



REGULAMENTO DAS PROVAS OFICIAIS
DEPARTAMENTO DO DESPORTO E LAZER



REGULAMENTO ESPECÍFICO
DA
LIGA + DA AFLEIRIA MASTERS
FUTEBOL SETE / FUTSAL

CAPÍTULO I	ORGANIZAÇÃO TÉCNICA
CAPÍTULO II	ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA
CAPÍTULO III	PRÉMIOS



REGULAMENTO DAS PROVAS OFICIAIS

LIGA + AFLEIRIA MASTERS

FUTEBOL SETE / FUTSAL

CAPITULO I

ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

GENERALIDADES

- a) A Liga + da AFLeiria MASTERS será disputado por fases, por todos os clubes inscritos. salvaguardando-se o estipulado no Artigo 117.03 do RPO da AFLeiria.
- b) A Prova será realizada em moldes a definir pela A.F. Leiria.
- c) Esta Prova será regida de acordo com as Leis de Jogo da Variante de Futebol7 e do Futsal.

PARTICIPANTES

- a) Não é necessário ter um Treinador credenciado.
- b) A Competição poderá ser de natureza Mista.
- c) Poderão participar todos os agentes desportivos inscritos na AFLeiria (Treinadores, Diretores, Departamento Médico, Funcionários).
- d) Poderão ainda participar os familiares de atletas inscritos na AFLeiria, que terão que fazer prova do mesmo.
- e) Só poderão participar jogadores que na época em que decorre a prova, completem 35 ou mais anos.
- f) Não poderá participar qualquer jogador federado.
- g) As inscrições podem ser realizadas em qualquer altura do ano, não havendo taxa de transferência, desde que esta não seja realizada durante o respetivo Torneio.
- h) Não é permitido que um jogador jogue em mais que uma equipa no mesmo Torneio, salvo se esta desistir durante o Torneio.

HORÁRIO E DURAÇÃO DOS JOGOS

- a) Os Jogos serão realizados entre as 2ª a 6ª feiras de cada semana, entre as 20h e as 23h.
- b) Os jogos desta Prova terão a duração de 60 minutos, divididos em duas partes de 30 minutos cada, separadas por um intervalo de 10 minutos.

DISCIPLINA

- 1- Em cada jogo, a equipa visitada é responsável por ter um P.C.S. (Ponto de Contato com a Segurança) e um Delegado ao jogo que serão os responsáveis pela segurança do Jogo.



- 2- Serão utilizados cartões amarelos e vermelhos para advertir os jogadores sempre que o árbitro considere necessário e as circunstâncias do jogo assim o obriguem.
- 3- A aplicação do cartão vermelho implica a ausência do mesmo jogador de forma definitiva da partida. No entanto, poderá entrar outro jogador no respetivo jogo quando uma das seguintes situações surgir primeiro: Passar 2 minutos após a expulsão ou quando houver um golo..
- 4- Um jogador que seja expulso terá que abandonar o campo e não poderá ficar no banco de suplentes.
- 5- O tempo concreto de castigo será determinado pela organização de acordo com o relatório do árbitro. Os jogos de castigo são cumpridos no(s) jogo(s) imediatamente a seguir ao jogador ter sido.
- 6- 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.

b) No caso de ambas as equipas serem responsáveis, o jogo não se repete e nenhuma das formações soma pontos nessa jornada.

c) 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 respectivo encontro até à própria expulsão da competição.

- 7- Em caso de expulsão da competição, a equipa em causa não terá direito ao reembolso dos jogos efetuados até esse momento.
- 8- Cada equipa é responsável pelos atos individuais de cada jogador.

JOGADORES

- a) Cada equipa terá a composição mínima de jogadores que se encontra definida pela FPF e nas Leis do Jogo.
- b) Os Clubes podem designar até sete jogadores suplentes na ficha técnica do jogo, podendo entrar no seu decorrer e em qualquer momento, sem distinção das posições que os jogadores ocupam em campo e independentemente de os substituídos se encontrarem ou não lesionadas.
- c) Posteriormente ao preenchimento e entrega da ficha técnica à Equipa de Arbitragem, e não se tendo o jogo ainda iniciado, pode ser alterada a composição da ficha técnica.
- d) Não há limite quanto ao número de substituições a efetuar podendo decorrer sem interrupção de jogo, devendo as mesmas ser efetuadas na zona central do terreno de jogo do lado dos bancos das equipas, sendo obrigatório a utilização de todos os jogadores que constam na ficha de jogo.
- e) Os guarda-redes, apenas podem ser substituídos, quando o jogo estiver parado.
- f) Após terem sido substituídos, os jogadores podem permanecer no banco dos suplentes, quando devidamente equipados, e poderão voltar a entrar em jogo.

CAPITULO II

ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

- a) Todos os jogos desta Prova serão realizados sem entradas pagas.



- b) Os encargos de arbitragem serão da responsabilidade da A.F. Leiria.
- c) Custos para as Equipas participantes:

Item	Valor
Inscrição de equipa	40.00
Inscrição de Atleta com seguro próprio	15.00
Inscrição de atleta com seguro AFLeiria	35.00
Taxa de Jogo	30.00

CAPITULO III

PRÉMIOS

1- A A.F. Leiria instituirá para o Liga + AFLeiria MASTERS

- a) – Em poule:
 - Uma taça e 20 medalhas para o clube vencedor;
- b) – Em Final:
 - Uma taça para o clube vencedor e
 - 20 medalhas para os clubes finalistas.

CAPITULO IV

NOTA FINAL

- a) Os regulamentos das provas do Departamento de Desporto e Lazer são da Competência da Direção da A.F.Leiria.