

Associação Portuguesa MiniFootball

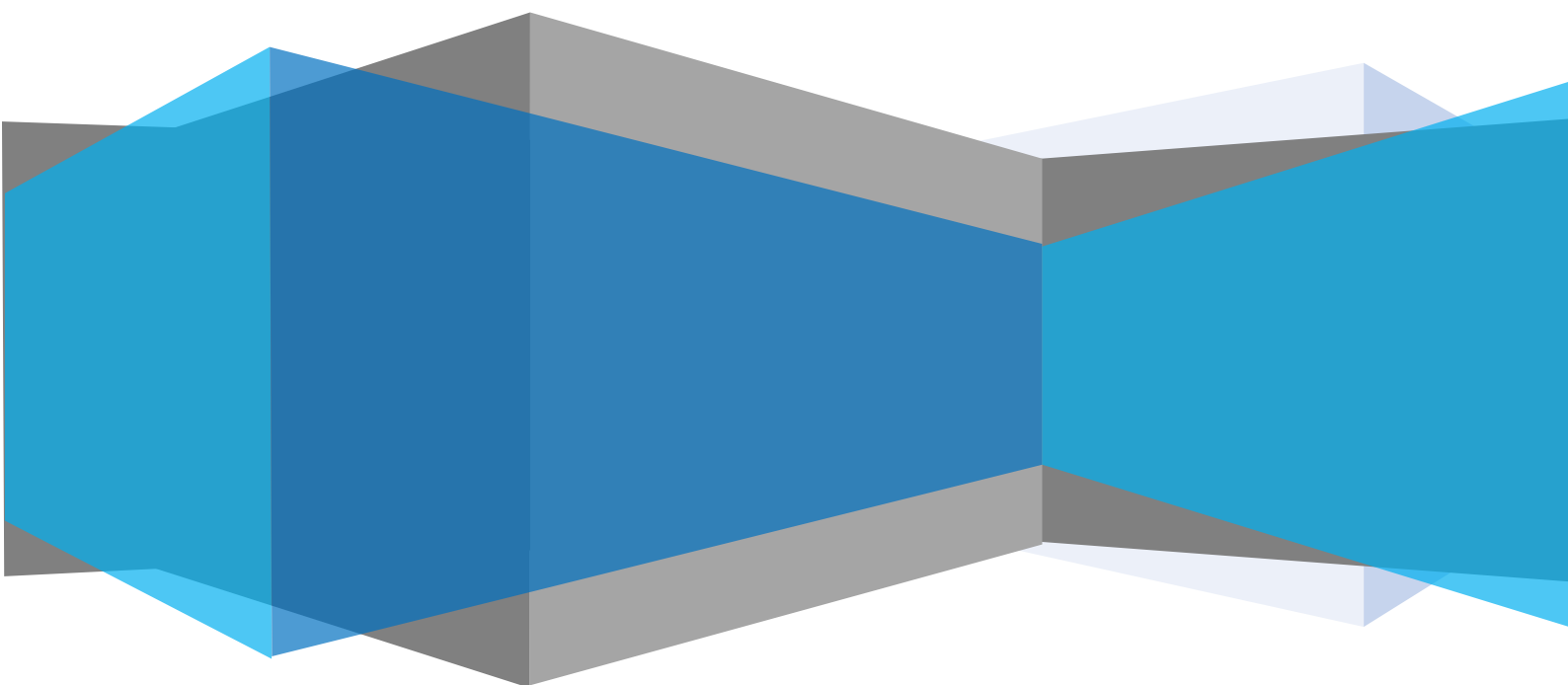
REGULAMENTO OFICIAL

UNILEAGUE



ÉPOCA 2017-2018

ÚLTIMA ACTUALIZAÇÃO: 15-09-2017





Artigo 1º

Objecto

O presente regulamento rege a organização da UniLeague, competição oficial da Associação Portuguesa MiniFootball e promovida pelo Grupo MyIndoor & Escola Verde

Artigo 2º

Princípios Gerais

1. A UniLeague é realizada em observância dos princípios da ética, espírito e verdade desportiva.
2. Todos os intervenientes devem colaborar de forma a prevenir comportamentos antidesportivos, designadamente violência, dopagem, corrupção, racismo, xenofobia ou outras formas de discriminação.
3. O presente regulamento deverá ser cumprido na íntegra e quem não o fizer sofrerá sanções de acordo com a gravidade da infracção.

