

ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA MINIFOOTBALL

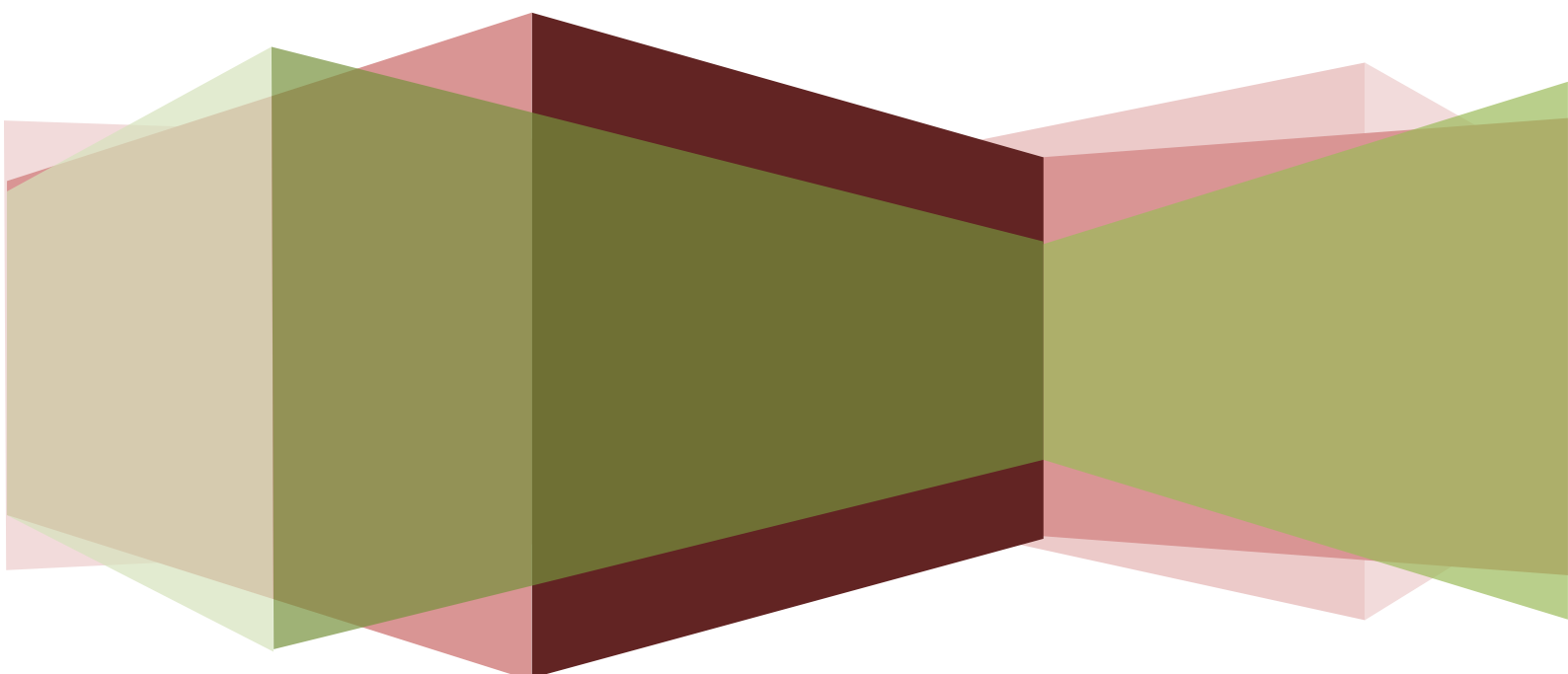
# REGULAMENTO OFICIAL

LIGAS MINIFOOTBALL PORTUGAL



ÉPOCA 2019-2020

ÚLTIMA ACTUALIZAÇÃO: 05-09-2019



### Artigo 1º Objecto

O presente regulamento rege a organização das competições oficiais da Associação Portuguesa MiniFootball (APMF).

### Artigo 2º Organizador e Promotor

Cabe à APMF organizar e promover a competição, ou arranjar formas de o fazer por intermédio de outras entidades.

### Artigo 3º Denominação da Competição

1. As competições oficiais têm a denominação de SuperLiga Nacional Futebol 7, SuperLiga Nacional Futebol 5 e SuperLiga Futsal, de acordo com a respetiva modalidade.
2. O nome das competições pode ser alterado, no todo ou em parte, no âmbito de acordos de patrocínio celebrados pela APMF ou pela entidade organizadora da prova, via comunicado oficial.
3. A APMF e as equipas participantes na presente Competição devem utilizar a denominação oficial da Competição em todas as comunicações oficiais por si emitidas, independentemente do suporte ou formato utilizado, tecnológico ou não.

### Artigo 4º Principios Gerais

1. A Superliga Nacional de Futebol 7 é realizada em observância dos princípios da ética, da defesa do espírito desportivo e da verdade desportiva.
2. Todos os intervenientes devem colaborar de forma a prevenir comportamentos antidesportivos, designadamente violência, dopagem, corrupção, racismo, xenofobia ou qualquer outra forma de discriminação.
3. O presente regulamento deverá ser cumprido na íntegra e quem não o fizer sofrerá sanções de acordo com a gravidade da infração.

