REGULAMENTO DAS COMPETIÇÕES

REGRAS GERAIS

Artigo 1.º - OBJECTIVO

O presente Regulamento rege a organização das provas concelhias de futsal (futebol de cinco), competições oficiais organizadas pela Associação de Futebol de Salão Amador de Vila Nova de Famalicão a seguir designada por AFSA.

Artigo 2º - INTEGRIDADE E TRANSPARÊNCIA

1. As provas concelhias são realizadas em observância dos princípios da integridade, transparência, ética, defesa do espírito desportivo e verdade desportiva e os participantes nas provas têm o dever de promover a confiança e a credibilidade e zelar pelo bom nome e reputação das provas e da modalidade.

2. Todos os intervenientes devem colaborar de forma a proteger os valores da integridade e transparência e prevenir comportamentos antidesportivos, designadamente violência, dopagem, corrupção, combinação de resultados desportivos, racismo, xenofobia ou qualquer outra forma de influenciar a adulteração de resultados desportivos ou de discriminação.

3. Nenhuma pessoa pode ser, direta ou indiretamente, dirigente de mais do que um clube nestas provas.

4. Os clubes estão obrigados a comunicar à AFSA a identificação dos membros dos órgãos sociais

Artigo 3º - INTEGRAÇÃO E LACUNAS

1. As provas concelhias regem-se exclusivamente pelas disposições deste Regulamento, sem prejuízo pela legislação aplicável.

2. As lacunas existentes no presente Regulamento são integradas pela Direção da AFSA.

Artigo 4.º ORGANIZADOR E PROMOTOR

1. As provas concelhias de futsal (futebol de cinco) são organizada pela AFSA,

2. Cada jogo do Campeonato é promovido pelo Clube visitado nos termos definidos no presente regulamento, com a salvaguarda das disposições relativas aos jogos realizados em recinto desportivo neutro.

Artigo 5º – DISPOSIÇÕES GERAIS

1. Disposições Gerais

a) Os sorteios das provas serão realizados em lugar, dia e hora a indicar pela direção da AFSA.

1.1 - Os atletas só poderão participar nas provas organizadas pela AFSA

a) Se tiverem documento comprovativo válido de que realizaram exames médico desportivos que comprove que estão aptos para a prática desportiva e tenham seguro desportivo.
b) O exame médico tem apenas validade para a época em curso.
c) Seguro desportivo, que por motivo de se obter um seguro com condições mais favoráveis para os associados e se a direção assim o aprovar este será feito pela AFSA.

1.2 - Apenas podem participar nas provas equipas representativas de pessoas coletivas sedeadas no Concelho de Vila Nova de Famalicão.

1.3 - É obrigatório o preenchimento de qualquer documento solicitado pela direção da AFSA, sendo que para tal a direção da AFSA deverá divulgar através dos seus canais oficiais essa imposição fazendo menção ao documento em questão.

2. Encerramento da época

a) Salvo decisão em contrário, a Direção da AFSA realizará no final da época, a Cerimónia de Encerramento para entrega de prémios e lembranças, da época em curso.
b) A hora, local e dia da Cerimónia de Encerramento será indicada por esta Associação, com a devida antecedência, no site da Associação e ou por comunicado enviado aos clubes.
c) Todos os clubes são obrigados a participarem na Cerimónia Encerramento.
d) A não comparência de um representante do clube participante nas provas organizadas pela AFSA no encerramento, para receber o Troféu/Lembrança, será punido com multa.

3. Prémios

a) Haverá prémios/lembranças para todas as equipas participantes, nas competições desportivas da AFSA.

Haverá ainda os seguintes prémios:

b) Prémio "Fair Play", será atribuído, um por cada escalão/divisão, às equipas consideradas mais disciplinada, englobando o comportamento de todos os elementos do clube, bem como adeptos, conforme regulamento aprovado pela direção e comunicado aos clubes. (este prémio poderá não ser atribuído se a direção entender que nenhum equipa teve comportamento que o mereça)

