



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

REGULAMENTO DO CAMPEONATO DIVISÃO HONRA REGIONAL DE INFANTIS E BENJAMINS FUTEBOL DE 7 (SETE)

ÉPOCA 2016/2017

CAPÍTULO I

ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

01 – GENERALIDADES

1. Esta prova insere-se na área de promoção e divulgação da modalidade, sendo da responsabilidade da Associação de Futebol da Madeira, a elaboração do calendário, com a organização operacional dos Clubes.
2. Os Escalões serão subdivididos por anos de nascimento sendo designados por **SUB-13** e **SUB-12** nos **INFANTIS** e de **SUB-11** e **SUB-10** nos **BENJAMINS**.
3. Uma vez que a competição é definida por ano de nascimento, os atletas não podem competir em anos inferiores às suas idades.
4. Quando existirem mais do que uma equipa por Escalão/Clube (leia-se sub 13 / 12 / 11 / 10), os clubes apenas poderão fazer transitar de uma para a outra, no máximo 3 (três) jogadores por jornada.
5. Para todos os jogos é obrigatório a utilização da Ficha de Jogo - **Modelo 143**.
6. Após a realização dos jogos e **até às 18h00 da 2ª feira seguinte a cada jornada**, deverão entregar na sede da AFM, as fichas (**Mod. 143**), devidamente preenchidas e assinadas, juntamente com o Relatório do Jogo.

02 – DURAÇÃO DOS JOGOS

1. Para os **SUB-13 / SUB-12**, os jogos têm a duração de sessenta (60) minutos, divididos em duas partes de trinta (30) minutos, intercalados por um intervalo de dez (10) minutos, sem prejuízo das regras para casos de empate.
2. Para os **SUB-11 / SUB-10**, os jogos têm a duração de cinquenta (50) minutos, divididos em duas partes de vinte e cinco (25) minutos, intercalados por um intervalo de dez (10) minutos, sem prejuízo das regras para casos de empate

03 – SISTEMA DE ORGANIZAÇÃO DA PROVA

1ª FASE: As equipas serão distribuídas em séries respetivamente:

Sub13 – Cinco (5) séries de Seis (6) equipas

Sub12 – Cinco (5) séries de Cinco (5) equipas

Sub11 – Uma (1) séries de Seis (6) equipas e Quatro (4) séries de Cinco (5) equipas

Sub10 – Três (3) séries de Seis (6) equipas e Uma (1) séries de Cinco (5) equipas

2ª FASE: SUB-13 - De acordo com a classificação na fase anterior, e para apuramento final da classificação a composição das séries será a seguinte:



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

O primeiro classificado de cada série, mais o melhor segundo de todas as séries formarão o grupo de acesso ao campeão (seis equipas), apenas pode estar a equipa melhor classificada de cada clube (no caso dos clubes que possuem duas equipas). Os restantes classificados serão distribuídos da seguinte forma: Três (3) séries de Seis (6) equipas.

2ª FASE: SUB-12 - De acordo com a classificação na fase anterior, e para apuramento final da classificação a composição das séries será a seguinte:

Os primeiros classificados de cada série, formarão o grupo de acesso ao campeão (Cinco equipas), apenas pode estar a equipa melhor classificada de cada clube (no caso dos clubes que possuem duas equipas). Os restantes classificados serão distribuídos da seguinte forma: Quatro (4) séries de Cinco (5) equipas.

2ª FASE: SUB-11 - De acordo com a classificação na fase anterior, e para apuramento final da classificação a composição das séries será a seguinte:

O primeiro classificado de cada série, mais o melhor segundo de todas as séries formarão o grupo de acesso ao campeão (seis equipas), apenas pode estar a equipa melhor classificada de cada clube (no caso dos clubes que possuem duas equipas). Os restantes classificados serão distribuídos da seguinte forma: Quatro Séries de Cinco (5) equipas.

2ª FASE: SUB-10 - De acordo com a classificação na fase anterior, e para apuramento final da classificação a composição das séries será a seguinte:

O primeiro classificado de cada série, mais o melhor segundo de todas as séries formarão o grupo de acesso ao campeão (seis equipas), apenas pode estar a equipa melhor classificada de cada clube (no caso dos clubes que possuem duas equipas). Os restantes classificados serão distribuídos da seguinte forma: Duas (2) séries de Seis (6) equipas e Uma (1) série de Cinco (5) equipas.

1. Sem comprometer o carácter competitivo da prova, as equipas durante a 1ª fase serão distribuídas (dentro das possibilidades), respeitando o princípio da proximidade geográfica.
2. A especificidade da estrutura e sistema da prova obrigou à elaboração das “tabelas” específicas de calendarização dos jogos.

