



REGULAMENTO OFICIAL

Temporada 2010-2011

1ª Época

Capítulo I

Informações Gerais

1 – Apresentação do Torneio

- a) A Superliga Futebol 7 2010/2011 será constituída por 3 divisões (Superliga, Liga de Honra e Liga C) de 8 equipas que jogarão em formato de campeonato ao longo de 7 jornadas (1 volta).
- b) As equipas serão distribuídas com base nas classificações finais da época transacta.
- c) As equipas novas entrarão na divisão inferior.
- d) Caso o número de equipas seja superior a 24, criar-se-ão novas séries de 8 equipas de acordo com a seguinte ordem:

32 Equipas – 1 Superliga, 1 Liga de Honra e 2 Ligas C (C1 e C2)

40 Equipas – 1 Superliga, 2 Ligas de Honra (LH1 e LH2) e 2 Ligas C (C1 e C2)

48 Equipas – 1 Superliga, 2 Ligas de Honra (LH1 e LH2) e 3 Ligas C (C1, C2 e C3)

- e) No final do campeonato estará encontrado o campeão da Superliga Futebol 7, bem como as 2 equipas que descerão para a Liga de Honra e Liga C e as que subirão para a Superliga e Liga de Honra na época seguinte. Imediatamente a seguir, começa uma nova época com a Superliga, a Liga de Honra e a Liga C redefinidas.
- f) No final de cada época, os campeões regionais da Superliga encontram-se para a realização da Final Nacional, na qual se apurará o Campeão Nacional da Superliga Futebol 7.
- g) Para além do campeonato, todas as equipas participam também na Taça Futebol 7.
- h) A Taça Futebol 7 é disputada num formato semelhante à Liga dos Campeões da UEFA, com grupos de 4 equipas (das várias divisões) mas apenas com 1 volta. De seguida são disputadas as eliminatórias também a uma mão.
- i) O número de eliminatórias a disputar depende do número de equipas que participam em cada época e este ponto apenas é definido e comunicado após o fecho das inscrições.

- j) Em ambas as competições, todos os jogos contarão com árbitros federados.
- k) O jogo é composto por 2 partes de 25 minutos corridos.
- l) O regulamento oficial da “Superliga Futebol 7” terá que ser cumprido na íntegra e quem não o fizer sofrerá sanções de acordo com a gravidade da infracção.
- m) As equipas que participam na “Superliga Futebol 7” não devem aceitar jogar sob condições que, de alguma forma, contrariem as regras explícitas no regulamento e não sejam detectadas pela organização. Ao não fazerem uso deste direito, estão a concordar com as mesmas e com o resultado final do jogo.
- n) No caso de qualquer ponto omissivo relativamente às regras e leis de jogo ou regulamento disciplinar será adoptado o “Regulamento Provas Oficiais de Futebol de Onze e Sete” da Associação de Futebol de Lisboa.

2- Datas e Horários

- a) A Superliga Futebol 7 2010/2011 será composta por 3 épocas desportivas e decorrerá entre Setembro de 2010 e Julho de 2011.
- b) A primeira época terá início no fim-de-semana de 25 e 26 de Setembro e terminará no dia 19 de Dezembro. A segunda época decorrerá entre Janeiro e Março, enquanto a terceira será disputada entre Abril e Julho. Na 2ª e 3ª épocas, a data de início e fim está ainda sujeita a confirmação.
- c) Os jogos da Superliga, Liga de Honra 1, Liga de Honra 2, Liga C1, C2 e C4 serão disputados ao Domingo entre as 16h e as 23h. Os jogos da Liga de Honra 3, Liga C3 e C5 serão disputados ao Sábado sensivelmente no mesmo período do dia.
- d) Na Taça Futebol 7 os jogos decorrerão ao longo do fim-de-semana e serão distribuídos por ambos os dias de acordo com os grupos previamente definidos em sorteio.

3 – Inscrições e Pagamentos

- a) Qualquer pessoa se pode inscrever na Superliga Futebol 7.