### Artigo 5º Integração de Lacunas

As lacunas existentes no presente regulamento são integradas pela entidade promotora e organizadora da competição e pela Direção da APMF.

### Artigo 6º Disposições da Competição

1. As competições oficiais da APMF realizam-se duas vezes por cada época desportiva oficial, decorrendo a primeira edição entre Setembro/Octubre e Fevereiro e a segunda entre Março/Abril e Julho.
2. A Superliga Nacional de Futebol 7 tem como principal prova o **Campeonato** de cada região podendo este ser constituído até 3 divisões.
  - a. As ligas variam na sua composição dependendo do número de equipas inscritas, podendo existir mais ou menos séries em cada divisão.
  - b. As equipas serão inicialmente distribuídas com base nas classificações finais da época transata, tendo como princípio a sua localização geográfica.
  - c. As equipas recém-inscritas entrarão na divisão inferior. Com exceção feita a equipas convidadas pela APMF, que por motivos históricos e/ou competitivos, poderão entrar diretamente numa divisão superior por forma a promover o bom desenrolar da competição e da modalidade
  - d. Os quadros competitivos poderão variar entre campeonatos a duas voltas ou campeonatos com 1ª e 2ª Fase.
  - e. Na 2ª Fase as equipas poderão disputar o apuramento de campeão, entrar numa série de definição de subidas/descidas de divisão, ou participarem na **Liga Inverno/Verão** (prova com complementar para equipas que terminaram em posições inferiores).
3. Para além do campeonato, todas as equipas participam nas **Taças Regionais**. Estas provas têm por denominação “Taça APMF” (Taça Regional) e “Taça Sevens” (Fut7)/”Taça Fives” (Fut5/Futsal).
  - a. “Taça APMF” – Taça Regional. Pode ser jogada num modelo de grupos mais eliminatórias, ou totalmente de eliminatórias.
    - i. A Taça APMF só decorre caso junte um mínimo de 4 equipas.

- b. **“Taça Sevens”** – Taça Secundária. Jogada num modelo de eliminatórias, composto pelas equipas que perdem nas primeiras 2 Eliminatórias da Taça APMF ou que não passam a fase de grupos da mesma (consoante o quadro competitivo).
  - i. A Taça Sevens só decorre caso junte um mínimo de 8 equipas.
  - ii. A Taça Sevens deverá funcionar com um número perfeito (32, 16 ou 8 equipas) podendo por isso não incluir todas as equipas que não passam a fase de grupos da Taça APMF.
- c. Nas Taças Regionais poderá ser usado o modelo de Final-Eight ou Final-Four na sua fase final
- 4. No final de cada época, os vencedores das Ligas encontram-se para a realização do *Evento Elite MiniFootball Portugal – Final Nacional*, Apuramento do Campeão Nacional.
  - a. O número de equipas de cada Região a disputar as Finais Regionais e Nacional será transmitido pela organização no decorrer da época.

#### **Artigo 7º Calendário e Horários**

1. As datas e horários dos jogos regem-se pelos seguintes pontos:
  - a. Os jogos serão disputados ao Sábado ou Domingo entre as 16h e as 23h consoante a Liga em que cada equipa está inserida, com exceção para Ligas exclusivamente jogadas à Semana que podem ser jogadas nos dias previstos pela competição em horário pós-laboral.
  - b. Após os oitavos-de-final das Taças, os jogos poderão vir a ter que ser jogados em horários alternativos por motivos de calendarização da prova.
2. O calendário pode ser alterado, mesmo posteriormente à sua publicação, por motivos de interesse da prova, verdade desportiva ou em casos de força maior.

#### **Artigo 8º Duração dos Jogos**

1. Os jogos organizados pela APMF têm a seguinte duração:
  - a. Futebol 7 – 50 minutos+Descontos, divididos em duas partes de 25 minutos e 5 de Intervalo.
  - b. Futebol 5 – 44 minutos+*Time-Out*+Descontos, divididos em duas partes de 22 minutos e 5 de Intervalo.
  - c. Futsal – 40 minutos+*Time-Out*+Descontos, divididos em duas partes de 20 minutos e 5 de Intervalo.

#### **Artigo 9º Confirmação de Participação**

1. As equipas que tenham participado na época anterior e pretendem participar na nova época devem confirmar a sua intenção de voltar a participar na época seguinte por escrito, até 7 dias antes do primeiro dia oficial de prova, ou data transmitida pela organização.
2. Caso não sejam cumpridos os prazos estipulados no ponto 1., podem ainda assim inscrever-se para a época seguinte, sendo que a classificação da época anterior poderá deixar de contar para definição da série inserida.
3. Equipas que participem em competições da Associação Portuguesa MiniFootball, não poderão, na mesma época, participar em diferentes provas que tenham entre si uma eliminatória comum.
4. As equipas devem indicar o campo no qual pretendem que os seus jogos sejam realizados e quais os horários preferenciais.
5. Caso não existam vagas para um determinado campo a equipa será transferida para o campo mais próximo, sendo que será obrigatório o aviso da mudança por parte da organização e a confirmação por parte da equipa.
6. Apesar da intenção das equipas, a entidade organizadora tem o direito de não aceitar a participação de uma equipa nas povas oficiais da APMF.