04 – CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATES

1. Com vista a determinar a classificação dos Clubes em cada série referida no artigo anterior, adota-se a seguinte tabela:
 - Vitória – 3 pontos;
 - Empate – 1 ponto;
 - Derrota – 0 pontos.
2. Para estabelecimento da classificação geral dos Clubes que no final das competições/fase se encontrarem com igual número de pontos, serão aplicados para efeitos de desempate os seguintes critérios, segundo a ordem de prioridade:
 - a) Se duas ou mais equipas obtiveram o mesmo número de pontos, considera-se em 1º lugar a equipa que tiver maior número de pontos nos jogos efetuados entre si;
 - b) Em caso de nova igualdade, considera-se em 1º lugar a equipa que tiver maior diferença entre os golos marcados e sofridos, nos jogos efetuados entre si;



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

- c) Em casos de nova igualdade, considera-se em 1º lugar a equipa que tiver maior diferença entre os golos marcados e sofridos, em todos os jogos disputados;
 - d) Em caso de igual diferença de golos, considera-se em 1º lugar a equipa que tiver maior número de golos marcados, em todos os jogos disputados;
 - e) Em caso de igual diferença de golos, considera-se em 1º lugar a equipa que tiver menor número de golos sofridos, em todos os jogos disputados;
 - f) Em caso de nova igualdade, considera-se em 1º lugar a equipa que tiver maior número de vitórias, em todos os jogos disputados;
 - g) Em caso de nova igualdade, considera-se em 1º lugar a equipa que a média de idades inferior;
 - h) Será efectuado a classificação de todas as equipas, se necessário, com recurso ao coeficiente de ponderação, para os apuramentos. No caso de existirem séries com numero de equipas diferente, os resultados com os últimos classificados das series com mais equipas são retirados, procedendo-se posteriormente aos seguintes critérios;
 - i) Se duas ou mais equipas obtiverem o mesmo número de pontos, considera-se em 1º lugar a equipa que tiver maior número de pontos nos jogos efetuados entre si;
 - j) Em caso de nova igualdade, considera-se em 1º lugar a equipa que tiver maior diferença entre os golos marcados e sofridos, em todos os jogos disputados;
 - k) Em caso de igual diferença de golos, considera-se em 1º lugar a equipa que tiver maior número de golos marcados, em todos os jogos disputados;
 - l) Em caso de nova igualdade, considera-se em 1º lugar a equipa que tiver maior
 - m) número de vitórias em todos os jogos disputados;
3. Os resultados obtidos em cada jogo consideram-se tacticamente homologados 15 dias após a realização dos mesmos, sem prejuízo do disposto no Regulamento Disciplinar da AFM
 4. O disposto no número anterior não prejudica a aplicação de sanções disciplinares decorrentes dos jogos realizados.

04 – ARBITRAGEM E DISCIPLINA

1. **1ª FASE:** A Arbitragem é da responsabilidade dos Clubes organizadores.
2. **2ª FASE:** A Arbitragem, para as séries “AA” dos Sub/10/11/12/13, é da responsabilidade do Conselho de Arbitragem da Associação de Futebol da Madeira.
As restantes séries dos Sub/10/11/12/13 é da responsabilidade dos Clubes organizadores.
3. Tudo quanto se relacionar com a arbitragem será regulado pelo que se encontra estabelecido para as competições oficiais.
4. Em matéria de castigos, observar-se-á o fixado pelo Regulamento Disciplinar da Federação Portuguesa de Futebol.

05 – BOLAS

1. Numa prova por pontos, compete ao Clube visitado a apresentação das bolas necessárias para a realização do jogo;
2. A bola oficial a utilizar é da marca **ADIDAS TOP REPLIQUE – REF.ª A04857** ou, em alternativa, **ADIDAS GLIDER – REFª S96132**

CAPÍTULO II

06 – PRÉMIOS



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

1. A AF Madeira instituirá para esta prova, os seguintes prémios:
 - a) Sub13 - 1 Troféu para o Campeão Regional
 - b) Sub12 - 1 Troféu para o Campeão Regional
 - c) Sub11 - 1 Troféu para o Campeão Regional
 - d) Sub10 - 1 Troféu para o Campeão Regional

CAPÍTULO III

07 – OUTROS

1. Os casos omissos no presente Regulamento serão resolvidos pela Direção da Associação de Futebol da Madeira.

NOTA: Anexamos as Leis de jogo do Futebol de 7.

As leis do futebol de 7 são idênticas às do jogo de futebol de 11. No entanto, deve-se observar as seguintes alterações:

LEI I- CAMPO DE JOGO

1- DIMENSÕES

O Campo de Jogo deve ser rectangular, marcado em meio campo de futebol de 11 e de acordo com as seguintes dimensões:

- Comprimento: máximo de 75 metros e mínimo de 45 metros
- Largura: máximo de 55 metros e mínimo de 40 metros

A dimensão da largura deverá ser inferior à do comprimento em pelo menos, 5 metros.