c) Prémio Bota D`Ouro será atribuído ao atleta de cada escalão/divisão, que marcar mais golos no campeonato.
d) Prémio Baliza D`Ouro será atribuído á equipa de cada escalão/divisão, que sofrer menos golos.
e) Serão ainda atribuídos, por escolha dos capitães e treinadores de cada equipa no seu escalão/divisão os seguintes prémios:
f) Prémio " Equipa Ideal", cada treinador/capitão escolherá cinco atletas, do seu escalão/divisão, sendo que um terá que ser guarda-redes e não podendo escolher mais de dois atletas por equipa, os cinco que somarem mais pontos receberão um prémio como atleta da equipa ideal do ano.
g) Prémio "Atleta do Ano", cada treinador/capitão escolherá três atletas do seu escalão/divisão, que considere os melhores da época, ao atleta escolhido em primeiro será atribuído três (3) pontos, ao escolhido em segundo dois (2) pontos e ao escolhido em terceiro um (1) ponto, o atleta que somar mais pontos receberá o prémio de Atleta do Ano.
h) Prémio "Equipa de Arbitragem do Ano" cada treinador/capitão/delegado escolherão, dois árbitros e um cronometrista, que considerem os melhores da época, os dois árbitros e o cronometrista que somarem mais votos receberão o prémio de "Equipa de Arbitragem do Ano".

Artigo 6º – INSCRIÇÃO DAS EQUIPAS

1. No ato da inscrição da(s) equipa(s) cada Associação entregará:

a) Uma joia de inscrição de valor a definir pela direção para todas as coletividades que ingressem pela primeira vez na AFSA;
b) Impresso facultado pela Secretaria da AFSA, (modelo 1) devidamente preenchido bem como carimbado e assinado pelo presidente da direção da associação ou pessoa devidamente mandatada para tal.
c) Uma lista com a identificação dos jogadores atletas, delegados, treinadores, massagistas, médicos, etc. a inscrever;

Artigo 7º - INSCRIÇÕES DE ATLETAS E DIRIGENTES

1. Para uma inscrição de um atleta ou dirigente, ser válida é necessário preencher os seguintes requisitos.

a) Impresso facultado pela Secretaria da AFSA, (modelo 2) devidamente preenchido e assinado com assinaturas idênticas às do documento que vai servir de identificação para inscrição dos atletas, delegados, treinadores, massagistas, médicos, etc., bem como carimbado e assinado pelo presidente da direção, ou pessoa devidamente mandatada para tal.

b) Autorização da utilização dos direitos de imagem para o cartão de atleta / dirigente, no site, redes sociais da AFSA e meios de comunicação social.
c) Documento original de identificação para verificação de dados ou Fotocópia (com qualidade e de preferência a cores) do Bilhete de Identidade, ou Cartão de Cidadão, ou outro documento oficial dentro da validade, onde conste fotografia, assinatura e validade do documento.
d) Uma fotografia em formato digital, tipo passe, a cores, atualizada; de cada elemento inscrito.
e) Exame médico desportivo válido, que comprove que o atleta está apto para a prática desportiva.
f) Pagar a taxa de inscrição em vigor, mais o custo com o seguro, caso o atleta ainda não tenha seguro na AFSA, ou se for permitido seja trocado por o de outro
g) Para a inscrição de dirigente não é obrigatório o exame médico desportivo.
h) Apenas poderão ser utilizados em qualquer jogo os jogadores cuja inscrição tenha sido validado e aceite pela AFSA.

2. Validação das inscrições

a) Não há limite de inscrições de jogadores;
b) Qualquer jogador inscrito por uma equipa, poderá, na mesma época, representar qualquer outra, desde que as duas cheguem a acordo e façam chegar à Secretaria da AFSA comprovativo tácito desse acordo;
c) O prazo para as inscrições / transferências referidas neste ponto termina no dia 31 Janeiro.
d) Nenhum atleta pode fazer mais de duas inscrições na mesma época.
e) Caso seja pedida a inscrição do mesmo jogador por duas Associações, ou as mesmas chegam a acordo sobre a utilização do jogador apenas por uma delas, ou o jogador será impedido de participar nas competições da AFSA nessa época desportiva.
f) Apenas poderão ser utilizados em qualquer jogo os jogadores cuja inscrição tenha sido aceite e validada pela AFSA.
g) As Associações poderão anular, suspender ou reativar inscrições, substituir jogadores ou inscrever jogadores, até ao dia anterior ao marcado para a realização das últimas 5 (cinco) jornadas, durante o decurso de toda a presente época, à exceção dos jogadores nas condições no ponto 2 b) deste artigo, e no ponto 1 do artigo 9º.
h) Os jogadores inscritos deverão possuir idêntico estatuto dos substituídos conforme definido no presente regulamento.

i) Não é permitido a um dirigente representar outro clube como atleta ou vice-versa. O incumprimento é punido com exclusão das competições até final da época.