#### **Artigo 10º Seguro do Atleta**

Para todos os participantes das competições promovidas pela APMF existe um seguro de acidentes pessoais ao qual cada jogador deve decidir se pretende aderir. Caso não pretenda o seguro, cada jogador terá obrigatoriamente de assinar uma declaração colocada à disposição pela organização para aceitar a responsabilidade por qualquer sinistro decorrido durante a competição.

#### **Artigo 11º Classificações e Critérios de Desempate**

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

Vitória: 3 Pontos

Empate: 1 Ponto

Derrota: 0 Pontos

Falta de Comparência em qualquer um dos últimos 3 Jogos da 2ª Fase/Volta: -3 Pontos

2. O vencedor de cada divisão ou grupo será aquele que no final da prova conseguir alcançar o maior número de pontos.
3. A classificação geral das equipas que, no final das fases ou das provas disputadas por pontos ou a eliminar, se encontrem com igual número de pontos depende, para efeito de desempate, das seguintes disposições, por ordem de prioridade:
  - a. Maior número de pontos conquistados no confronto direto da prova em causa
  - b. Maior *goal difference* no confronto direto da prova em causa
  - c. Maior *goal difference* total da prova em causa
  - d. Maior número de golos marcados no confronto direto da prova em causa
  - e. Menor número de golos sofridos no confronto direto da prova em causa
  - f. Maior número de golos marcados total da prova em causa
  - g. Menor número de golos sofridos total da prova em causa
  - h. Maior número de vitórias no total da prova em causa
  - i. Menor número de cartões amarelos (cada cartão vermelho por acumulação é entendido como dois cartões amarelos. No caso de expulsão direta conta como quatro amarelos).
  - j. Melhor posição no Ranking Nacional.
2. Para efeitos de desempate de uma eventual repescagem, das seguintes disposições, segue-se por ordem de prioridade:
  - a. Não ter qualquer falta de comparência.
  - b. Maior *goal difference* total na eliminatória anterior
  - c. Maior número de golos marcados total na eliminatória anterior
  - d. Menor número de golos sofridos total na eliminatória anterior
  - e. Menor número de cartões amarelos (cada cartão vermelho por acumulação é entendido como dois cartões amarelos. No caso de expulsão direta conta como quatro amarelos) na eliminatória anterior
  - f. Maior *goal difference* total da prova em causa a partir da eliminatória em que as duas equipas estão na competição
  - g. Maior número de golos marcados total da prova em causa a partir da eliminatória em que as duas equipas estão na competição
  - h. Menor número de golos sofridos total da prova em causa a partir da eliminatória em que as duas equipas estão na competição
  - i. Maior número de vitórias no total da prova em causa a partir da eliminatória em que as duas equipas estão na competição
  - j. Menor número de cartões amarelos (cada cartão vermelho por acumulação é entendido como dois cartões amarelos. No caso de expulsão direta conta como quatro amarelos) a partir da eliminatória em que as duas equipas estão na competição.
  - k. Melhor posição no Ranking Nacional.
3. Nas eliminatórias da Taça, disputadas a uma mão, em caso de empate no final do tempo regulamentar (50 minutos), apurar-se-á o vencedor através da marcação de 3 grandes penalidades para cada equipa, às quais se seguem em caso de necessidade, a marcação de grandes penalidades sucessivas até que uma equipa falhe e a outra marque.

4. Para efeitos de apuramento do melhor marcador de uma prova, são somados todos os golos marcados no total de todas as eliminatórias no caso das Taças e de todos os jogos da 1ª+2ª Volta ou 1ª+2ª Fase no caso dos Campeonatos.
5. Para efeitos de desempate no apuramento do melhor marcador de uma prova, segue-se os seguintes critérios:
  - a. Menor número de jogos realizados na prova em causa.
  - b. Maior número de jogos com golos marcados na prova em causa.
  - c. Maior percentagem de golos na equipa na prova em causa.
  - d. Menor número de cartões amarelos (cada cartão vermelho por acumulação é entendido como dois cartões amarelos. No caso de expulsão direta conta como quatro amarelos) a partir da eliminatória em que as duas equipas estão na competição
  - e. Jogador mais novo de idade.

