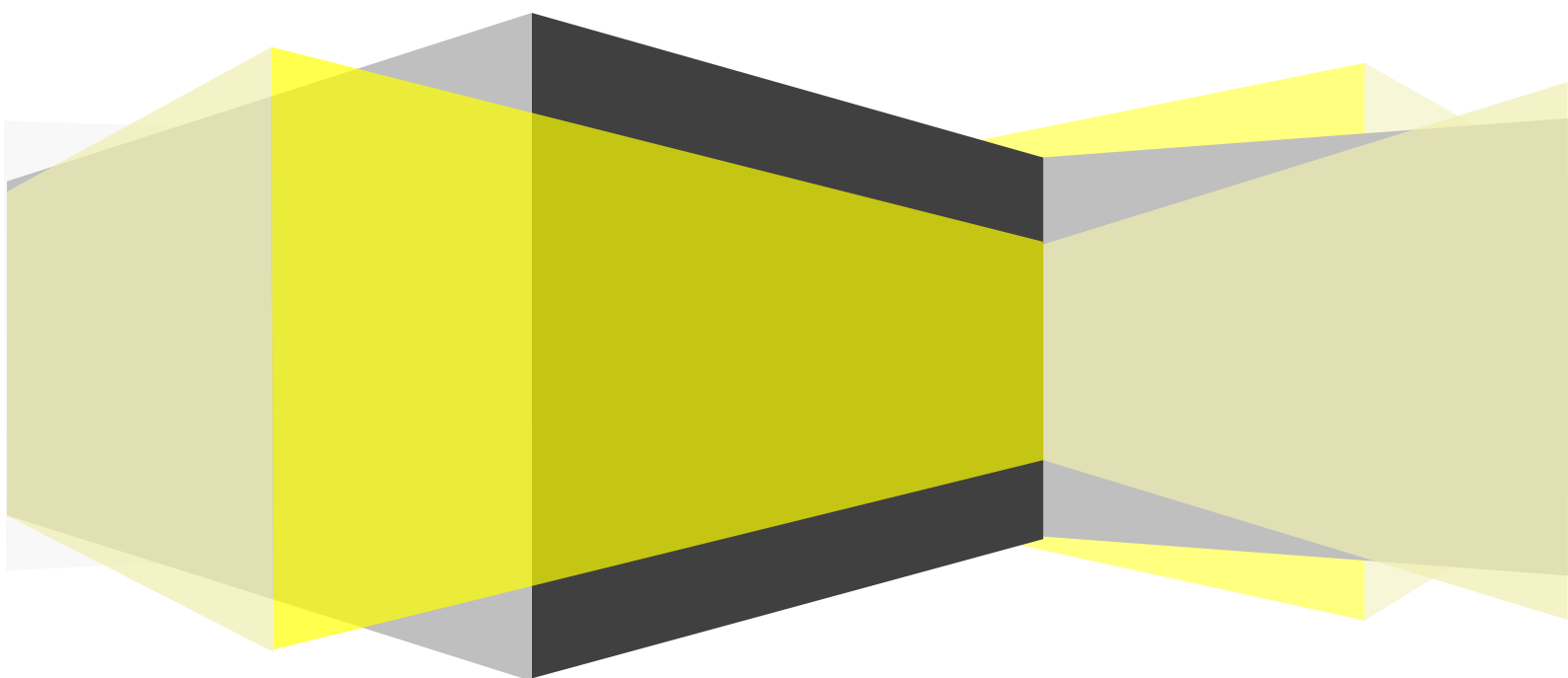




# REGULAMENTO OFICIAL

ÉPOCA 2019-2020

ÚLTIMA ACTUALIZAÇÃO: 07-09-2019



**Título I**  
**Disposições Gerais**

**Artigo 1.º**

A Liga Empresarial é uma competição desportiva na modalidade de Futebol 7 e Futsal e destina-se à participação de equipas empresariais.

**Artigo 2.º**

A organização da Liga Empresarial é da responsabilidade do Grupo Playsports, em parceria com a Associação Portuguesa de MiniFootball (APMF).

**Artigo 3.º**

1. O Regulamento da Liga Empresarial visa disciplinar o funcionamento da competição e as relações entre todos os seus intervenientes, aplicando-se a todas as equipas inscritas e a todas as que se venham a inscrever.
2. O Regulamento pode ser revisto sempre que a Organização considerar necessário, nomeadamente, no início de cada época, comprometendo-se a Organização a informar atempadamente todos os intervenientes.

**Artigo 4.º**

Todos os jogos serão dirigidos por Árbitros Federados ou ex-Federados credenciados.