2- MARCAÇÃO

O terreno de jogo deve ser marcado com pó de pedra, cal morta ou através de fita amovível (plástica) de cor bem visível de acordo com a figura em anexo (Fig. 1)

Na marcação do campo, deve-se salvaguardar os seguintes pressupostos:

- Proteger os postes das balizas de futebol de 11 (coincidentes com a linha lateral) com uma esponja de, pelo menos 1,5 metros de altura, ou prever uma zona de segurança nesta linha lateral de pelo menos 1,5 metros, de forma a salvaguardar a integridade física dos jogadores;
- Prever uma zona neutra entre os dois campos de, pelo menos, 6 metros, de forma a permitir a colocação dos bancos de suplentes, bem como, a circulação dos elementos credenciados das respectivas equipas.

3- ÁREA DE BALIZA

A área de baliza é definida por um rectângulo com 18 metros de comprimento e 9 metros de largura (9 x 18 m).

4- MARCA DE GRANDE PENALIDADE

A marca de grande penalidade é assinalada através de um círculo (ponto) a uma distância de 9 metros da linha de golo, coincidindo com a área de baliza.

No exterior de cada área de grande penalidade é traçado um arco de círculo com um raio de 7,5 metros, tendo por centro a marca de grande penalidade.

5- LINHA DE MEIO CAMPO

Na marcação da linha do meio-campo, o centro do terreno de jogo deve ser sinalizado de forma bem visível e, delimitado através de um círculo com 7,5 metros de raio.

6- ARCO DE CÍRCULO DE CANTO

Junto de cada bandeirola de canto é marcado, dentro do terreno de jogo, um quarto de círculo com um raio de 0,75 metros.

7- ZONA DE FORA DE JOGO

A zona de fora de jogo fica compreendida entre a linha de baliza e a linha de prolongamento da área de baliza (penalidade), ou seja, a uma distância de 9 metros da linha final. Esta linha deve ser marcada em toda a largura do campo.

8- BALIZAS

As balizas têm as seguintes dimensões:

8.1- A distância que separa os dois postes é de 6 metros e o bordo inferior da barra transversal situa-se a dois metros do solo (6 x 2 m)

8.2. Devem ser colocadas redes presas às balizas e ao solo.

LEI II- A BOLA

A bola é esférica e deve ser constituída por material adequado à prática do futebol, correspondendo às características da medida nº4, cujo perímetro pode variar entre os 62 e 66 cm e o peso entre 340 e 390 gr.

LEI III- NÚMERO DE JOGADORES

1- Cada equipa é constituída por 18 jogadores no máximo e o jogo será disputado por duas equipas de 7 elementos em campo, sendo 1 (um) deles o guarda-redes;

2- Uma equipa que apresente 5 ou menos jogadores não pode iniciar ou prosseguir o jogo;

3- As substituições efectuam-se junto à linha de meio campo e são ilimitadas, podendo o mesmo jogador sair e entrar novamente no jogo;

4- As substituições podem ocorrer em qualquer momento, excepto a do Guarda –Redes que deve ser efectuada durante uma paragem de jogo e com a autorização do Árbitro;

5- É obrigatório a indicação do Capitão de Equipa, não podendo o jogo iniciar-se ou prosseguir sem que cada equipa tenha designado o respectivo

Capitão, devendo estar em campo ou no banco de suplentes.

LEI IV- EQUIPAMENTO

1- É obrigatório o uso de camisola de cor semelhante para todos os jogadores de cada equipa, com a excepção do guarda-redes que deve utilizar um equipamento diferenciado dos outros jogadores e do árbitro;

2- É obrigatório a utilização de caneleiras.

LEI V- O ÁRBITRO

1- O jogo é dirigido por um árbitro, sendo o responsável máximo pela sua direcção.

LEI VII- DURAÇÃO DO JOGO

1- O jogo comportará duas partes de 30 minutos cada, com um intervalo de 10 minutos.

LEI VIII- PONTAPÉ DE SAÍDA E RECOMEÇO DO JOGO

1- Após o apito do árbitro o jogo inicia-se ou recomeça com a execução de um pontapé de saída (a bola deverá ser tocada na direcção do terreno adversário) que terá lugar no centro do terreno, devendo os jogadores estarem colocados a uma distância de 7,5 metros da bola.

LEI IX- BOLA EM JOGO E BOLA FORA

1- No caso de proteger os postes da baliza do campo de futebol de 11, considera-se bola fora, quando embate em qualquer dos postes ou trave da baliza.

LEI XI- FORA DE JOGO

1- A Lei do Fora de Jogo aplica-se, somente, na zona definida para o fora de jogo (entre a linha de baliza e o prolongamento da linha da área de baliza/penalidade).

LEI XIII- PONTAPÉS LIVRES

1- Na execução dos pontapés livres os jogadores da equipa adversária devem colocar-se a uma distância de, pelo menos, 7,5 metros da bola.

LEI XIV- GRANDE PENALIDADE

1- O pontapé de grande penalidade é marcado a uma distância de 9 metros da linha de baliza.

LEI XVII- PONTAPÉ DE CANTO

1- Na execução do pontapé de canto os jogadores da equipa adversária devem colocar-se a uma distância de, pelo menos, 7,5 metros da bola.