#### **Artigo 12º Subidas e Descidas de Divisão**

1. No que respeita a subidas e descidas de divisão nas épocas em que existam mais do que série por divisão, o critério que se aplica é o seguinte:
  - a. Se o número de séries na divisão inferior for **igual** ao número de séries na divisão superior, sobem os dois primeiros classificados de cada série e descem os dois últimos classificados.
  - b. Se o número de séries na divisão inferior for **superior** ao número de séries na divisão superior, sobem de divisão os campeões de cada série e os segundos classificados necessários para preencher as séries da divisão superior, descendo um número de equipas igual ao que sobe.
2. Caso se verifiquem desistências de equipas participantes entre duas épocas, a constituição das divisões será definida da seguinte forma:
  - a. Se uma equipa que se manteve em determinada divisão desistir, o seu lugar será preenchido pelo participante que terminou na penúltima posição de descida dessa divisão na época anterior.
    - i. No caso de desistir mais do que 1 equipa, as vagas serão preenchidas pelas equipas melhores classificadas da divisão inferior.
  - b. Se uma equipa que subiu de divisão desistir, o seu lugar será ocupado pela equipa que se classificou na posição imediatamente abaixo de si na divisão de que esta provém.
  - c. Se uma equipa que desceu de divisão desistir, o seu lugar será preenchido pelo penúltimo classificado da divisão onde esta iria participar.

#### **Artigo 13º Desistências e Anulações de Jogos**

1. Se a desistência ocorrer durante a prova, aplicam-se as seguintes regras:
  - a. Em Ligas a 1 Volta/Fase:
    - i. Se a equipa que desistiu já tiver efetuado um número de jogos **superior** ao número de jogos que lhe faltariam disputar, os resultados obtidos até esse momento mantêm-se e é atribuída uma derrota por 5-0 nos restantes confrontos.
    - ii. Se a equipa que desistiu tiver efetuado um número de jogos **igual ou inferior** ao número de jogos que lhe faltariam disputar, a equipa será relegada para a última posição com 0 pontos, e em todos os seus jogos (disputados ou não) será atribuída uma derrota por 5-0. b.

- b. Em Ligas a 2 Voltas:
  - i. Se a equipa que desistiu tiver efetuado um número de jogos **inferior** ao número de jogos que lhe faltariam disputar, a equipa será relegada para a última posição com 0 pontos, e em todos os seus jogos (disputados ou não) será atribuída uma derrota por 5-0.
  - ii. Se a equipa que desistiu já tiver efetuado um número de jogos **igual ou superior** ao número de jogos que lhe faltariam disputar, os resultados obtidos até esse momento mantêm-se e é atribuída uma derrota por 5-0 nos restantes confrontos.
- 2. Em qualquer caso, não se procederá à devolução, a nenhuma das equipas, do dinheiro dos jogos que já tenham sido disputados.
- 3. Em ambos os casos referidos nos números anteriores, os cartões amarelos e vermelhos mostrados nestes jogos manter-se-ão, assim como os eventuais castigos disciplinares que daí advenham. Os golos marcados nos jogos “anulados” não contarão para o apuramento do melhor marcador.
- 4. O enunciado nos pontos a) e b) da alínea 1. do presente artigo, devem ser aplicadas logo após o comunicado de desistência da equipa.
- 5. Caso a alínea anterior se verifique, a equipa que desistiu perderá qualquer valor ou direito que tenha relativamente à participação na competição.

#### **Artigo 14º Sorteios**

1. Os sorteios das provas promovidas pela APMF são realizados após a data limite para inscrições no torneio, salvo em casos nos quais as respetivas divisões e grupos estejam, à priori, definidos independentemente dos prazos de inscrição.
2. Os potes nos sorteios da Taça são definidos pelo seguinte critério:
  - a) Localização das equipas.
  - b) Outros.
3. A partir dos Oitavos-de-final, poderá passar a existir um pote único, em campo a definir pela organização.

#### **Artigo 15º Alterações dos Jogos**

1. Após o lançamento do calendário, as equipas têm até Quarta-Feira (inclusive) da semana seguinte para analisarem todo o calendário e pedirem eventuais alterações para o resto da época.
2. Após o lançamento do calendário semanal, as equipas podem pedir alterações de horário até Quinta-feira, sendo que terá de haver acordo da equipa adversária.
3. Após esse período e o lançamento do comunicado com o horário final dos jogos à Quinta-feira, não será possível alterar o jogo em questão.
4. Em qualquer situação é necessário o consentimento da equipa adversária para o jogo ser adiado.
5. A organização pode não aceitar o adiamento, mesmo com o entendimento das duas equipas, se o estiverem em causa efeitos de verdade desportiva, por falta de calendarização ou condições necessárias para a boa realização da prova.
6. Para um pedido de alteração de horários ou dias de jogo ser considerado válido tem que ser feito exclusivamente por e-mail ou sms, e a receção do mesmo terá que ser confirmada pela organização até Quinta-feira (inclusive) dessa semana. Caso isto não se verifique, o jogo mantêm-se agendado para o horário original.
7. É da responsabilidade da organização chegar a uma hora e/ou dia consensual para ambas as equipas. Caso não seja possível, prevalecerá a vontade da equipa que não adiou o jogo.
8. O prazo máximo para realização de um jogo adiado é de 10 dias úteis, ou no caso do adiamento decorrer numa altura em que já não existirem 10 dias úteis até ao final da 1ª Fase do campeonato, o jogo deve decorrer até ao final dessa mesma fase.