- b) A Pré-inscrição pode ser feita de duas formas: deslocando-se a um dos campos do Projecto Escola verde do País (www.escolaverde.com) e deixar os contactos do capitão e sub-capitão de equipa ou, em alternativa, através da internet (pelo site www.superligaFutebol7.com ou pelo e-mail superligaFutebol7@gmail.com).
- c) A inscrição fica concretizada mediante o pagamento adiantado dos 2 últimos jogos que a equipa efectuar no torneio e do seguro obrigatório.
- d) As equipas podem efectuar os pagamentos referidos na alínea anterior de acordo com as seguintes hipóteses:

Hipótese 1: Fazer o pagamento integral do seguro obrigatório no acto da inscrição

Neste caso, cada jogo teria um valor de 35€ e a inscrição um valor de 95€ [2 últimos jogos (2 x 35€) + 25€ seguro].

Hipótese 2: Fazer o pagamento do seguro obrigatório jogo a jogo

Se a equipa optar por fazer o pagamento do seguro obrigatório ao longo da época, cada jogo terá um valor de 37,5€ (35€ jogo + 2,5€ seguro. No acto da inscrição, a caução a entregar será de 75€.

Hipótese 3: Fazer o pagamento dos 10 jogos no acto da inscrição

As equipas podem optar por fazer, no acto da inscrição, o pagamento dos 10 jogos (7 de campeonato + 3 da fase de grupos da taça) que têm garantidos ao longo da época. Neste caso a Superliga Futebol 7 oferece o seguro. Caso a equipa realize mais algum jogo no torneio para além dos 10 previamente pagos (por exemplo, se se qualificar para as eliminatórias da taça), o valor será de 35€/jogo.

- e) O pagamento da inscrição pode ser efectuado directamente num dos campos do Projecto Escola Verde do País ou através de transferência bancária para o NIB

0033 0000 45274552412 05

- f) Ao longo da época, os restantes jogos são pagos jogo a jogo antes do início de cada partida.

- g) Não obstante as alíneas anteriores, a Superliga Futebol 7 reserva o direito de poder rejeitar a inscrição de equipas ou jogadores que já tenham estado envolvidos anteriormente em actos que levaram à sua expulsão do torneio.

4 – Prémios

- a) No final de cada campeonato, serão atribuídos prémios (ainda a definir e que serão posteriormente apresentados) aos primeiros classificados da Superliga Futebol 7, da Liga de Honra e da Liga C, bem como aos melhores marcadores, vencedores e finalistas da Taça.

- b) Para além dos prémios finais todas as equipas podem usufruir de descontos semanais no aluguer dos campos do Projecto Escola Verde com especial relevância para as equipas melhor classificadas em cada divisão.

- **1ª Classificada**

1. A equipa que liderar a sua divisão durante uma determinada semana pode alugar um campo do Projecto Escola Verde, a qualquer hora disponível, de forma gratuita.
2. Para que o desconto seja efectivamente de 100%, as marcações dos campos estão sujeitas às seguintes limitações:
 - a) Sempre que a hora pretendida for um dia útil das 18:30 às 00:00, a marcação não poderá ser feita com uma antecedência superior a 48h.
 - b) Caso a marcação seja efectuada antes deste período, a equipa terá um desconto de 50% sobre o valor do aluguer.
 - c) A marcação tem que ser feita pelo capitão de equipa.
3. Para os outros horários, o jogo poderá ser marcado em qualquer altura da semana em que a equipa esteja na liderança do campeonato.
4. Este prémio está limitado à marcação de uma hora por semana.
5. As equipas podem beneficiar do desconto até ao final da semana seguinte ao último jogo que disputarem no torneio.