**Artigo 5.º**

1. O calendário ficará disponível imediatamente após o termino das inscrições.
2. Caso seja aceite por todos, alterações posteriores só serão possíveis se a equipa interessada chegar a acordo com as seguintes partes:
  - a) Equipa adversária;
  - b) Equipa de arbitragem;
  - c) Complexo desportivo;
  - d) Organização.
3. Caso a equipa chegue a acordo para mudança de um jogo ou adiamento do mesmo com as entidades acima mencionadas, só o poderá fazer uma vez por época sem custo adicional. A partir da segunda vez, os custos adicionais inerentes à marcação de um novo jogo, serão imputados à equipa responsável pelo adiamento e terão o valor de 70 euros.

**Artigo 6.º**

O período destinado à realização do jogo é de 60 minutos, não podendo ser ultrapassada a hora prevista para o final da partida, de forma a evitar qualquer atraso no início dos jogos seguintes. Em condições normais, os jogos terão duas partes de 25 minutos cada (Futebol 7) e duas partes de 20 minutos (Futsal),

com desconto de tempo, segundo o critério do árbitro, e intervalo para troca de campo.

### **Artigo 7.º**

Os jogos realizar-se-ão, nos campos definidos por cada organização (Norte e Sul) com as medidas e marcações oficiais. A organização reserva-se o direito de alterar o recinto de jogo sempre que tal se revele necessário, comprometendo-se a avisar as equipas atempadamente.

## **Título II**

### **Admissão das Equipas**

#### **Artigo 8.º**

1. A inscrição de uma equipa, contempla a inscrição de um mínimo de sete jogadores (Futebol 7 e Futsal).
2. O limite de jogadores que poderão constar na ficha de jogo é de 16, sendo 30 o limite total de jogadores inscritos.
3. Cada equipa dispõe da opção de inscrever um treinador e outros dois elementos na sua equipa técnica, devendo os mesmos constar da ficha de jogo.
4. Apenas têm direito de admissão ao recinto de jogo, os elementos que constam na ficha de jogo.
5. Para a inscrição dos jogadores e treinador é obrigatória a entrega dos respetivos cartões de identificação, nomeadamente, para efeitos de ativação do seguro desportivo e recolha de dos obrigatórios à inscrição.
6. As equipas podem, em caso de necessidade, jogar com dois jogadores não inscritos por jornada, doravante referidos como “convidados”, que devem ser indicados ao árbitro do jogo antes do início da partida.

#### **Artigo 9.º**

Um jogador inscrito só pode participar na Liga Empresarial por uma equipa. Apenas poderá representar duas equipas, desde que em diferentes competições/divisões. Exceto na Taça em que só poderá estar inscrito numa equipa, podendo apenas jogar nessa competição como convidado.

#### **Artigo 10.º**

O processo de inscrição consiste no correto na conclusão do seguinte procedimento:

1. Preenchimento do formulário de inscrição
2. Envio de e-mail com a ficha de inscrição de plantel, intenção escrita sobre adesão ao seguro desportivo e envio de dados para faturação
3. Pagamento da Taxa de Participação

## **Título III**

### **Direitos e Deveres das Equipas**

#### **Artigo 11.º**

1. A Liga Empresarial disponibiliza um seguro desportivo que cobre despesas de tratamento até ao valor estipulado legalmente para o efeito.

2. É da responsabilidade do participante ter conhecimento das condições do seguro, solicitando-as sempre que necessário.
3. Para se considerar o sinistro ou potencial sinistro como válido, este terá de ser comunicado à Liga Empresarial na data de ocorrência, devendo o mesmo constar do relatório do jogo.
4. O processo de ativação do seguro deverá ocorrer até ao máximo de 5 dias após a ocorrência do acidente desportivo.
5. O seguro tem um custo de 150€ por equipa ou 15€ por jogador e tem a duração de uma época desportiva.

#### **Artigo 12.º**

1. Cada equipa poderá escolher as cores a utilizar no seu equipamento.
2. Caso se verifiquem semelhanças passíveis de criar confusão entre equipamentos de equipas adversárias, a organização disponibiliza coletes a fim de possibilitar a perfeita distinção entre as equipas.

#### **Artigo 13.º**

1. No acto da inscrição será oferecida uma braçadeira de capitão a cada equipa, a qual deverá ser levada para todos jogos a fim de ser utilizada.
2. Serão igualmente oferecidas duas Bolas oficiais da competição. É da responsabilidade da equipa levar a bola a jogo.

#### **Artigo 14.º**

1. A equipa tem o direito a usufruir de um balneário. Este encontra-se ao dispor da equipa 30 minutos antes do início do jogo devendo ser abandonado até 30 minutos após o seu termo.
2. São da inteira responsabilidade da equipa, quaisquer danos que possam ocorrer durante a utilização dos balneários ou de outros equipamentos da instalação desportiva onde decorrem os jogos. A organização não se responsabiliza por qualquer furto de bens pessoais, tanto no balneário, como no terreno de jogo e áreas circundantes.