9. Exceção feita às duas últimas alíneas para jogos não realizados por motivos de responsabilidade da organização. Nesse caso é da responsabilidade da organização chegar a uma data consensual para as duas equipas. Se não for possível, terá que ser tomada uma decisão por parte da organização referente à data e horário final do jogo em questão.
10. Após a definição e comunicação de um novo horário para os jogos reagendados, este já não poderá sofrer alterações e as regras de falta de comparência aplicar-se-ão da mesma forma que nos restantes jogos.
11. Caso uma determinada equipa não possa comparecer num determinado jogo, independentemente da prova em causa, a mesma será penalizada com uma derrota de 5-0 a favor da equipa adversária.
12. Cada equipa possui o direito de adiar um jogo por volta/fase (total de 2 por época), sendo que necessita sempre do aval positivo da equipa adversária para o adiamento em questão.

Não obstante os pontos anteriormente referidos, pedimos a todas as equipas que sempre que estejam impossibilitadas de comparecer em determinado jogo comuniquem à organização, para que as outras equipas (adversária e árbitros) sejam avisadas antecipadamente.

#### **Artigo 16º Substituições e Mínimo de jogadores**

1. O número de substituições é ilimitado, podendo o jogador anteriormente substituído voltar ao terreno de jogo.
2. A substituição terá de ser efetuada do lado do banco de suplente, entre as marcações disposta em campo ou sobre a linha de meio campo. Em primeiro lugar o jogador a ser substituído terá que sair do terreno de jogo e só depois o novo jogador poderá entrar em campo. A substituição acontece com o jogo a decorrer.
3. As equipas poderão em qualquer momento do jogo trocar o seu guarda-redes por um jogador de campo. Este jogador terá de envergar um colete dado pela organização, com uma cor diferente dos equipamentos da restante equipa.
4. Qualquer infração ao processo de substituição resultará na interrupção momentânea do jogo. A equipa será punida com a marcação de um pontapé livre indireto no local onde a bola se encontrava e o jogador que entrou será sempre advertido.
5. Para que o jogo possa iniciar é necessário que cada uma das equipas tenha no máximo 1 jogador a menos do número de jogadores permitidos em campo (ex. 4 jogadores no futebol 5) e um máximo de 2 jogadores a menos durante o decorrer da partida (ex. 3 jogadores no futebol 5).
6. Cada equipa deve comparecer no local do jogo com um mínimo de 30 minutos de antecedência do mesmo.
7. O período de tolerância é de 10 minutos, a partir da hora marcada para a realização do jogo, sendo a atribuição de uma falta de comparência apenas da responsabilidade da organização.
8. Caso uma equipa não cumpra a alínea anterior será decretada a sua derrota por 5-0.

#### **Artigo 17º Jogadores**

1. Os jogadores devem, em especial:
  - a. Respeitar todos os intervenientes no jogo e espectadores, devendo, respetivamente ser tratados de igual forma.
  - b. Apresentar-se equipados de acordo com o regulamentado.
  - c. Cumprir as Leis de Jogos.
  - d. Respeitar as decisões da equipa de arbitragem, independentemente da situação.
  - e. Proceder de forma exemplar para com todos os intervenientes do jogo, antes, durante e depois do jogo.
2. Cada equipa está autorizada a utilizar no máximo:
  - a. Futebol 7 – 14 jogadores por jogo (7 titulares + 7 suplentes)
  - b. Futebol 5 e Futsal – 12 jogadores por jogo (5 titulares + 7 suplentes)

3. É obrigatória a realização do alinhamento das equipas antes do início de cada jogo, por forma de incentivar o fair-play entre equipas e respeitar os espectadores presentes.
4. Os jogadores terão que mostrar o bilhete de identidade ou outro documento identificativo para inscrição na prova, bem como em todos os jogos que participarem.
5. Caso uma equipa utilize um ou mais jogadores que não estejam inscritos corretamente, ser-lhe-á atribuída derrota por 5-0 no(s) jogo(s) em causa.
6. Podem ser inscritos jogadores todas as semanas até data definida pela organização.
7. Só podem ser anuladas inscrições a jogadores que não tenham jogado em nenhum jogo da respetiva época.
8. Após inscrito numa equipa, o jogador só poderá mudar de equipa na mesma época durante o período de transferências (datas definidas pela organização), desde que exista autorização do responsável da organização
  - a. O custo de transferência por jogador é de 20€.
9. Cada equipa pode transferir um máximo de 4 jogadores durante o período de transferências.
10. Máximo de inscrições por equipa é de 22 Jogadores.

#### **Artigo 18º Identificação e deveres do capitão**

1. Os capitães dos Clubes intervenientes em cada jogo devem utilizar uma braçadeira de cor diferente do seu equipamento e que permita a sua identificação pelos elementos da equipa de arbitragem.
2. No início de cada jornada existe uma ficha de jogo a ser preenchida obrigatoriamente pelos capitães de equipa. Aí serão marcadas as presenças e eventual inscrição de novos jogadores.
3. Devem verificar a veracidade de toda a informação presente na ficha de jogo, relativamente à sua equipa.