- **2ª Classificada**

1. A equipa que estiver em 2º lugar na sua divisão durante uma determinada semana pode alugar um campo do Projecto Escola Verde, a qualquer hora disponível, com 50% de desconto.
2. Para que o desconto seja efectivamente de 50%, as marcações dos campos estão sujeitas às seguintes limitações:
 - a) Sempre que a hora pretendida for um dia útil das 18:30 às 00:00, a marcação não poderá ser feita com uma antecedência superior a 48h.
 - b) Caso a marcação seja efectuada antes deste período, a equipa terá um desconto de 30% sobre o valor do aluguer.
 - c) A marcação tem que ser feita pelo capitão de equipa.
3. Para os outros horários, o jogo poderá ser marcado em qualquer altura da semana em que a equipa esteja na 2ª posição do campeonato.
4. Este prémio está limitado à marcação de uma hora por semana.
5. As equipas podem beneficiar do desconto até ao final da semana seguinte ao último jogo que disputarem no torneio.

- **3ª Classificada**

1. A equipa que estiver em 3º lugar na sua divisão durante uma determinada semana pode alugar um campo do Projecto Escola Verde, a qualquer hora disponível, com 25% de desconto.
2. Para que o desconto seja efectivamente de 25%, as marcações dos campos estão sujeitas às seguintes limitações:
 - a) Sempre que a hora pretendida for um dia útil das 18:30 às 00:00, a marcação não poderá ser feita com uma antecedência superior a 48h.
 - b) Caso a marcação seja efectuada antes deste período, a equipa terá um desconto de 15% sobre o valor do aluguer.
 - c) A marcação tem que ser feita pelo capitão de equipa.
3. Para os outros horários, o jogo poderá ser marcado em qualquer altura da semana em que a equipa esteja na 3ª posição do campeonato.
4. Este prémio está limitado à marcação de uma hora por semana.

5. As equipas podem beneficiar do desconto até ao final da semana seguinte ao último jogo que disputarem no torneio.

• **Restantes Equipas**

1. Todas as equipas que participam na Superliga Futebol 7 numa determinada época podem alugar um campo do Projecto Escola Verde, a qualquer hora disponível, com 15% de desconto.

2. Para que o desconto seja efectivamente de 15%, as marcações dos campos estão sujeitas às seguintes limitações:

a) Sempre que a hora pretendida for um dia útil das 18:30 às 00:00, a marcação não poderá ser feita com uma antecedência superior a 48h.

b) Caso a marcação seja efectuada antes deste período, a equipa terá um desconto de 10% sobre o valor do aluguer.

c) A marcação tem que ser feita pelo capitão de equipa.

3. Para os outros horários, o jogo poderá ser marcado em qualquer altura da semana com o desconto de 15%.

4. Este prémio pode ser utilizado de forma ilimitada durante a semana.

5. As equipas podem beneficiar do desconto até à semana seguinte ao último jogo que disputarem no torneio.

Capítulo II

Organização Técnica

1 – Classificações e formas de desempate

a) Nas competições disputadas por pontos, adoptar-se-á a seguinte tabela:

Vitória.....	3 Pontos
Empate.....	1 Ponto
Derrota.....	0 Pontos

b) O vencedor de cada divisão ou grupo será aquele que no final da prova conseguir alcançar o maior número de pontos.

c) A classificação geral das equipas que, no final das fases ou das provas disputadas por pontos, se encontrem com igual número de pontos depende, para efeito de desempate, das seguintes disposições, por ordem de prioridade:

- Maior número de pontos conquistados no confronto directo
- Maior *goal difference* no confronto directo
- Maior *goal difference* total
- Maior número de golos marcados no confronto directo
- Maior número de golos marcados no total
- Menor número de cartões amarelos (cada cartão vermelho por acumulação é entendido como dois cartões amarelos. No caso de expulsão directa conta como quatro amarelos).
- Moeda ao ar

d) No final de cada época, os 2 primeiros classificados da Liga de Honra e da Liga C serão promovidos à divisão imediatamente acima, enquanto que os 2 últimos classificados da Superliga e Liga de Honra descerão para as divisões imediatamente abaixo.