Artigo 8º - ESCALÕES

1. Só poderão ser inscritos nos diversos escalões os jogadores que perfizerem as idades abaixo discriminadas até ao dia 31 de Dezembro do ano que inicia a respetiva época:
a) Minis: **até aos 10 anos**, inclusive;
b) Iniciados: **até aos 15 anos,** inclusive;
c) Juvenis: **até aos 18 anos, inclusive;**
d) Séniores: a partir **dos 16 anos;**
e) Veteranos: trinta seis (**36**) ou mais anos.

2. A inscrição de jogadores que ainda não tenham completado a maioridade fica condicionada à apresentação de um termo de responsabilidade assinado pelos pais, ou por quem detém a sua tutela, bem como pelo Presidente da Associação que o inscreve, em formulário facultado pela AFSA.

3. Os atletas inscritos num escalão poderão jogar noutro escalão de acordo com as seguintes condições:
a) Os Iniciados poderão jogar pelos Juvenis e estes últimos poderão jogar pelo Séniores;
b) Os Seniores e os veteranos poderão jogar em ambos os escalões
c) Os atletas inscritos nas equipas "B", poderão ser utilizados nas equipas "A" da respetiva associação, não podendo estes últimos, serem utilizados nas equipas "B";
d) Para tal basta a apresentação do cartão e a inscrição do jogador na ficha do jogo a disputar;
e) Só são permitidas estas situações, desde que haja um intervalo de pelo menos 12 (doze) horas entre os jogos (a contar da hora do final do primeiro jogo realizado quer esse jogador jogue ou não no jogo em questão);
f) Não haverá qualquer custo adicional com esta situação salvo decisão em contrário tomada pela direção, devidamente comunicada aos respetivos sócios.

Artigo 9º - JOGADORES FEDERADOS

1. Só poderão ser inscritos jogadores que tenham sido inscritos, na presente época, em representação de equipas federadas na Federação Portuguesa de

Futebol, na Liga Profissional de Futebol, no Inatel ou participantes em campeonatos concelhios:
a) Quando a sua inscrição der entrada na secretaria da AFSA até 31 de Janeiro
b) Depois de validada a sua inscrição, o atleta não participe em jogos organizados pelas entidades referidas neste ponto.

2. Quando um jogador, validamente inscrito, vier a ser igualmente inscrito no decorrer da época em representação de equipas federadas ou participantes em campeonatos concelhios, a Associação que o inscreveu, logo que tenha conhecimento desta situação, deverá comunicar tal facto à direção no prazo de 5 (cinco) dias, ficando impossibilitada de utilizar esse jogador após a data da referida comunicação.

3. Depois de desvinculado ou transferido por uma Associação, para disputar outras provas organizadas ou referidas no ponto um deste artigo, esse jogador não poderá voltar ser inscrito na AFSA, durante essa época desportiva.

4. Se for utilizado um jogador federado, por qualquer Associação em qualquer das provas organizadas pela AFSA, que não cumpra o previsto nas alíneas a) e b) do nº 1 deste artigo.
a) Esse jogador fica definitivamente impedido de participar em qualquer competição da AFSA na presente época;
b) A Associação será punida com multa no valor de 250€;
c) Será aplicada à Associação pena de derrota em todos os jogos que esse jogador tenha participado;
d) Caso se venha a verificar a utilização de um jogador federado por uma Associação desde que se comprove que a Associação desconhecia tal situação, esta ficará isenta do pagamento da multa referida na alínea b) deste artigo mas sofrerá as penalizações referidas no ponto c) deste mesmo artigo.

5. A prova será feita através da apresentação de documentos comprovativos da situação atrás descrita ou por prova testemunhal que ateste tal situação.

Artigo 10º - LISTAGEM DE JOGADORES
1. Caso o desejem, todas as Associações têm direito a consultar as listas de jogadores de todas as equipas participantes nas diversas provas organizadas pela AFSA.

Artigo 11º - PARTICIPAÇÃO NAS COMPETIÇÕES

1. As equipas cuja inscrição tenha sido aceite, ficam obrigadas a participar em todas as competições do seu escalão, organizadas pela AFSA na presente época, nomeadamente no Campeonato e na Taça;

2. Os vencedores do Campeonato e da Taça na época anterior serão obrigados a disputar, quando promovida pela AFSA, a Supertaça José Cunha.

3. Os clubes que não se apresentarem para receber os respetivos prémios / lembranças de final da época, quando convocados para o efeito, serão multados em 50,00 €.

Artigo 12º - RECINTOS DESPORTIVOS

1. No ato da inscrição cada equipa indicará o recinto desportivo que utilizará como visitado, a hora dos jogos e as cores do seu equipamento principal.

