C.U.L. de Futebol de 11

ANEXO A – RGP – 2024/2025

I - Disposições Iniciais

Artigo 1º
(Âmbito)

O estipulado neste Regulamento revoga todas as disposições anteriores contidas no Regulamento Geral de Provas (RGP) sobre a mesma matéria, passando a matéria nova a completá-lo, no que concerne ao Campeonato Universitário de Lisboa de Futebol.

II - Inscrições e Participação

Artigo 2º
(Inscrição de equipas e atletas)

Não existe limite de inscrição de atletas.

Artigo 3º
(Datas e Prazos)

Os prazos e datas para as inscrições, sorteios, indicação de campos, horários de realização dos jogos e os calendários dos mesmos serão divulgados pela ADESL, através dos meios oficiais.

III - Competição

Artigo 6º
(Pontuação)

A pontuação atribuída a cada equipa e por jogo segundo o resultado obtido é:

a. Vitória: 3 pontos.
b. Empate: 1 ponto.
c. Derrota: 0 pontos.
d. Falta de comparência: 0 pontos

Artigo 7º
(Desempates)

1. Em caso de empate em pontos entre duas ou mais equipas, o desempate será feito recorrendo aos critérios seguintes e pela ordem indicada:

   a. Menor número de faltas de comparência;
   b. O maior número de pontos por vitória, empate ou derrota, obtidos nos jogos disputados entre si;
   c. A maior diferença entre o número de golos marcados e sofridos nos jogos disputados entre si;
   d. O maior número de golos marcados nos jogos disputados entre si;
   e. A maior diferença entre o número de golos marcados e sofridos em toda a fase do Campeonato;
   f. O maior número de golos marcados em toda a fase do Campeonato
   g. Média mais baixa de idades dos atletas inscritos no evento
   h. Sorteio

Sempre que, após a aplicação dos critérios, uma ou mais equipas seja desempatada, o processo de desempate será retomado, aplicando novamente os critérios, por ordem sucessiva, às equipas que continuem empatadas.

2 A determinação da(s) equipa(s) melhor classificada(s) entre grupos diferentes é efetuada do seguinte modo:

a. Caso o número de equipas seja diferente entre os grupos, ignora-se o resultado da equipa pior classificada do grupo com a equipa a desempatar nesse grupo, para que todas as equipas a desempatar tenham o mesmo número de jogos, contando apenas estes para efeitos de desempate;
b. Quando o número de jogos efetuados pelas equipas a desempatar for igual, o desempate é feito pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
   i. Melhor pontuação obtida
   ii. Menor número de faltas de comparência;
   iii. A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos obtidos em toda a fase;
   iv. O maior número de golos marcados obtidos em toda a fase;
   v. Melhor diferença de golos marcados e sofridos contra a equipa 1º classificada do grupo;
   vi. Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
   vii. Sorteio

Sempre que, após a aplicação dos critérios, uma ou mais equipas seja desempatada, o processo de desempate será retomado, aplicando novamente os critérios, por ordem sucessiva, às equipas que continuem empatadas.

Artigo 8º
(Regras Oficiais)

1. O Campeonato Universitário de Lisboa (CUL) de Futebol decorrerá, no geral, de acordo com o estipulado no Regulamento Geral de Provas para esta matéria.

2. Na 1ª e 2ª Divisão do CUL de Futebol o tempo de jogo é:

   a. Na 1ª Divisão: 2x45 minutos (até 10' de intervalo);
   b. Na 2ª Divisão: 2x40 minutos (até 10' de intervalo).

3. Na 1ª e 2ª Divisão são permitidas 7 (sete) substituições por equipa. Após o início da segunda parte, cada equipa terá direito, no máximo, a 3 momentos para realizar as suas substituições.

4. Desempates:

a. O modelo de desempate em jogos a eliminar será através de pontapés de grande penalidade, em conformidade com as Leis de Jogo
b. Apenas a final terá prolongamento de 2x15 minutos.

IV - Organização de Jogos

Artigo 9º
(Organização dos jogos)

1. O CUL organiza-se sob a égide da ADESL que deverá:

   a. Garantir a nomeação dos árbitros para cada jogo;
   b. Divulgar de forma oficial os horários e locais da realização dos jogos, bem como das respetivas alterações,
   c. Fornecer o boletim de jogo à equipa de arbitragem e às equipas participantes na prova.

2. A equipa considerada como visitada é responsável pelo correto estado do recinto de jogo incluindo a colocação das redes das balizas e das bandeirolas de canto.

3. Os dirigentes, treinadores e capitães de equipa devem zelar pelo cumprimento dos códigos de ética e espírito desportivo no desenrolar dos jogos.

