



Regulamento

Oficial da Prova

Temporada 2008/2009

Índice

Capítulo I

Informações Gerais

1 – Apresentação do Torneio

- a) A Superliga Futebol 7 08/09 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) Caso o número de equipas seja superior, serão criadas 2 séries na 3ª divisão com a denominação de Liga C1 e Liga C2.
- d) As equipas novas entrarão na divisão inferior
- 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 2 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) Para além do campeonato, todas as equipas participam também na Taça Futebol 7.
- g) 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 mais as eliminatórias.
- h) Em ambas as competições, todos os jogos contarão com árbitros federados.
- i) O jogo é composto por 2 partes de 25 minutos.
- j) No caso de qualquer ponto omissivo relativamente às regras e leis de jogo será adoptado o “Livro das Leis de Jogo – Futebol 7” da Associação Portuguesa de Árbitros de Futebol.

2- Datas e Horários

- a) A Superliga Futebol 7 2008/2009 será composta por 3 épocas desportivas e decorrerá entre Setembro de 2008 e Julho de 2009.
- b) A primeira época terá início no fim-de-semana de 21 de Setembro e terminará no início de Dezembro. A segunda época decorrerá entre Janeiro e Março, enquanto a terceira será disputada entre Abril e Junho, embora em ambos os casos o calendário esteja ainda sujeito a confirmação.
- c) Os jogos da Superliga, Liga de Honra e Liga C serão disputados ao Domingo ao final da tarde e início de noite, entre 16h00 e as 23h00.
- d) Na Taça Futebol 7 os jogos decorrerão ao Domingo e serão distribuídos por ambos os campos de acordo com os grupos previamente definidos em sorteio, onde nessas semanas não haverá Superliga.

3 – Inscrições e Pagamentos

- a) Para efectuar a inscrição, as equipas terão de se deslocar a qualquer campo do Projecto Escola Verde (www.superligafutebol7.com) e deixar apenas os contactos do responsável e do sub-capitão e pagar 2 jogos de caução (70€), os quais corresponderão aos 2 últimos jogos. A caução será exercida em caso de falta da equipa, danos materiais ou comportamento indisciplinado.
- b) Ao longo da época, o pagamento será efectuado jogo a jogo antes deste começar, sendo o seu valor de 35€equipa.
- c) Não existem limitações quanto ao número de jogadores inscritos por equipa no torneio. No entanto, as inscrições terão de ser efectuadas até à data de realização da 6ª Jornada do campeonato inclusive, ou seja, nas duas últimas semanas do campeonato mais as meias finais da taça e final.
- d) A inscrição de um jogador só é aceite mediante a apresentação do Bilhete de Identidade e da assinatura do próprio elemento.

4 – Prémios

- a) No final de cada campeonato, serão atribuídos prémios ainda a determinar e que serão 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, as equipas que estiverem melhor classificadas na Superliga, Liga de Honra e Liga C podem usufruir de descontos semanais no aluguer dos campos do Projecto Escola Verde.

- **1ª Classificada**

1. A equipa que liderar a sua divisão durante uma determinada semana pode alugar um campo no 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.
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 a uma marcação por semana, até á semana a seguir ao último jogo da equipa nesta época.

- **2ª Classificada**

1. A equipa que estiver em 2º lugar na sua divisão durante uma determinada semana pode alugar um campo no 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 de 48h.
 - b) Caso a marcação seja efectuada antes deste período, a equipa terá um desconto de 30% sobre o valor do aluguer.

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 a uma marcação por semana, até a semana a seguir ao último jogo da equipa nesta época.

- **3ª Classificada**

1. A equipa que estiver em 3º lugar na sua divisão durante uma determinada semana pode alugar um campo no 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 de 48h.
 - b) Caso a marcação seja efectuada antes deste período, a equipa terá um desconto de 15% sobre o valor do aluguer.
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 a uma marcação por semana, até a semana a seguir ao último jogo da equipa nesta época.

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 average no confronto directo
 - Maior goal average 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, excepto no caso de expulsão directa em que 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) Caso se verifiquem desistências entre as equipas participantes entre as 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 posicionou na terceira posição da divisão de que esta provém (na época anterior).
- 3 – Se uma equipa que desceu de divisão desistir, o seu lugar na divisão abaixo será preenchido pela equipa que se posicionou, na época anterior, na penúltima posição da divisão que iria acolher a formação desistente.
- f) Se a desistência ocorrer durante a prova, a equipa será relegada para a última posição (com 0 pontos) e todos os resultados conseguidos contra a referida formação não contarão para o apuramento da classificação final.