2. A direção da AFSA poderá vetar o recinto desportivo indicado, desde que o mesmo não reúna as condições necessárias.

3. Os recintos desportivos onde se realizarem jogos marcados para a noite terão de estar dotados com as condições mínimas de iluminação sob pena de, se a equipa de arbitragem assim não entender, não se realizar o respetivo jogo e ser dessa forma aplicada á equipa visitada a pena de derrota com consequência iguais ás da falta comparência.

Artigo 13º - DIAS DAS JORNADAS

1. Os jogos apenas poderão ser marcados para as sextas-feiras à noite, sábados domingos de manhã e feriados.

2. Excecionalmente, podem os jogos ser marcados para qualquer outro dia da semana, desde que para tal haja o acordo das equipas intervenientes e da direção da AFSA.

3. Os pedidos de alterações dos horários, dias dos jogos ou local por acordo das equipas, têm que dar entrada na secretaria no máximo até às 22.00 horas da terça-feira da semana de jogo e ser validados pela direção da AFSA.
a) O pedido poderá ser feito através de um impresso próprio que podem pedir na secretaria ou enviando por correio eletrónico, para o endereço **afsa.direcao@sapo.pt**
b) Se o pedido de adiamento dos jogos for feito por correio eletrónico, deverá ser feito do ou de um e-mail que o clube utiliza oficialmente e que indicou na ficha de inscrição.
c) As equipas a quem for autorizado adiamentos de jogos, tem que acordar nova data para a sua realização até no máximo 10 dias após a data inicial marcada para o jogo, findo este prazo ficará sob a responsabilidade da direção da AFSA a marcação da data, hora e se for caso local do jogo.

d) Os jogos adiados têm que ser realizados até 30 dias após a data inicial marcada, só excecionalmente poderá ser autorizado, pela direção da AFSA, a realização fora deste prazo.
e) Se for um jogo a contar para uma prova a eliminar terá que ser realizado antes da data marcada para a eliminatória seguinte.
f) Jogos adiados terão que ser realizados antes das três ultimas jornadas.

4. Antes do início de cada prova pode ser definido pela direção da AFSA um horário dos jogos.

5. Os horários dos jogos são os seguintes:
a) Sexta-feira: Veteranos das 20h30m às 22h00m;
b) Sábados: Seniores das 15h00m às 20h00m;
c) Domingos: Iniciados e juvenis das 09h30m às 11h00m.

6. A direção da AFSA pode alterar os horários definidos nas alíneas do ponto anterior bem como autorizar alguma situação de exceção interposta por qualquer Associação relativamente a este assunto e em horário que eventualmente não se enquadre nos reportados no ponto anterior.

7. Desde que se justifique e que para isso haja motivos, cabe inteiramente à direção da AFSA, a marcação dos horários dos jogos referentes às 3 (três) últimas jornadas do campeonato em qualquer um dos escalões;

8. Nas 3 (três) últimas jornadas dos campeonatos não pode haver alteração das datas estipuladas para as respetivas jornadas, à exceção das situações definidas no ponto anterior deste artigo.

9. Caso se verifique a interdição do recinto desportivo de uma associação nas três últimas jornadas, e se eventualmente se verificar a situação reportada no ponto 6 deste artigo, é da sua inteira responsabilidade a realização do jogo à hora que for definida pela direção da AFSA, sob pena de lhe ser imputada falta de comparência e as sanções definidas para o efeito no presente regulamento.

Artigo 14º - JOGOS

1. Os jogos são divididos em dois períodos iguais, com troca de campos a meio deste período de tempo e um intervalo que não exceda os 10 minutos.

2. Os jogos nos escalões Seniores e Veteranos, serão obrigatoriamente cronometrados por um cronometrista e têm a duração de 20 minutos.

3. Quando visitada, cada equipa fornecerá para a realização do jogo:

a) Campo dotado dos requisitos mínimos de segurança e higiene, nomeadamente o recinto de jogo limpo, redes das balizas em bom estado...

b) Locais próprios para os suplentes, devidamente separados.
c) Mínimo de três bolas em boas condições e da marca e modelo indicada pela AFSA, no início da época.
d) Cronometro e quadro onde seja possível marcar os golos e faltas acumuladas.
e) Balneários com condições de higiene e segurança para as três equipas, nomeadamente com chuveiros com água quente, pelo menos quarenta cinco minutos antes da hora marcada para o início do jogo.
f) Ficha de jogo

4. Na ficha de Jogo podem ser inscritos um máximo de doze atletas e três dirigentes (massagista, delegado, treinador).

5. A falta de delegado ao jogo dá uma punição ao clube, conforme previsto no regulamento de disciplina.

6. Na falta do delegado as suas funções serão substituídas pelo capitão da equipa.

7. O delegado, massagista, treinador, médico e capitão têm que estar identificados com as respetivas braçadeiras.

8. A ficha de jogo e os cartões de identificação têm que ser apresentados ao árbitro até antes 15 minutos da hora marcada para o início do jogo.