e) Nas épocas em que existam mais do que 1 série por divisão, a alínea anterior não se aplica no que respeita às subidas de divisão. Assim:

1. Se o número de séries na divisão mais abaixo for **igual** ao número de séries na divisão mais acima, sobem os dois primeiros classificados de cada série.
2. Se o número de séries na divisão mais abaixo foi **superior** ao número de séries na divisão mais acima, sobem de divisão os campeões de cada série e os segundos classificados necessários para preencher as séries de 8 equipas na divisão acima.

f) Caso se verifiquem desistências de equipas participantes entre duas épocas, a constituição das divisões será definida da seguinte forma:

1 – Se uma equipa que se manteve em determinada divisão desistir, o seu lugar será preenchido pelo participante que terminou na penúltima posição dessa divisão na época anterior.

2 – 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.

3 – Se uma equipa que desceu de divisão desistir, o seu lugar será preenchido pelo penúltimo classificado da divisão que iria acolher a formação desistente. Por exemplo, se uma equipa descer da Superliga para a Liga de Honra e desistir, o seu lugar será ocupado pela penúltima classificada da Liga de Honra.

4 – Se desistir mais do que uma equipa na situação referida no número 1, a segunda vaga que daí decorrerá não será ocupada pela última classificada dessa divisão, mas sim pela equipa melhor classificada da divisão mais abaixo que não subiu automaticamente.

g) Se a desistência ocorrer durante a prova, aplicam-se as seguintes regras:

1 - Se a equipa que desistiu já tiver efectuado 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.

2 - Se a equipa que desistiu tiver efectuado 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. Neste 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.

h) Caso a alínea anterior se verifique, a equipa que desistiu perderá a caução que entregou no início do campeonato.

i) Na fase de grupos da Taça, caso hajam grupos com apenas 3 equipas, qualificar-se-ão para as eliminatórias apenas os primeiros classificados. Em relação aos grupos de 4 equipas, são apurados os primeiros classificados e os melhores segundos classificados desta fase até perfazer o número de equipas necessário para disputar a primeira eliminatória.

j) O número de equipas que transitam para a primeira eliminatória depende exclusivamente do número de grupos da primeira fase. Assim, temos os seguintes cenários:

- Número de grupos inferior a 8 – Quartos de Final
 - Número de grupos entre 8 e 15 (inclusive) – Oitavos de Final
 - Número de grupos igual ou superior a 16 – 16 Avos de Final
- k) Para efeitos de subidas de divisão ou apuramentos na fase de grupos da taça, em caso de igualdade de pontos, os melhores segundos lugares serão encontrados aplicando os seguintes critérios:

1º - Pontos

2º - Maior *Goal Difference*

3º - Maior número de golos marcados

4º - Menor número de cartões amarelos (cada cartão vermelho por acumulação é entendido como dois cartões amarelos. No caso de expulsão directa conta como quatro amarelos).

5º - Moeda ao ar

- l) 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. Não existe, portanto, prolongamento.

2 – Sorteios e Alterações dos Jogos

- a) Os sorteios da Superliga Futebol 7 e da Taça Futebol 7 são realizados após a data limite para inscrições no torneio, salvo em casos nos quais as respectivas divisões e grupos estejam, à priori, definidos independentemente dos prazos de inscrição.
- b) 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.
- c) Após esse período, aplicam-se as regras de adiamentos e alterações de horários previstas nas alíneas seguintes.
- d) Cada equipa está autorizada a adiar apenas um jogo por época, seja ele de campeonato ou taça. Esse adiamento terá que ser feito até à Quinta-Feira (inclusive) anterior ao jogo. Qualquer pedido que não cumpra uma destas regras será imediatamente rejeitado.

