos;
- c) Dentro das instalações desportivas onde o encontro se realiza, jogadores, equipa de arbitragem e dirigentes dos respetivos clubes ou seus auxiliares, deverão usar da maior correção e respeito para com o público.
- d) É importante haver respeito e lealdade pela organização, bem como pelas pessoas que colaboram para a realização e organização do evento;
- e) Dentro das Instalações e Balneários deverá haver comportamentos de boa higiene e conservação dos equipamentos;
- f) No decorrer dos jogos organizados para este Evento, não haverá presença policial, logo apela-se a todos participantes que tenham bom senso e consciência de todos os seus actos comportamentais a ter em campo.

Artigo 24.º

Qualquer interveniente estará sujeito ao código disciplinar, desde que entra nas instalações onde decorre o evento até ao momento em que abandonar as mesmas.

Artigo 25.º

Qualquer agressão confirmada, quer pelo árbitro de jogo, quer pela Organização, será punida com expulsão imediata do torneio (quer isto dizer que, ainda que o árbitro não veja a agressão mas esta seja presenciada por um elemento da Organização, o referido castigo será aplicado).

Artigo 26.º

Ameaças verbais consideradas gravemente ofensivas e que possam ser consideradas como ofensa à integridade física e moral, quer ao árbitro de jogo, quer aos elementos da equipa adversária, desde que confirmadas por um elemento da Organização, serão punidas com castigo de um a cinco jogos.

Artigo 27.º

Se um jogador castigado jogar algum dos jogos para o qual foi suspenso, a sua equipa perderá o(s) jogo(s) por 3-0.

Artigo 28.º

A organização reserva-se o direito de não aceitar para futuros campeonatos equipas que possam ameaçar o bom funcionamento dos torneios que gere.

Artigo 29.º

A organização reserva o direito de irradiar equipas ou jogadores a qualquer momento, sempre que o seu comportamento no campeonato o justifique, sem reembolso do valor de inscrição.

Artigo 30.º

A equipa, cujos sócios, simpatizantes ou amigos mantenham no decurso do jogo comportamentos incorretos, designadamente o arremesso de objetos para o terreno de

jogo ou que pratiquem actos não previstos que perturbem ou ameacem a ordem e a disciplina, será punida com a mesma sanção de uma falta de comparência: será retirado um ponto disciplinar na tabela classificativa.

Artigo 31.º

Serão aplicados os seguintes castigos:

Jogadores:

1. Cartão Vermelho direto: o jogador será suspenso do campeonato pelo menos 2 jogos, conforme a gravidade do ato. O número de jogos de suspensão será definido pela organização;
2. Dois Cartões amarelos no jogo: 1 jogo de suspensão;
3. Acumulação de cartões amarelos durante o campeonato: ao terceiro cartão amarelo acumulado durante os jogos, o jogador fica imediatamente suspenso 1 jogo; ao completar a segunda série de três cartões amarelos, o jogador fica imediatamente suspenso por 2 jogos e assim sucessivamente.

3.1 Caso um jogador seja sancionado com um cartão vermelho direto, terá de cumprir a sanção definida pela organização, após a qual será recomeçada a contagem de amarelos.

Equipas:

- 1) Um cartão vermelho directo a um jogador, a equipa será penalizada com 2 pontos disciplinares;
- 2) Um cartão vermelho por acumulação de amarelos será penalizada com 1 ponto disciplinar;
- 3) Quando uma equipa eventualmente, somar 4 pontos disciplinares, ser-lhe-á retirado 1 ponto desportivo da tabela classificativa.

Artigo 32.º

O incumprimento de um ou mais artigos indicados nestas normas poderá levar à expulsão da Equipa no Campeonato, sem direito a reembolso do valor das inscrições.

Título IV Dos Prémios

Artigo 33.º

Serão atribuídos os seguintes prémios:

- a) Primeiro Classificado – Taça;
- b) Segundo Classificado – Taça;
- c) Terceiro Classificado – Taça;
- d) Medalhas de participação para todos os participantes inscritos.

Capítulo II Da Taça Fair-Play

Artigo 34.º

1. A Taça Fairplay visa premiar a equipa menos sancionada disciplinarmente durante toda a competição.
2. Serão atribuídas as seguintes pontuações Fair-Play:
 - a) Cartão Amarelo – um ponto
 - b) Cartão Vermelho Directo – três pontos
 - c) Falta de comparência – dez pontos;
3. A equipa que tiver menor pontuação será a vencedora da Taça Fairplay.
4. Caso se registre igualdade entre uma ou mais equipa, será considerada vencedora da Taça Fairplay a equipa pior classificada.

Capítulo III Dos Troféus Individuais

Artigo 35.º

1. Serão atribuídos os seguintes troféus individuais:
 - a) Melhor marcador;
 - b) Melhor guarda redes;
 - c) Melhor jogador;

d) Sete ideal.

Artigo 36.º

Em caso de igualdade de número de golos na classificação de melhor marcador, a atribuição do troféu será decidida segundo os seguintes critérios:

- a) Jogador da equipa que ficou pior classificada.
- b) Jogador que tiver menor idade.

Título V

Disposições Finais

Artigo 37.º

Cada participante estará coberto por seguro desportivo, cuja apólice com as respetivas coberturas será disponibilizada a cada responsável de equipa.

Artigo 38.º

A inscrição de uma equipa pressupõe que a mesma tem conhecimento destas normas, aceita os seus termos e subordina-se à sua aplicação.

Artigo 39.º

A organização reserva-se ao direito de alterar o calendário sempre que necessário.

Artigo 40.º

Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pelo Vereador do Desporto e pelo Núcleo de Desporto da Câmara Municipal de Azambuja.