9. Os elementos inscritos na ficha de jogo têm que se apresentar para identificação 10 minutos antes do início do jogo, devidamente equipados (com caneleiras e sem objetos á vista, tais como brincos, pulseiras…) prontos para a apresentação em campo.

10. Jogador inscrito na ficha de jogo que não esteja presente para identificação antes do seu início, pode participar no jogo se chegar antes do início da segunda parte.
a) Só poderá participar no jogo depois de identificado e autorizado por um dos árbitros que o deverá fazer numa paragem do jogo, ou pelo cronometrista, se utilizado sem a autorização estará a jogar irregularmente.

11. A apresentação em campo terá que ser feita com o equipamento de jogo ou outro equipamento complementar desde que todos os atletas se apresentem iguais.

12. Durante o jogo os atletas substitutos têm que estar com os coletes vestidos, exceto quando estão prontos para substituir um colega.

13. Na substituições o colete do substituo deve ser entregue na mão do substituído.

14. Apenas tem direito a ocupar lugar no banco de suplentes, os seguintes elementos devidamente identificados:
a) 1 (um) Delegado
b) 1 (um) treinador;
c) 1 (um) massagista;
d) 7 (sete) Jogadores suplentes

15. Apenas um destes elementos poderá estar de pé, à exceção de qualquer jogador que esteja a efetuar exercícios de aquecimento.

16. Não é permitida a entrada na área reservada para acesso aos balneários a qualquer elemento não inscritos na ficha de jogo.

17. O equipamento dos jogadores é constituído por camisola com numero nas costas ou no peito, calções, meias, caneleiras e sapatilhas.

18. As camisolas dos guarda-redes iniciais da mesma equipa, deverão ser iguais.

19. Quando duas equipas utilizarem equipamento semelhante ou de difícil distinção, mudará de equipamento a equipa que atuar na situação de visitada.

20. Não é permitido lançamento de qualquer tipo de pirotecnia dentro das instalações desportivas. O incumprimento é punido com multa, aplicado ao clube responsável.

15º - CAMPEONATOS

1. Os campeonatos são disputados no sistema de todos contra todos, em duas mãos, por pontos.

2. Um jogo na qualidade de visitado no campo indicado por si e outro na qualidade de visitante no campo indicado pelo seu adversário.

3. Será vencedora a equipa que somar o maior número de pontos no final do campeonato.

4. A classificação será estabelecida por pontos segundo a seguinte tabela:
Vitória – 3 (três) pontos
Empate – 1 (um) ponto
Derrota – 0 (zero) pontos
Falta de comparência ou abandono de campo – (-1) menos um ponto.

5. Em caso de igualdade de pontuação o desempate faz-se da seguinte forma e pela ordem:
a) Resultados dos jogos realizados entre si, contando os pontos;
b) Maior diferença entre o número de golos marcados e sofridos nos jogos realizados entre as equipas que ainda se encontrarem empatadas;
c) Maior diferença entre o número de golos marcados e sofridos em todos os jogos do campeonato.

d) Maior número de vitórias;
e) Maior número de golos marcados em todos os jogos;
f) Menor número de golos sofridos em todos os jogos;
g) Jogo entre as equipas que ainda se encontrarem empatadas, a uma só mão, em campo neutro;

6. Equipa que faça três faltas de comparência alternadas ou duas consecutivas não justificadas a jogos do campeonato será desclassificada.

7. Equipa que faça uma falta de comparência, não justificada, em uma das últimas três jornada será desclassificada.

8. Uma equipa que iniciada a prova, a abandone ou seja desclassificada, para efeitos de classificação, contam os resultados até aí feitos, a partir daí os adversários são considerados vencedores do jogo por 3 a 0, somando os respetivos pontos.

9. No campeonato da 1ª divisão o número de equipas participantes será sempre de 12 equipas.

10. Os outros campeonatos serão disputados pelo número de equipas inscritas.

11. Quando o número de equipas inscritas num escalão ultrapassar as catorze, ou não houver espaço de tempo que permita que o campeonato termine no final do mês de Maio, será disputado em duas séries e o campeão será encontrado num jogo disputado pelos vencedores das duas séries, em campo neutro Indicado pela direção da AFSA.