4. Durante a época, todos os jogos serão realizados à "porta fechada", ou seja, sem a presença de público, garantindo que apenas os intervenientes diretos (equipas, equipa de arbitragem e organização) estejam presentes no recinto de jogo.

Artigo 10º
(Boletim de Jogo)

1. Todos os jogos ou encontros serão registados em boletins de jogos, segundo modelo próprio ou aprovado pela ADESL e devidamente assinados pelos delegados das equipas e pelo árbitro ao jogo.

2. Em cada jogo, podem figurar no Boletim de Jogo um máximo de 18 jogadores e 5 oficiais, dos quais 1 Treinador, 1 delegado,1 Treinador-adjunto ou 2º Delegado, 1 médico, 1 enfermeiro/massagista/fisioterapeuta)

3. Boletim de jogo da 1ª Divisão do CUL Futebol 11 é obrigatória a presença de treinador devidamente habilitado – com cédula de treinador grau I (mínimo) emitida pelo IPDJ –, ou de treinador em estágio – mediante a apresentação da Declaração de Treinador em Estágio (DTE) emitida pela entidade formadora – e delegado ao jogo, sob a pena do Clube pagar uma taxa de 50,00€ por cada jogo em que se verifique esta mesma infração

4. No Boletim de jogo da 2ª divisão do CUL Futebol 11 é obrigatória a presença de um treinador ou delegado ao jogo, sob a pena do Clube pagar uma taxa de 50,00€ por cada jogo em que se verifique esta mesma infração.

5. É obrigatória a entrega e utilização da folha de substituição ADESL. A não entrega desta folha implica o pagamento de uma taxa de 5,00€ por jogo em que se verifique esta infração.

Artigo 11º
(Arbitragens)

1. Os jogos das competições oficiais organizadas pela ADESL serão dirigidos, salvo caso fortuito ou de força maior, por 1 árbitro e dois árbitros assistentes.

2. Cabe, em exclusivo, à equipa de arbitragem nomeada decidir se existem as condições necessárias para o jogo se iniciar ou concluir, cabendo em última instância à ADESL julgar as ocorrências verificadas no jogo, ratificando ou revogando o resultado do jogo.

3. A equipa de arbitragem deverá apresentar-se no local de jogo até 15 minutos antes da hora marcada para o seu início.

4. A ausência de equipa de arbitragem não deve ser fundamento para a não realização da competição. Nesse caso e pela ordem indicada o jogo deve decorrer:

   a. Arbitrado por um só árbitro;
   b. Arbitrado por um árbitro oficial presente na assistência e a convite dos dois capitães de equipa;
   c. Arbitrado por uma pessoa qualificada para o efeito que esteja na assistência e de acordo com os dois capitães de equipa;
   d. Arbitrado por três pessoas nomeadas por cada uma das equipas.
   e. Arbitrado pelos capitães das 2 equipas.

5. O não cumprimento do ponto anterior por parte de uma ou das duas equipas intervenientes deve ser justificado por escrito e enviado à ADESL até 24 horas após a realização do encontro, cabendo à ADESL em última instância julgar e decidir sobre os seus fundamentos.

6. A equipa de arbitragem é responsável pelo preenchimento do boletim de jogo, no qual deve explicitar sucintamente os factos ocorridos, designadamente os de ordem disciplinar com a indicação clara dos seus intervenientes, causas e efeitos.

Artigo 12º
(Equipamentos)

1. As equipas devem disputar os jogos com os seus equipamentos em condições regulamentares, destacando-se o seguinte:

   a. Camisolas numeradas, Calções e Meias de jogadores de campo todas iguais.
   b. Numeração diferente em todas as camisolas.
   c. Outras referências que permitam a correta identificação dos intervenientes no jogo e autorizadas pela ADES

2. O incumprimento de qualquer dos requisitos previstos no número anterior implicará o pagamento, por parte do Clube infrator, de uma taxa no valor de 25,00€ por cada jogo em que se verifique a infração.

Artigo 13º
(Faltas de Comparência)

1. A falta de comparência implica a derrota da equipa faltosa pelo resultado de:

a. 0-3 em jogos de 2x40 minutos
b. 0-3 em jogos de 2x45 minutos.

2. A equipa que efetue a 2ª falta de comparência em qualquer fase da prova, será desclassificada da prova e a classificação far-se-á de acordo com o estipulado no Regulamento Geral de Provas.

V - Disposições Finais

Artigo 14º
(Casos Omissos)

A interpretação dos casos omissos é da responsabilidade da ADESL.

Artigo 15º
(Disposições finais)

1. A aplicação e interpretação deste regulamento são reservadas à ADESL.

2. Este regulamento foi aprovado em reunião de direção da ADESL.