- g) 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 (não há prolongamento), às quais se seguem, em caso de necessidade, a marcação de grandes penalidades sucessivas até que uma equipa falhe e a outra marque.

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) Não é introduzida qualquer limitação no sorteio, quer em termos de horários de jogo, quer em termos de ordem dos respectivos jogos.
- c) Cada equipa está autorizada a adiar apenas um jogo por época (Liga + Taça). Esse adiamento terá que ser feito até à Quinta-Feira (inclusive) anterior ao jogo.
- d) 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.
- e) Caso uma determinada equipa não possa comparecer num segundo jogo, a mesma será penalizada com uma derrota de 3-0 a favor da equipa adversária.
- f) Não obstante os pontos anteriormente referidos, pedimos a todas as equipas que sempre que estejam impossibilitadas de comparecer em determinado jogo comuniquem à organização 3 dias antes, para que as outras equipas (adversária e árbitros) sejam antecipadamente avisadas.

3 – Jogadores

- a) Cada equipa está autorizada a inscrever 14 jogadores por jogo (7 titulares + 7 suplentes).
- b) No início de cada jornada existe uma ficha de jogo a ser preenchida pelos capitães de equipa. Aí serão marcadas as presenças e eventual inscrição de novos jogadores.
- c) Os jogadores terão que ter consigo em todos os jogos o Bilhete de Identidade.

- d) Não há limite de inscrição de novos jogadores por jogo.
- e) As únicas excepções aos pontos anteriores são as seguintes:
- 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 jogar em qualquer outra equipa.
 - O limite temporal de inscrição de novos jogadores é a 6ª jornada do campeonato inclusive.
- f) O número utilizado por um determinado jogador só poderá mudar de dono uma vez durante a época e não poderá voltar ao jogador de origem.

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 Guarda-redes que terá de ser obrigatoriamente de cor diferente, de forma a distingui-lo dos outros jogadores.
- c) Todos os jogadores são aconselhados à utilização 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 bem como chuteiras de pitão de borracha. É expressamente proibida a utilização de chuteiras de pitão de alumínio.

3.2 – Substituições e mínimo de jogadores

- a) O número de substituições é ilimitado, podendo o jogador anteriormente substituído voltar ao terreno de jogo (com o jogo a decorrer).
- 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.
- 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. O processo de substituição é igual à alínea anterior.

- 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) Cada equipa terá de comparecer no local do jogo com um mínimo de 30 minutos de antecedência do jogo.
- f) 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, 4 jogadores em cada equipa.
- g) A tolerância é de 10 minutos
- h) Caso uma equipa não cumpra a alínea anterior será decretada a sua derrota por 3-0.

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) O número limite de treinadores é um por equipa.
- c) 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.

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 infracções 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.
- 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 permitem de mútuo acordo 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 encontro um consenso, prevalece o adiamento do jogo para data a designar pela organização.

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.
- 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) 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 3-0 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 o relatório do árbitro, da descrição do observador do jogo e da versão dos capitães ambas as equipas.

g) 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.

7 – Outras disposições

a) Sanções para as faltas de comparência sem aviso prévio:

- o próprio jogo é atribuída uma derrota por 3-0
- Perda de 1 ponto de penalização
- Pagamento do valor correspondente ao jogo (35€)

b) O atraso no pagamento dos jogos e cauções também terão penalizações desportivas. As equipas perderão 1 ponto por cada semana de pagamento em atraso.

c) Caução têm de ser repostas.

Capítulo II Regras de Jogo

Podem ser consultadas em: <http://www.apaf.pt/apaf/formacao/?p=111&id=12>

P.S.- Não se esqueçam que podem sempre participar no nosso Fórum <http://superligafutebol7.forumotion.net> e visitar o nosso site: www.superligafutebol7.com No caso de quererem enviar sugestões, fotos ou vídeos podem fazê-lo para no nosso **e-mail: superligafutebol7@gmail.com**

Contactos da Organização do Torneio:

Ricardo Rodrigues

Telm: **915769540**

E-mail: superligafutebol7@gmail.com

A Organização

Superliga Futebol 7