- e) Para um pedido de adiamento ser considerado válido tem que ser exclusivamente por e-mail ou sms, e a recepção do mesmo terá que ser confirmada pela organização até ao prazo referido na alínea anterior. Caso isto não se verifique, o jogo mantém-se agendado para o horário original.
- f) É da responsabilidade da organização da Superliga Futebol 7 reagendar uma nova data consensual a ambas as equipas. Caso não seja possível, prevalecerá a vontade da equipa que não adiou o jogo. O prazo máximo para a realização do jogo é de duas semanas a contar desde a data prevista inicialmente.
- g) Após a definição e comunicação de um novo horário para os jogos adiados, este já não poderá sofrer alterações e as regras de falta de comparência aplicar-se-ão da mesma forma que nos restantes jogos.
- h) Exceptuando os casos referidos nas alíneas anteriores, não serão aceites pedidos de alterações de horários.
- i) Caso uma determinada equipa não possa comparecer num segundo jogo (depois de já ter adiado um), a mesma será penalizada com uma derrota de 5-0 a favor da equipa adversária. (Ver capítulo 7 para outras sanções em casos de falta de comparência.
- j) 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.

3 – Jogadores

- a) O período de inscrição e transferências de jogadores para a 1ª Época da Temporada 2010/2011 inicia-se a 16 de Agosto de 2010 e termina a 30 de Novembro 2010 (inclusive). Dentro deste período não existem limitações quanto ao número de jogadores inscritos por equipa no torneio.
- b) Cada equipa está autorizada a utilizar no máximo 14 jogadores por jogo (7 titulares + 7 suplentes).
- c) 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.

- d) Os jogadores terão que ter consigo em todos os jogos o Bilhete de Identidade ou passaporte.
- e) A inscrição de um jogador só é considerada correcta mediante a apresentação do Bilhete de Identidade ou passaporte e o preenchimento completo da ficha de inscrição de jogadores. Nessa ficha, cada elemento terá que indicar obrigatoriamente o primeiro e último nome, número de camisola e número do Bilhete de Identidade.
- f) No acto da inscrição, cada equipa receberá uma ficha de inscrição de jogadores que deverá preencher e enviar para a organização até Quarta Feira anterior ao primeiro jogo. Depois, em cada jogo, o capitão de equipa terá que assinalar os elementos presentes nessa partida e inscrever novos elementos se assim o entender (e estiver dentro do prazo previsto na alínea a).
- g) Cada equipa poderá também inscrever jogadores directamente através do site. Basta para isso que utilize o seu username e password fornecidos pela organização e aceda à área de gestão da sua equipa.
- h) Caso uma equipa utilize um ou mais jogadores que não estejam inscritos correctamente, ser-lhe-á atribuída derrota por 5-0 no(s) jogo(s) em causa.
- i) Qualquer jogador pode trocar de equipa no decorrer de uma época desde que cumpra as seguintes regras:
 - Um jogador que tenha sido transferido de uma equipa para outra na mesma época não poderá voltar à sua equipa de origem (independentemente da divisão) nem ingressar em qualquer outra equipa.
 - A transferência terá que ser efectuada dentro do prazo previsto para o efeito na alínea a).

3.1 – Equipamentos dos jogadores

- a) A numeração das camisolas é obrigatória.
- b) As camisolas terão que ser todas da mesma cor, excepto a camisola de Guardanets que terá de ser obrigatoriamente de cor diferente, de forma a distingui-los dos outros jogadores.

- c) Recomendamos a todos os jogadores o uso de caneleiras e as mesmas devem estar permanentemente e totalmente cobertas pelas meias.
- d) No que respeita ao calçado é permitida a utilização de ténis de sola lisa ou de pitão pequeno de borracha ou chuteiras de pitão de borracha. É expressamente proibida a utilização de chuteiras de pitão de alumínio. Caso este ponto não se verifique e o árbitro ou organização não se aperceba, a equipa adversária deverá alertar as pessoas responsáveis e o jogo não terá início até que estejam repostas as condições explícitas no regulamento.
- e) Se um jogador de uma determinada equipa estiver a jogar com chuteiras de pitão de alumínio, o jogo será interrompido e este elemento terá que trocar de calçado ou não poderá continuar em campo.
- f) 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.