Artigo 3º

Integração de Lacunas

As lacunas existentes no presente regulamento são integradas pela entidade promotora e organizadora da competição e pela Direção do Grupo MyIndoor & Escola Verde.

Artigo 4º

Disposições da Competição

1. A UniLeague realiza-se uma vez por cada época desportiva oficial.
2. As ligas variam na sua composição dependendo do número de equipas inscritas, podendo existir mais ou menos séries em cada região.
3. Caso exista mais do que uma edição regional, o campeão da localidade apurar-se-á para uma Final Nacional, numa localidade a designar pela organização, a ser jogada entre todos os campeões regionais.

Artigo 5º

Calendário e Horários

1. As datas e horários dos jogos são anunciadas pela organização em conjunto com a Associação de Estudantes da faculdade anfitriã do evento, através dos respectivos meios de comunicação oficiais.
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 6º

Duração dos Jogos

Os jogos da UniLeague terão a duração de (20) minutos, divididos em duas partes dez (10) minutos, intercalados por um intervalo de um (1) minuto.

Artigo 7º

Confirmação de Participação/Inscrição

1. Qualquer aluno com cartão de estudante universitário activo poderá inscrever-se na UniLeague.
2. A inscrição pode ser feita na Associação de Estudantes da Faculdade Anfitriã do evento ou através do site www.unileague.pt.

Artigo 8º

Classificações e Critérios de Desempate

1. Nas competições disputadas por pontos, adoptar-se-á a seguinte tabela: Vitória: 3 Pontos; Empate: 1 Ponto; Derrota: 0 Pontos.

2. O vencedor de cada Série 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 se encontrem com igual número de pontos depende, deve seguir para efeitos de desempate, as seguintes disposições:
 - a. Maior número de pontos conquistados no confronto directo da prova em causa
 - b. Maior *goal difference* no confronto directo da prova em causa
 - c. Maior *goal difference* total da prova em causa
 - d. Maior número de golos marcados no confronto directo da prova em causa
 - e. Menor número de golos sofridos no confronto directo 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 directa conta como quatro amarelos).
4. Para efeitos de desempate de uma eventual repescagem, seguem-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 directa 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 directa conta como quatro amarelos) a partir da eliminatória em que as duas equipas estão na competição.
5. Para efeitos de desempate no apuramento do melhor marcador, seguem-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 directa conta como quatro amarelos) a partir da eliminatória em que as duas equipas estão na competição
 - e. Jogador mais novo de idade.

Artigo 9º

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 efectuada 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 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.
 5. Para que o jogo possa iniciar é necessário que cada uma das equipas tenha pelo menos 4 jogadores em campo. Durante o jogo é necessária a presença de, no mínimo, 3 jogadores em cada equipa.
 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 falta de comparência e derrota por 5-0.

Artigo 10º

Jogadores

1. Os jogadores universitários 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 durante todo o jogo.
2. É obrigatória a realização do alinhamento do 5 titular de cada equipa em cada jogo, por forma de incentivar o fair-play entre equipas e respeitar os espectadores presentes.
3. Os jogadores terão que mostrar o cartão de estudante ou outro documento identificativo de aluno universitário ainda activo para inscrição na prova, bem como em todos os jogos que participarem.
4. 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.
5. Podem ser inscritos jogadores todas as semanas até data definida pela organização.
6. Só podem ser anuladas inscrições a jogadores que não tenham jogado na respectiva edição.
7. Mínimo de 5 Jogadores e Máximo de 20 Jogadores inscritos por equipa.