### **Título IV**

#### **Funcionamento da Liga Empresarial**

#### **Artigo 15.º**

Para estabelecimento da classificação geral das equipas que no final das competições se encontrarem com igual número de pontos, serão aplicados, para efeitos de desempate, os seguintes critérios, segundo ordem de prioridade:

- a) Número de pontos alcançados pelas equipas empatadas, no jogo ou jogos que entre si realizaram;
- b) Maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas empatadas, nos jogos que realizaram entre si;
- c) Maior diferença entre o número dos golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas nos jogos realizados em toda a competição;

- d) Maior número de golos marcados em toda a competição;
- e) Maior número de vitórias em toda a competição;
- f) Pontos da tabela “Fair-Play” em toda a competição;

#### **Artigo 16.º**

1. No caso de um jogo a eliminar que termine empatado:
  - a. Proceder-se-á ao desempate através de uma série de três grandes penalidades para cada equipa;
  - b. Se ainda assim o empate subsistir, proceder-se-á a séries de uma grande penalidade para cada equipa, até que o empate seja desfeito.
2. Os golos marcados nos desempates por pontapés da marca de grande penalidade não contam para a tabela de melhor marcador.

#### **Artigo 17.º**

A Liga Empresarial realiza duas épocas por ano (Outubro-Fevereiro e Março-Junho). Os jogos são realizados entre as 19.00h e as 24.00h em dia a definir pela organização.

#### **Artigo 18.º**

1. A Liga Empresarial desenrola-se através de um campeonato a duas fases/voltas.
2. Dependendo da Liga em causa, poderá ainda ser disputada uma Taça regional, que pode decorrer com fase de grupos e eliminatórias, ou apenas com jogos a eliminar.
3. Cada Liga terá o seu modelo competitivo, cabendo a cada responsável de Liga enviar e comunicar o seu funcionamento antes da prova iniciar.

#### **Artigo 19.º**

Será atribuída pontuação da seguinte forma:

- a) Por cada vitória: três pontos;
- b) Por cada empate: um ponto;
- c) Por cada derrota: zero pontos;
- d) Por falta de comparência (sem aviso): menos um ponto;

#### **Artigo 20.º**

Em caso de desistência de alguma equipa, aplicam-se as seguintes regras:

- a) Se a equipa já tiver realizado pelo menos metade dos jogos, manter-se-ão os resultados registados e aplicar-se-ão derrotas por falta de comparência (0-3) nos restantes jogos.
- b) Se a equipa tiver realizado menos de metade dos jogos, essa equipa será desclassificada e serão aplicadas faltas de comparência (0-3) nos jogos realizados.

### **Artigo 21.º**

No caso de termos duas divisões e após o término da Liga Empresarial :

- a) Serão despromovidos à 2ª Divisão os dois últimos classificados da 1ª Divisão;
- b) Serão promovidos à 1ª Divisão os dois primeiros classificados da 2ª Divisão;
- c) Em caso de desistência manter-se-á na Divisão a equipa melhor classificada que tenha descido à Divisão inferior.

### **Artigo 22.º**

Serão apurados para a fase Nacional:

- a) O primeiro classificado da Liga Empresarial;
- b) O vencedor da Taça da Liga Empresarial;
- c) Em situações específicas poderão surgir outras vagas, que serão transmitidas pela organização.

## **Título V**

### **Leis de Jogo**

#### **Artigo 23.º**

1. Na Liga Empresarial serão aplicadas as Leis de Jogo oficiais de Futebol Onze (Futebol 7) e Futsal.
2. No Futebol 7 é excepção a inexistência da Lei do Fora de Jogo, a existência de substituições ilimitadas e a penalização de 5 minutos para a equipa que veja um jogador seu expulso, sendo que após esse periodo poderá voltar a entrar em campo um novo jogador que não o castigado.

#### **Artigo 24.º**

1. O mínimo de jogadores para o início da partida é de 6 por equipa (Futebol 7) e 4 por equipa (Futsal), podendo ser integrados jogadores que cheguem após o seu início desde que constem na ficha de jogo e após autorização do árbitro.
2. Caso uma equipa não reúna condições para o início da partida decorridos 10 minutos da hora prevista para o seu início, poderá ser-lhe atribuída falta de comparência.
3. Caso haja acordo entre os capitães de equipa, é possível o jogo iniciar-se para além dos 10 minutos de tolerância. Contudo o jogo terá que findar à hora prevista.

#### **Artigo 25.º**

1. As equipas podem realizar um número ilimitado de substituições.
2. As substituições terão de ser realizadas no local definido pela organização, com a saída e entrada do jogador a ser feita no mesmo local.