3.2 – Substituições e mínimo de jogadores

- a) O número de substituições é ilimitado, podendo o jogador anteriormente substituído voltar ao terreno de jogo.
- b) A substituição terá de ser efectuada em frente ao banco de suplentes da própria equipa. 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.
- c) As equipas poderão em qualquer momento do jogo trocar o seu guarda-redes por um jogador de campo. Este jogador terá de envergar uma camisola de cor diferente dos seus colegas.
- d) Qualquer infracção ao processo de substituição resultará na interrupção momentânea do jogo. A equipa será punida com a marcação de um pontapé livre indirecto no local onde a bola se encontrava e o jogador que entrou será sempre advertido.
- e) Para que o jogo possa iniciar é necessário que cada uma das equipas tenha pelo menos 5 jogadores em campo. Durante o jogo é necessária a presença de, no mínimo, 5 jogadores em cada equipa.

- f) Cada equipa tem de comparecer no local do jogo com um mínimo de 30 minutos de antecedência do mesmo.
- g) O período de tolerância é de 10 minutos.
- h) Caso uma equipa não cumpra a alínea anterior será decretada a sua derrota por 5-0.

4 – Treinadores

- a) As equipas participantes podem optar por ter um treinador, que apesar de não estar equipado, pode marcar presença no banco de suplentes.
- b) Este elemento tem que estar identificado na ficha de jogo e inscrito com nome, apelido e número de Bilhete de Identidade.
- c) O número limite de treinadores é um por equipa.
- d) Para além dos jogadores e de um treinador, o acesso ao banco de suplentes e ao recinto de jogo é estritamente proibido para qualquer outro elemento.
- e) O árbitro não dará início à partida enquanto estiverem presentes no banco de suplentes elementos não equipados e/ou que não sejam treinador.
- f) 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.

5 – Árbitros

- a) Será designado um árbitro oficial federado para dirigir cada encontro que irá zelar pela aplicação das leis de jogo.
- b) A sua autoridade e o exercício dos poderes que lhe são atribuídos pelas leis do jogo deverão ser sempre respeitados.
- c) Das suas decisões sobre questões de facto ocorridas no decurso da partida não há apelo, mesmo que isso tenha reflexos no resultado do encontro.
- d) Desempenhará as funções de cronometrista, incluindo no controle dos minutos de tempo morto pedidos pelas equipas.

- e) 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.
- f) A partir do momento em que ingressa no terreno de jogo, advertirá todo e qualquer jogador que tenha comportamento incorrecto ou atitude inconveniente e expulsá-lo-á do encontro em caso de reincidência.
- g) Tomará medidas disciplinares contra todo o jogador que cometa uma falta passível de advertência ou expulsão.
- h) Interromperá o jogo se, em seu entender, um jogador estiver gravemente lesionado. Se um jogador estiver ligeiramente lesionado, a partida só será interrompida quando a bola deixar de estar em jogo. Independentemente da gravidade da lesão, o jogo terá sempre de continuar até ao seu final.
- i) 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.
- j) 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.
- k) Não é permitida a utilização de fotografias, filmagens ou outro tipo de material que possa servir de análise ao trabalho do árbitro após o jogo com o intuito de protestar ou pedir a repetição de um jogo da Superliga Futebol 7.

6 – Disciplina

- a) Serão utilizados cartões amarelos e vermelhos para advertir os jogadores sempre que o árbitro considere necessário e as circunstâncias do jogo assim o obriguem.
- b) 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.