#### **Artigo 19º Equipa Técnica**

1. As equipas participantes podem optar por ter um treinador e um delegado, que apesar de não estarem equipados, podem marcar presença no banco de suplentes.
2. No caso da equipa ter um médico ou massagista, este poderá estar presente dentro de campo, sendo que deverá comprovar que é, de facto, profissional de saúde.
3. Estes elementos têm que estar identificados na ficha de jogo e inscritos com nome, apelido e número de Bilhete de Identidade.
4. O número limite de treinadores, delegados, médicos ou massagistas é de um por cada equipa.
5. Para além destes elementos e dos jogadores, o acesso ao banco de suplentes e ao recinto de jogo é estritamente proibido para qualquer outro elemento.
6. O árbitro não dará início à partida enquanto estiverem presentes no banco de suplentes elementos não equipados e/ou que não respeitem os pontos referidos neste artigo.
7. Se esses elementos se recusarem a abandonar o banco de suplentes, e passado o tempo de espera de 10 minutos, será decretada a derrota a essa equipa por 5-0.

#### **Artigo 20º Delegados de Jogo**

1. A APMF ou a entidade organizadora pode nomear delegados para todas as provas, competindo a estes, genericamente, zelar pela observância das normas previstas no presente Regulamento.
2. São, designadamente, competências dos delegados de jogo:
  - a. Coordenar toda a informação necessária que antecede o jogo, com vista à sua organização.
  - b. Acompanhar o jogo na íntegra e elaborar um relatório por escrito a quando da ocorrência de situações que necessitem de avaliação por parte da entidade organizadora.
  - c. Auxiliar os árbitros em tudo o que for necessário.
  - d. Fomentar e desenvolver os princípios gerais do regulamento.



### **Artigo 21º Espectadores**

1. É permitido a todas as equipas ter assistência nos campos, até razão em contrário.
2. Exceção feita a campos onde seja proibida a assistência. Esta situação deve ser alertada pela organização até ao arranque da partida.
3. A assistência é da inteira responsabilidade da equipa correspondente. Não é permitido comentários para árbitros ou para a equipa adversária.

### **Artigo 22º Árbitros**

1. Em todas as competições, todos os jogos contarão com árbitros nomeados pelo Concelho de Arbitragem da APMF.
2. A sua autoridade e o exercício dos poderes que lhe são atribuídos pelas leis do jogo deverão ser sempre respeitados.
3. Das suas decisões sobre questões de facto ocorridas no decurso da partida não há apelo, mesmo que isso tenha reflexos no resultado do encontro.
4. Desempenhará as funções de cronometrista, incluindo no controle dos minutos de tempo extra e disciplinares.
5. Utilizará poderes discricionários para interromper o jogo quando se cometam infrações às leis e para suspender ou terminar um encontro sempre que o julgue necessário.
6. A partir do momento em que ingressa no terreno de jogo, advertirá todo e qualquer jogador que tenha comportamento incorreto ou atitude inconveniente e expulsá-lo-á do encontro em caso de reincidência.
7. Tomará medidas disciplinares contra todo o jogador com comportamento passível de advertência ou expulsão.
8. Caso se verifique a falta de comparência de um árbitro em determinado jogo, as equipas têm duas opções: adiam o jogo para data a designar ou caso estejam ambas de acordo, permitem que um elemento exterior ao jogo o arbitre.
9. As opções referidas na alínea anterior dependem da aprovação de ambas as equipas. Caso não se encontre um consenso, prevalece o adiamento do jogo para data a designar pela organização.
10. Não é permitida a utilização de fotografias, filmagens ou outro tipo de material sem prévia autorização da organização e de todos os intervenientes do jogo.

### **Artigo 23º Disciplina**

1. Serão utilizados cartões amarelos e vermelhos para advertir os jogadores sempre que o árbitro considere necessário e as circunstâncias do jogo assim o obriguem.
2. A aplicação do cartão amarelo implica a ausência do mesmo jogador por um período de 2 minutos no futebol 5 e futebol 7, sendo que pode entrar um outro colega de equipa para o substituir durante esse período.
  - a. É exceção aos 2 minutos de suspensão o jogador que leve cartão amarelo enquanto guarda-redes
  - b. Esta regra não é aplicada no Futsal
3. A aplicação do cartão vermelho implica a ausência do mesmo jogador de forma definitiva da partida, sendo que pode entrar novamente um colega de equipa para o seu lugar nas seguintes situações:
  - a. Futsal e Futebol 5 – Após 2 minutos ou golo sofrido
  - b. Futebol 7 – Após 5 minutos
4. Durante um jogo a amostragem de 2 cartões amarelos ao mesmo jogador origina a expulsão imediata deste e a sua suspensão para o jogo seguinte.
5. Ao longo da competição, a acumulação de 3 cartões amarelos origina um jogo de suspensão a cumprir na partida imediatamente a seguir à amostragem do último cartão.
6. A amostragem de um cartão vermelho direto implica a suspensão imediata por um período nunca inferior a 2 jogos. O tempo concreto de castigo será determinado pela organização de acordo com o relatório do árbitro.

