



TORNEIO DA MADEIRA DE SENIORES FUTEBOL DE 9 - FEMININO

ÉPOCA 2016/2017

REGULAMENTO

Capitulo I

1 – GENERALIDADES

1. A elaboração do calendário, organização e administração da prova é da responsabilidade da AF Madeira.
2. Para participar no torneio é obrigatória a inscrição das equipas na AF Madeira.

2 – SISTEMA DE ORGANIZAÇÃO DA PROVA

1. Esta prova será disputada a **2 (duas)** voltas e por pontos. Os participantes encontrar-se-ão todos entre si.
2. Os jogos do Torneio da Madeira de Seniores de Futebol de 9 Feminino, são realizados de acordo com as Leis do Jogo, aprovadas pelo International Football Association Board (IFAB), bem como, de acordo com todas as normas emanadas pela FIFA, sem prejuízo das regras específicas aplicadas ao futebol de 7.
3. Apenas os jogos da última jornada de cada fase dos campeonatos ou provas por pontos devem ser realizados no mesmo dia e à mesma hora por todos os Clubes.
4. Excecionalmente, após acordo e solicitação dos Clubes interessados, a AFM poderá, na última jornada, marcar jogos para horas e dias diferentes dos habituais, desde que se verifique que os resultados, sejam eles quais forem, não beneficiem ou prejudiquem, tanto os interessados diretos ou quaisquer outros, indiretamente.

3 – DURAÇÃO DOS JOGOS

1. A duração do jogo é de **80 minutos**, divididos em duas partes de 40 minutos cada, intercaladas por um intervalo de **15 minutos**, os quais não são admitidos prolongamento.



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

4 – NÚMERO DE JOGADORAS

1. Cada equipa pode fazer constar na ficha de jogo um máximo de **18 (dezoito)** atletas.
2. A partida será disputada entre duas equipas, compreendendo cada uma o máximo de 9 (nove) jogadoras em campo, uma das quais será a guarda-redes.

5 – COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS E SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORAS

1. Cada equipa terá a composição mínima de jogadores que se encontra definida pela AFM e nas Leis do Jogo.
2. Cada equipa poderá substituir atletas sem qualquer limite e sem distinção de posições.
3. As substituições deverão ser realizadas no centro do terreno de jogo junto aos bancos de suplentes (ao entrar a jogadora deve entregar o colete á que vai sair), apenas será feita paragem de jogo pra troca de guarda redes.

As Capitão de equipas por força das circunstâncias poderão estar momentaneamente fora de campo

6 – CLASSIFICAÇÃO E FORMA DE DESEMPATE

1. A classificação dos jogos disputados por pontos, adoptar-se-á a seguinte tabela:
 - VITORIA – 3 Pontos
 - EMPATE – 1 Ponto
 - DERROTA – 0 Ponto
2. Para estabelecimento da classificação geral dos clubes, que no final da competição se encontrarem com igual número de pontos, serão aplicados para efeitos de desempate os critérios definidos pela Lei em vigor.

7 – ARBITRAGEM E DISCIPLINA

1. O Conselho de Arbitragem da Associação de Futebol da Madeira nomeará **1 (um) Árbitro** para cada jogo.
2. Tudo quanto se relacionar com a arbitragem será regulamentado pelo que se encontra estabelecido para as competições oficiais.
3. Em matéria de castigos, observar-se-á o fixado pelo Regulamento Disciplinar da Federação Portuguesa de Futebol e será apenas aplicado neste torneio.



8 – REQUISITOS DO TERRENO DE JOGO

1. Os jogos são obrigatoriamente disputados num terreno de jogo retangular, com as seguintes medidas:
 - a) Comprimento:
 - i) Mínimo: Quarenta e cinco (45) metros;
 - ii) Máximo: Setenta e cinco (75) metros.
 - b) Largura:
 - i) Mínimo: Quarenta (40) metros;
 - ii) Máximo: Cinquenta e cinco (64) metros.
2. O terreno de jogo pode ser marcado de uma forma expedita:
 - a) O ponto central é marcado a meio da linha de meio campo. À volta desse ponto pode ser traçado um círculo com 7,5 metros de raio.
3. Em cada topo do terreno é marcada uma área de baliza correspondente às especificações seguintes:
 - a) Duas linhas são traçadas perpendicularmente à linha de baliza, a 4,5 metros do interior de cada poste da baliza;
 - b) Essas duas linhas prolongam-se para dentro do terreno de jogo numa distância de 4,5 metros e são unidas por uma linha traçada paralelamente à linha de baliza;
 - c) O espaço delimitado por essas duas linhas e pela linha de baliza chama-se Área de Baliza.
4. Em cada topo do terreno é marcada uma área de grande penalidade correspondente às especificações seguintes:
 - a) Duas linhas são traçadas perpendicularmente à linha de baliza a 13,5 metros do interior cada poste. Estas duas linhas prolongam-se para dentro do terreno de jogo numa distância de 13,5 metros e são unidas por uma linha traçada paralelamente à linha de baliza. O espaço delimitado por essas linhas e pela linha de baliza chama-se Área de Grande Penalidade.
 - b) No interior de cada área de grande penalidade, é feita uma marca para o pontapé de grande penalidade a nove (9) metros do meio da linha que une os dois postes da baliza e a igual distância desses postes.
5. Para definir o arco de círculo de canto, é necessário, a cada bandeira de canto seja traçado um quarto de círculo com um raio de 0,75 metros no interior do terreno de jogo.
6. As balizas são colocadas no centro de cada linha de baliza.
 - a) Estas são constituídas por dois (2) postes verticais, colocados a igual distância das bandeiras de canto e unidas ao alto por uma barra transversal;
 - b) O diâmetro que separa os dois (2) postes é de quatro (4) a seis (6) metros e o bordo inferior da barra transversal situa-se a dois (2) metros do solo.



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

7. Os Clubes que não disponham de um terreno de jogo próprio, com as condições indicadas nos números anteriores, devem indicar à AFM qual o campo que vão utilizar para o efeito.

8. A comunicação referida no número anterior deve ser efetuada até três (3) dias antes da realização do sorteio do campeonato, sem prejuízo da informação que deve constar da confirmação de participação feita em cada época.

9 – PRÉMIOS

1. A AF Madeira instituirá para esta prova, os seguintes prémios:
 - 1 Troféu para o 1º Classificado.

10 - OUTROS

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