12. Subidas e descidas de divisão.
a) Descem automaticamente de divisão as equipas classificadas nos dois últimos lugares do campeonato da 1ª divisão.

b) Sobem automaticamente de divisão as equipas classificadas nos dois primeiros lugares do campeonato da 2ª divisão.

c) Será ainda disputado um Play-off, a duas mãos entre as equipas classificadas no terceiro lugar do campeonato da 2ª divisão e 10º classificado do campeonato da 1ª divisão, cujo vencedor irá disputar o campeonato da 1ª divisão e o vencido o da segunda.

d) Os jogos são nos campos indicados por cada clube, para a disputa das provas naquela época, sendo o primeiro jogo no campo indicado pela equipa da 1ª divisão e o segundo no campo indicado pela equipa da 2ª divisão.

e) O desempate far-se-á de acordo com o Artigo 16º ponto 7 deste regulamento de competições.

13. Se o campeonato da 2ª divisão tiver menos de oito equipas, sobem as duas equipas classificadas nos dois primeiros lugares.

14. Se o campeonato da 2ª divisão for disputado em séries, sobem os dois primeiros classificados de cada série e a terceira equipa que irá disputar o Play-off será encontrada pelo vencedor de um jogo disputado, em campo neutro a indicar pela AFSA, entre os dois segundos classificados de cada série.

15. Se alguma equipa que fazia parte do Campeonato da 1ª divisão por direito próprio, desistir
a) Irá ocupar esse lugar a equipa que foi derrotada no Play-off.
b) Se desistir mais do que uma vai ou vão ocupar o seu lugar a equipa ou as equipas que no Campeonato da 2ª Divisão se classificaram imediatamente atrás da última equipa que subiu.

16. Descem da 1ª divisão o mesmo número de equipas que subirem da 2ª divisão.

17. Nenhum associado poderá inscrever duas equipas na mesma divisão.

Artigo 16º - TAÇA

1. A taça é disputada por eliminatórias a uma só mão, excecionalmente e devidamente justificado, por proposta da direção e aprovado pela maioria das equipas presentes no sorteio, poderão ser disputadas a duas mãos, um jogo em casa de cada equipa.

2. Jogará como visitado a equipa que no sorteio em cada par sair em primeiro lugar.

3. Caso a equipa que iria jogar como visitada, na altura do jogo tenha o seu recinto desportivo interdito por castigo, realizará o jogo em casa do adversário.

4. Passará á eliminatória seguinte a equipa que vencer o jogo.

5. Em caso de se registar uma igualdade no fim do tempo regulamentar do jogo, será disputado um prolongamento de dez minutos, divididos em duas partes iguais de cinco minutos, com troca de campos a meio deste período de tempo.

6. No fim do período tempo previsto na alínea anterior se registar novamente uma igualdade, serão marcados por cada equipa, primeiro três pontapés da

marca de grande penalidade, se ainda persistir o empate, continuarão a marcar, um a um, até que uma equipa ganhe vantagem no marcador.

7. Em caso de ser disputada a duas mãos o desempate far-se-á pela forma e pela ordem
a) Resultados dos jogos realizados entre si, contando os pontos;
b) Maior diferença entre o número de golos marcados e sofridos nos dois jogos;
c) Marcação de pontapés de grande penalidade e de acordo com o ponto seis (6) deste artigo.

8. Em caso de desistência ou falta de comparência ao jogo de uma equipa, a equipa adversária fica automaticamente apurada para a eliminatória seguinte.

9. A final e meia-final no escalão de seniores serão disputadas em campo de jogos a indicar pela AFSA.
10. Nos outros escalões apenas a final será disputada em campo de jogos a indicar pela AFSA.

Artigo 17º – SUPERTAÇA

1. A supertaça é disputado pelo vencedor do campeonato e pelo vencedor da taça.

2. Quando o vencedor do campeonato for o mesmo da taça, será disputada pelo vencedor do campeonato e o finalista da taça.

4. Será disputada em campo a indicar pela AFSA.

5. Ganhará o trofeu a equipa que vencer o jogo, em caso de igualdade no fim do tempo regulamentar seguir-se-á as regras de desempate previstas no artigo 16º alíneas cinco (5) e Seis (6).

Artigo 18º – PROVAS EXTRA

A direção da AFSA poderá definir, como complemento da época desportiva, a existência de provas extras e a forma como vão ser disputadas, cumprindo as regras estabelecidas nos regulamentos.