7. A única exceção à alínea anterior é a expulsão com vermelho direto provocado por mão na bola, quando esta se dirige para a baliza. Neste caso será atribuído apenas 1 jogo de castigo.
8. Um jogador que seja expulso terá que abandonar o campo e não poderá ficar no banco de suplentes.
9. Os jogos de castigo são cumpridos no(s) jogo(s) imediatamente a seguir ao jogador ter sido expulso ou ter acumulado 3 cartões amarelos, independentemente se é jogo de taça, de campeonato ou jogo em atraso.
10. Se, por motivos disciplinares, um determinado jogo não chegar ao seu fim, proceder-se-á da seguinte forma:
  - a. No caso de uma das equipas ser responsável por determinado jogo não terminar, essa equipa é penalizada com uma derrota por 5-0 e serão equacionados os respetivos castigos disciplinares individuais e coletivos.
  - b. No caso de ambas as equipas serem responsáveis, o jogo não se repete e nenhuma das formações soma pontos nessa jornada. Serão também equacionados possíveis castigos disciplinares individuais e coletivos.
11. Cada caso será julgado de acordo com os factos ocorridos e apurados junto do árbitro, observador do jogo e capitães de ambas as equipas.
12. Não serão toleradas agressões físicas de qualquer tipo a nenhum dos intervenientes na prova. Caso essa situação se verifique, o agente em causa será expulso definitivamente e a sua equipa sofrerá também consequências disciplinares que podem ir de perda do respetivo encontro até à própria expulsão da competição.
13. Em caso de expulsão da competição, a equipa em causa não terá direito ao reembolso dos jogos efetuados até esse momento ou da caução entregue no ato da inscrição.
14. Cada equipa é responsável pelos atos individuais de cada jogador.
15. Embora não exista a capacidade de observar todos os jogos de forma equitativa, os atos de indisciplina ocorridos durante o jogo que elementos da organização tenham presenciado, e que tenham passado despercebidos ao árbitro, serão, posteriormente, alvo de análise e resultarão em castigos disciplinares individuais e, eventualmente, coletivos.

#### **Artigo 24º Equipamentos**

1. A numeração das camisolas é obrigatória, de cor contraste com as cores das camisolas, e com uma numeração determinada de 1 a 99.
2. Não é possível existir a repetição de números dentro da mesma equipa participante num jogo, nem exceder dois algarismos.
3. As camisolas terão que ser todas da mesma cor, exceto a camisola de Guarda-redes que terá de ser obrigatoriamente de cor diferente, de forma a distingui-lo dos outros jogadores.
4. Quando ambas as equipas têm equipamentos de cor igual, a organização deverá fornecer coletes.
5. Os equipamentos podem conter o emblema ou nome da respetiva equipa e qualquer tipo de publicidade até instrução em contrário.
6. O uso de caneleiras é definido pelo responsável da competição.
7. A organização não se responsabiliza por qualquer incidente ocorrido derivado do facto da não utilização proteção adequada.
8. No que respeita ao calçado é permitida a seguinte utilização de equipamento:
  - a. Futebol 7 - Ténis de sola lisa, embora não recomendada, ténis turf ou chuteiras de futebol adequadas ao piso de jogo (sintético ou relvado). É expressamente proibida a utilização de chuteiras de pitão de alumínio.
  - b. Futebol 5 - Ténis de sola lisa, embora não recomendada, e ténis turf adequados ao piso de jogo (sintético). Todo o tipo de chuteiras de futebol é proibida.
  - c. Futsal – Ténis turf, embora não recomendada, e ténis de sola lisa adequados ao piso de jogo (piso duro). Todo o tipo de chuteiras de futebol é proibida.

9. É também proibida a utilização de brincos, pulseiras ou outro tipo de acessórios que o árbitro do encontro considere perigoso para a integridade física dos atletas.

### Artigo 25º Inscrições e Pagamentos

1. Qualquer pessoa se pode inscrever no Superliga Nacional de Futebol 7, desde que possua uma idade mínima de 16 anos.
2. A Pré-inscrição pode ser feita de duas formas: deslocando-se a um dos campos do Projecto Escola verde do País ([www.escolaverde.com](http://www.escolaverde.com)) ou MyIndoor ([www.myindoor.com](http://www.myindoor.com)) e deixar os contactos do capitão e sub-capitão de equipa ou, em alternativa, através da internet (pelo site [www.minifootball.pt](http://www.minifootball.pt) ou pelo email [geral@minifootball.pt](mailto:geral@minifootball.pt)).
3. A inscrição só fica fechada após pagamento da prova numa das seguintes modalidades:
  - a. Modalidade Jogo-a-Jogo
    - i. Necessita do pagamento de uma caução (entre 1 e 4 jogos) que será devolvida após concluídos todos os jogos, num prazo de 30 dias após a solicitação da mesma.
    - ii. Necessita do pagamento do valor de jogo antes do início do mesmo.
  - b. Modalidade Pagamento Época
    - i. Para torneios de 6 equipas
      - Necessita de pagamento de 14 Jogos\*
        - Oferta de 1 Bola e 15º+16º Jogo caso ocorram
    - ii. Para torneios com mais de 6 equipas
      - Necessita de pagamento de 18 Jogos\*
        - Oferta de 2 Bolas e 19º+20º Jogo caso ocorram
  - c. Modalidade Liga de Verão/Liga de Inverno
    - Necessita de pagamento de 7 jogos\*
      - Oferta de 1 Bola

\*Caso a equipa não atinja o número de jogos que pagou a diferença é devolvida.