- c) Ao longo do campeonato, a acumulação de 3 cartões amarelos origina um jogo de suspensão a cumprir na partida imediatamente a seguir à amostragem do último cartão.
- d) Para a alínea anterior, a soma dos cartões e suspensão são feitas independentemente da competição que se está a disputar (campeonato ou taça).
- e) A amostragem de um cartão vermelho directo 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.
- f) A única excepção à alínea anterior é a expulsão com vermelho directo provocado por mão na bola, quando esta se dirige para a baliza. Neste caso será atribuído apenas 1 jogo de castigo.
- g) Um jogador que seja expulso terá que abandonar o campo e não poderá ficar no banco de suplentes.
- h) 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.
- i) Se, por motivos disciplinares, um determinado jogo não chegar ao seu fim, proceder-se-á da seguinte forma:
 - 1 – 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 respectivos castigos disciplinares individuais e colectivos.
 - 2 – 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 colectivos.
 - 3 – Cada caso será julgado de acordo com os factos ocorridos e apurados junto do árbitro, observador do jogo e capitães de ambas as equipas.
- j) Não serão toleradas agressões físicas de qualquer tipo a nenhum dos intervenientes no torneio. 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 respectivo encontro até à própria expulsão da competição.

- k) Em caso de expulsão da competição, a equipa em causa não terá direito ao reembolso dos jogos efectuados até esse momento ou da caução entregue no acto da inscrição.
- l) Cada equipa é responsável pelos actos individuais de cada jogador.
- m) Embora não tenhamos capacidade de observar todos os jogos de forma equitativa, os actos 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, colectivos.

7 – Outras disposições

- a) A organização da “Superliga Futebol 7” fornece bola oficial para todos os jogos, mas as equipas podem optar por utilizar outra, desde que ambas estejam de acordo.
- b) Quando ambas as equipas têm equipamentos de cor igual, a organização da “Superliga Futebol 7” fornece coletes que serão entregues à equipa sorteada como visitante.
- c) Em relação à alínea anterior, os coletes serão entregues à equipa que joga em “casa” se esta não tiver os seus equipamentos numerados.
- d) Sanções para as faltas de comparência sem aviso prévio:
 - No próprio jogo é atribuída uma derrota por 5-0
 - Pagamento do valor correspondente a 2 jogos (perda da caução)
 - Para continuar no torneio, a equipa em causa terá que repor a caução até à Quarta-Feira seguinte à falta de comparência
- e) A equipa que compareceu no jogo para além de somar os 3 pontos, não terá que pagar qualquer valor. Contudo, a equipa tem a possibilidade de treinar durante essa hora, alugando o campo pelo preço do jogo (37,5€).

- f) Caso as duas equipas não compareçam no jogo sem aviso prévio, decorrerão as seguintes sanções:
- O jogo não se repetirá
 - É atribuída derrota a ambas as equipas
 - Pagamento do valor correspondente a 2 jogos (perda da caução).
 - Para continuarem no torneio, ambas as equipas terão que repor a caução até à Quarta-Feira seguinte à falta de comparência
- g) Sanções para faltas de comparência com aviso no próprio dia:
- É atribuída uma derrota por 5-0 nesse jogo
 - Pagamento do valor correspondente a 1 jogo e meio.
- h) Sanções se o aviso for feito no dia anterior ao jogo:
- É atribuída uma derrota por 5-0 nesse jogo
 - Pagamento do valor correspondente a 1 jogo
- i) Se o aviso for feito com uma antecedência igual ao superior a 48h horas e já não estiver de acordo com as regras para adiamentos e alterações de horários será igualmente atribuída uma derrota por 5-0. Será cobrado o valor integral do jogo à equipa que não pode comparecer.
- j) O atraso no pagamento dos jogos e cauções também terão penalizações desportivas. As equipas perderão 1 ponto por cada semana de pagamento em atraso.
- k) A totalidade da caução paga pelas equipas no acto de inscrição é utilizada em casos de violência, distúrbios, faltas de comparência, desistência ou expulsão da equipa do torneio.

Capítulo III

Regras de Jogo

As regras de jogo podem ser consultadas em http://www.fpf.pt/portal/page/portal/PORTAL_FUTEBOL/DOCS/REGULAMENTOS/leis_fut_7.pdf uma vez que foram adoptadas integralmente para a Superliga Futebol 7.