Artigo 19º - DOS ATLETAS
1. Deveres dos Atletas
a) Os atletas devem respeitar todos os intervenientes no jogo e os espectadores.
b) Apresentar-se em campo devidamente equipados.
c) Cumprir as leis do jogo e as determinações da equipa de arbitragem;

Artigo 20º – DOS DELEGADOS

Funções dos delegados

1. Delegado da equipa visitada

a) O delegado da equipa visitada deve receber os árbitros e as equipas visitantes e indicar-lhes as suas instalações.
b) Apresentar á equipa visitante a ficha de jogo com o cabeçalho e a sua parte devidamente preenchida em letras maiúsculas e de forma legível com, os nomes, números da camisola e licença dos atletas, trinta minutos antes da hora marcada para o início do jogo.
c) Verificar junto da equipa visitante a cor dos coletes que os substitutos vão usar e providenciar que os substitutos da sua equipa use uns de cor diferente.
d) Entregar aos árbitros para identificação as licenças ou outro documento oficial dentro da validade onde conste fotografia, dos elementos inscritos na ficha de jogo, pelo menos quinze minutos antes da hora marcada para o seu início.
e) Diligenciar para que a sua equipa se apresente, para identificação, devidamente equipada (com caneleiras e sem objetos á vista, tais como brincos, pulseiras, …), pelo menos dez minutos antes da hora marcada para o início do jogo.
f) Na ausência de terceiro árbitro/cronometrista, sobe supervisão do delegado da equipa visitante e dos árbitros, deve assinalar no marcador existente na mesa do júri, os golos validados pelos árbitros e as faltas que contam para efeitos de acumulação.
g) Em caso de dúvida do previsto na alínea anterior prevalece a opinião dos árbitros.
h) Durante o jogo deve zelar, para que os elementos da sua equipa tenham um comportamento correto, em concordância com as funções que desempenham e cumprimento dos regulamentos.
i) No final do jogo, depois de devidamente preenchida pelos árbitros, deve obrigatoriamente confirmar mediante assinatura da ficha técnica, o resultado do jogo vem como as expulsões e advertências, e receber destes uma das cópias da referida ficha.
j) Deverá verificar se os árbitros e a equipa visitante podem sair em segurança e se necessário acompanha-los até estes abandonarem o local do jogo. (entende-se por local de jogos as instalações desportivas e os seus arredores).
h) Na ausência do delegado este será substituído pelo capitão.

2.Delegado da equipa visitante

a) Deverá receber do delegado da equipa visitada, pelo menos trinta minutos antes da hora marcada para o início do jogo, a ficha de jogo, preencher a parte

respeitante á sua equipa, em letras maiúsculas e de forma legível, com os nomes, números da camisola e licença dos atletas e entrega-la aos árbitros, juntamente com as licenças ou outro documento oficial dentro da validade onde conste fotografia, dos elementos da sua equipa inscritos na ficha de jogo, pelo menos quinze minutos antes da hora marcada para o seu início.

b) Diligenciar para que a sua equipa se apresente, para identificação, devidamente equipada (com caneleiras e sem objetos á vista, tais como brincos, pulseiras…), pelo menos dez minutos antes da hora marcada para o início do jogo.

c) Durante o jogo deve zelar, para que os elementos da sua equipa tenham um comportamento correto, em concordância com as funções que desempenham e cumprimento dos regulamentos.

d) No final do jogo, depois de devidamente preenchida pelos árbitros, deve obrigatoriamente confirmar mediante assinatura da ficha técnica, o resultado do jogo vem como as expulsões e advertências, e receber destes uma das cópias da referida ficha.

e) Na ausência do delegado este será substituído pelo capitão.

3. Delegado da AFSA

a) A AFSA poderá nomear delegados aos jogos.

b) Os delegados nomeados pela AFSA são seus representantes nos jogos.

c) Compete-lhe observar e registar todas as ocorrências merecedoras de nota, bem como o cumprimento das normas regulamentares estabelecidas, relativamente á organização de um jogo.

d) No final do jogo devem elaborar relatório com todos os pormenores que observaram, antes durante ou depois dos jogos, dentro e ou fora do recinto de jogo, praticados por atletas, dirigentes, árbitros ou público, tentando identificar a que clube pertencem os prevaricadores.

e) Se nos relatórios constar matéria passível de ação disciplinar ou situações de não cumprimento dos regulamentos, estes serão enviados para o Conselho de Disciplina servindo de auxílio nas suas decisões.

f) Dar opinião ao árbitro quando este o solicite em casos de extrema falta de segurança ou outras situações de interrupção do jogo.