## **Título VI**

### **Do Procedimento Disciplinar**

#### **Artigo 26.º**

A falta de comparência será punida com uma derrota por 3-0, não sendo esses golos atribuídos a qualquer jogador.

#### **Artigo 27.º**

A Liga Empresarial será subordinada a um código disciplinar e todo o interveniente estará ao abrigo do mesmo. A organização pretende com isto a implementação do Fair-Play necessário, para um bom desenrolar do evento. O código disciplinar será o estabelecido nos artigos seguintes.

#### **Artigo 28.º**

Qualquer interveniente estará sujeito ao código disciplinar, desde o momento em que entra nas instalações, onde decorre o evento, até ao momento em que abandonar as mesmas.

#### **Artigo 29.º**

A expulsão por acumulação de amarelos será punida no mínimo com um jogo de suspensão. A expulsão por vermelho directo será também punida no mínimo com 1 jogo de suspensão.

#### **Artigo 30.º**

Qualquer agressão confirmada, quer pelo árbitro de jogo, quer pela Organização, será punida com castigo mínimo de dois jogos (quer isto dizer que, ainda que o árbitro não veja a agressão, mas esta seja presenciada por um elemento da Organização, o referido castigo será igualmente aplicado).

#### **Artigo 31.º**

Ameaças verbais consideradas gravemente ofensivas e que possam ser consideradas como ofensa à integridade física e moral, quer a elementos da organização, árbitro de jogo, ou elementos da equipa adversária, desde que confirmadas por um elemento da Organização, serão punidas com castigo mínimo de um jogo.

#### **Artigo 32.º**

Caso alguns dos actos referidos nos artigos anteriores seja praticado por um convidado, a equipa a que este pertença ficará impedida de utilizar convidados durante a vigência do castigo.

#### **Artigo 33.º**

Se um jogador castigado jogar algum dos jogos para o qual foi suspenso, a sua equipa perderá o(s) jogo(s) por 3-0.

#### **Artigo 34.º**

A organização reserva-se o direito de não aceitar para futuras competições equipas que possam ameaçar o bom funcionamento dos torneios que gere.

### **Artigo 35.º**

A organização reserva-se o direito de expulsar equipas ou jogadores da competição, a qualquer momento, sempre que entenda que o seu comportamento na referida competição o justifique, não havendo lugar a qualquer reembolso total ou parcial da taxa de inscrição.

## **Título VII**

### **Artigo 36º**

#### **Prémios**

Serão atribuídos os seguintes prémios no Campeonato:

a) Prémios Coletivos:

- 1º Classificado de cada Liga
  - Participação na Final Nacional
  - Troféu e medalhas;
- Troféu de Participação
- Troféu Fair-Play

b) Prémios Individuais:

- Melhor Jogador
- Melhor Marcador
- Melhor Guarda-redes
- Equipa ideal

Serão atribuídos os seguintes prémios na Taça::

a) Prémios Coletivos:

- Vencedor da Taça
  - Participação na Final Nacional
  - Troféu e medalhas;
- 2º Classificado – Troféu

b) Prémios Individuais:

- Melhor Marcador

### **Artigo 37.º**

1. O convívio e espírito desportivo que caracterizam a Liga Empresarial, são expressos no prémio Fair-Play.

2. Serão atribuídas as seguintes pontuações Fair-Play:

- a) Cartão Amarelo – um ponto
- b) Cartão Vermelho Directo – três pontos
- c) Falta de comparência – dez pontos



3. A equipa com menor número de pontos ganhará o troféu fair-play

### **Artigo 38.º**

Em caso de igualdade de número de golos na classificação de melhor marcador, a classificação será decidida segundo os seguintes critérios:

- a) Menor número de jogos;
- b) Maior número de jogos com golos marcados;
- c) Maior percentagem de golos na própria equipa;
- d) Jogador com menor pontuação Fair-Play;

## **Título VII**

### **Disposições Finais**

#### **Artigo 39.º**

A inscrição de uma equipa pressupõe que a mesma tem conhecimento deste regulamento, aceita os seus termos e subordina-se à sua aplicação.

#### **Artigo 40.º**

A inscrição da equipa contempla a autorização dos direitos de imagem relativos à utilização nas plataformas de comunicação oficiais da mesma, nomeadamente, site, página de Facebook, canal do Youtube e outras redes sociais, dos nomes dos jogadores, elementos da equipa técnica, equipas e também das imagens de fotografia e vídeo recolhidas em ações relacionadas com o evento.

#### **Artigo 41.º**

A organização reserva-se o direito de alterar a data, hora e local das partidas referentes às duas últimas jornadas, de forma a poder realizar os jogos decisivos das mesmas divisões, em dois campos à mesma hora.

#### **Artigo 42.º**

Os casos omissos deste regulamento serão deliberados pela organização da prova, sendo dado conhecimento, em tempo útil, às partes interessadas.