4. Não obstante as alíneas anteriores, a organização reserva o direito de poder rejeitar a inscrição de equipas ou jogadores que já tenham estado envolvidos anteriormente em atos que levaram à sua expulsão do torneio.

### Artigo 26º Prémios

1. No final de cada campeonato, serão atribuídos prémios aos primeiros classificados de cada Liga, bem como aos melhores marcadores, guarda-redes e jogadores, e também aos vencedores das taças.
2. Os prémios são os seguintes:
  - a. Campeonato:
    - i. Primeira Divisão: Participação na Final Nacional (Evento *Premium* de 1 ou 2 dias)
    - ii. Segunda Divisão: 200€ em Material Desportivo
    - iii. Terceira Divisão: 150€ em Material Desportivo
    - iv. Troféus coletivos: Taças para 1º, 2º e 3º Classificados e medalhas para os Campeões
    - v. Troféus Individuais: Melhor Jogador, Melhor Guarda-Redes e Melhor Marcador.
  - b. Liga Inverno/Verão:
    - i. 200€ em Material Desportivo
    - ii. Troféus Coletivos: Taça para Vencedor e medalhas para os 2 finalistas
    - iii. Troféus Individuais: Melhor Marcador
  - c. Taças:

- i. Taça Regional: 200€ em Material Desportivo
  - ii. Taça Secundária: 150€ em Material Desportivo
  - iii. Troféus Coletivos: Taça para Vencedor e medalhas para os 2 finalistas
  - iv. Troféus Individuais: Melhor Marcador
3. Não obstante o descrito na alínea anterior, a organização reserva o direito de poder alterar os prémios caso surjam outras alternativas (por exemplo, patrocinadores) ou o número de equipas da prova não permita a oferta dos mesmos.

#### **Artigo 27º Faltas de Comparência e Atribuição de Derrota**

1. A falta de comparência ou atribuição de derrota a uma equipa pode ser concretizada pelos seguintes motivos:
  - a. Não comparência a um jogo
  - b. Atraso no arranque de jogo para lá dos 10 minutos de tolerância estipulados
  - c. Abandono da partida antes do término do jogo
  - d. Recusa a jogar, mesmo com os jogadores em campo
  - e. Falta de pagamento de jogos realizados ou previstos
  - f. Má conduta em campo
  - g. Responsabilidade no não término de um jogo
  - h. Não cumprimento do regulamento em todas as suas alíneas
2. A falta de comparência ou atribuição de derrota pelos motivos apresentados no ponto 1, levam à perda parcial da caução no valor do referido jogo, caso este não seja um dos últimos 3 jogos de campeonato da segunda volta/fase. No caso do jogo em questão corresponder a uma das últimas 3 jornadas da segunda volta/fase será removida a totalidade da caução existente.
3. Se a falta de comparência decorrer com aviso no próprio dia de jogo ou sem qualquer tipo de alerta por parte da equipa, poderá também ser removida a totalidade da caução.
4. A equipa que compareceu no jogo para além de somar os 3 pontos ou passar à próxima fase, não terá que pagar qualquer valor. Contudo, a equipa tem a possibilidade de treinar durante essa hora, alugando o campo pelo preço do jogo.

#### **Artigo 28º Outras disposições**

1. A organização da prova fornece bola oficial para todos os jogos. As equipas podem optar por utilizar outra bola desde que ambas estejam de acordo, sabendo à partida que a organização não se responsabiliza pelo desaparecimento das mesmas.
2. A totalidade da caução paga pelas equipas no ato de inscrição é utilizada em casos de violência, distúrbios, faltas de comparência, desistência ou expulsão da equipa do torneio.
3. Todo e qualquer participante das provas promovidas pela APMF, permite automaticamente a cedência dos seus direitos de imagem á organização e respetivos parceiros, para eventuais campanhas.
4. As equipas que participam na Superliga Nacional de Futebol 7 não devem aceitar jogar sob condições que, de alguma forma, contrariem as regras explícitas no regulamento e não sejam detetadas pela organização. Ao não fazerem uso deste direito, estão a concordar com as mesmas e com o resultado final do jogo.
5. Eventuais protestos de jogo, devem ser feitos por escrito no local de jogo ou enviados por e-mail até um máximo de 48 horas depois do final do mesmo.

#### **Artigo 29º Entrada em Vigor**

O presente Regulamento entra em vigor a partir da data da sua publicação.