Artigo 21º - DOS ÁRBITROS / CRONOMETRISTAS

1. A nomeação da equipa de Arbitragem é da competência do Conselho de Arbitragem.

2- Independentemente das instruções transmitidas pelo organismo dirigente dos árbitros, os árbitros / cronometrista de jogo deverão:

a) Receber dos delegados dos clubes as licenças de todos os elementos inscritos na ficha de jogo, para efeitos de identificação, e no fim do jogo proceder à respetiva devolução aos mesmos delegados;
b) Verificar se a ficha do jogo está corretamente preenchida, devidamente mencionados os nomes dos dirigentes e atletas, o número da licença e da camisola destes, conferindo pelo documento identificativo.
c) Vistoriar antes do começo do jogo, a zona o campo onde o mesmo se vai disputar, mencionando no relatório as deficiências encontradas e as que haja observado nas instalações;
d) Iniciar o jogo à hora marcada, salvo caso de força maior, tendo em vista que o interesse comum é o da realização do jogo;
e) Providenciar para que o intervalo entre os momentos em que assinala o fim da primeira parte e o começo da segunda, não possa exceder os dez minutos, em caso contrário, dar conhecimento do facto, no relatório de jogo;
f) Mencionar no relatório todos os incidentes ocorridos antes, durante e depois do jogo, bem como os factos que, motivando advertência ou expulsão dos atletas, constituam fundamento para aplicação de sanções disciplinares, descrevendo-as com clareza, simplicidade, objetividade e sem comentários inúteis, de forma a representar fielmente o ocorrido;
g) Impedir a entrada no terreno do jogo a pessoas que por si não tenham sido autorizadas.
i) Saudar as entidades oficiais e o público, no início do jogo, juntamente com os componentes das duas equipas;
j) Permitir que os delegados dos clubes, se estes assim o entenderem, mencionem no boletim do jogo a declaração de protesto do jogo, devidamente assinada;
l) Enviar à AFSA o boletim do jogo, até às 22,00 horas da segunda-feira seguinte à realização do jogo, quando estes se realizem ao fim-de-semana, ou até às 22.00 horas do dia seguinte á realização do jogo.

3. Nos vestiários da equipa de arbitragem apenas é permitida a entrada dos delegados aos jogos das equipas intervenientes, mas somente para desempenho das funções que lhe estão atribuídas.

4. No intervalo, só a pedido do árbitro se permitirá a entrada das pessoas referidas.

5. A violação das disposições do ponto 3 e 4 será punida de acordo com o regulamento de disciplina.

6. Na falta de um dos árbitros designados pela AFSA, arbitrará como segundo árbitro uma pessoa indicada pelo árbitro presente.

a) Na impossibilidade do árbitro poder designar uma pessoa para o coadjuvar, este será escolhido, por acordo, pelos delegados das equipas.
b) Caso os delegados não cheguem a acordo, por cada um apresentar uma pessoa para substituir o árbitro, este será encontrado por sorteio e não poderá ser recusado.
c) A sua recusa implicará uma derrota com consequência iguais ás da falta comparência.

7. Se nenhum dos árbitros comparecer e se no público não estiverem árbitros credenciados que possam arbitrar o jogo, cada equipa indicará um árbitro, sendo escolhido por acordo ou sorteio qual será o primeiro árbitro.

Artigo 22º - Este Regulamento revoga o anterior e entra em vigor em 20/10/21.

TABELA DAS TAXAS DE INSCRIÇÕES NA ÉPOCA

TAXA DAS INSCRIÇÕES POR EQUIPA **

1 – Inscrição das equipas seniores e veteranos 510,00 €

2 – Inscrição de equipas dos escalões jovens Gratuita

TAXA DA INSCRIÇÕES EXTRA DE ATLETAS / DIRIGENTES ***

4 – Inscrição extra de atletas seniores ou veteranos 30,00 €

5 – Inscrição extra de atletas dos escalões jovens 15,00 €

6 – Inscrição extra de dirigentes / treinadores / massagistas 15,00 €

JOIA DE INSCRIÇÃO PARA NOVO ASSOCIADO

7 – Joia a pagar apenas na 1ª inscrição 125,00 € **

A taxa inclui a inscrição de 12 atletas e 5 dirigentes por equipa.

*** Considera-se inscrições extras, inscrições a partir do número previsto no ponto anterior.

Nota – a estes custos deve-se acrescentar o custo com o seguro que não é indicado em virtude de poder oscilar de época para época.