Artigo 11º

Identificação e deveres do capitão

1. Os capitães 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 da ficha de jogo relativamente à sua equipa.

Artigo 12º

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 ter comprovado até 48 horas antes do início do jogo 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. 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.

Artigo 13º

Espectadores

1. É permitido a todas as equipas ter assistência nos campos, até razão em contrário.
2. Excepção 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 14º

Árbitros

1. Em todas as competições, todos os jogos contarão com árbitros nomeados pelo Concelho de Arbitragem da Associação Portuguesa MiniFootball.
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 dos minutos de tempo extra e disciplinares.
5. 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.
6. 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.
7. 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.
8. 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.

Artigo 15º

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 vermelho implica a ausência do mesmo jogador de forma definitiva da partida, sendo que após 2 minutos ou golo sofrido poderá entrar novamente um colega de equipa.
3. 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.
4. 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.
5. 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.
6. A única excepção à alínea anterior é a expulsão com vermelho directo provocado por mão na bola. Neste caso será atribuído apenas 1 jogo de castigo.
7. Um jogador que seja expulso terá que abandonar o campo e não poderá ficar no banco de suplentes.

8. Os jogos de castigo são cumpridos no(s) jogo(s) imediatamente a seguir ao jogador ter sido expulso ou ter acumulado 3 cartões amarelos.
9. 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 respectivos 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 colectivos.
10. Cada caso será julgado de acordo com os factos ocorridos e apurados junto do árbitro, observador do jogo e capitães de ambas as equipas.
11. 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.
12. 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.
13. Cada equipa é responsável pelos actos individuais de cada jogador.

Artigo 16º

Equipamentos

1. 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.
2. Quando ambas as equipas têm equipamentos de cor igual, a organização deverá fornecer coletes.
3. Os equipamentos podem conter o emblema ou nome da respectiva equipa e qualquer tipo de publicidade até instrução em contrário.
4. A organização não se responsabiliza por qualquer incidente ocorrido derivado do facto da não utilização protecção adequada.
5. No que respeita ao calçado é permitida a utilização de ténis de sola lisa e, embora não recomendada, a utilização de calçado com sola “turf”.
6. 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 17º

Seguro do Atleta

Para todos os participantes das competições promovidas pela Grupo MyIndoor & Escola Verde existe um seguro de acidentes pessoais que não está incluído no valor de jogo ou na caução. Cada jogador deverá decidir se pretende aderir ao seguro, que terá um custo de 5€. 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 18º

Faltas de Comparência e Atribuição de Derrota

1. A falta de comparência ou atribuição de derrota 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 termino 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 termino de um jogo
- h. Não cumprimento do regulamento em qualquer uma das suas alíneas

Artigo 19º

Desistências e Anulações de Jogos

9. Caso uma equipa desista no decorrer da prova, aplicam-se as seguintes regras:
- a. Em Ligas a 1 Volta/Fase:
 - i. 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.
 - ii. Se a equipa que desistiu tiver efectuado 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. Em Ligas a 2 Voltas:
 - i. Se a equipa que desistiu já tiver efectuado 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.
 - ii. 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.
10. 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.
11. O enunciado nos pontos a) e b) da alínea i) do presente artigo, devem ser aplicadas logo após o comunicado de desistência da equipa.
12. Caso a alínea anterior se verifique, a equipa que desistiu perderá qualquer valor ou direito que tenha relativamente à participação na competição.

Artigo 20º

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, não se responsabilizando a organização pela mesma.
- 2. Todo e qualquer participante das provas promovidas pela APMF, permite automaticamente a cedência dos seus direitos de imagem à organização e respectivos parceiros, para eventuais campanhas.
- 3. As equipas que participam na UniLeague 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.

Artigo 21º

Entrada em Vigor

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