

I – Disposições Iniciais

Artigo 1º (Âmbito)

1. 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 11.

I – Inscrições e Participação

Artigo 2º (Inscrição de Equipas e Atletas)

1. Não existe limite na inscrição de atletas.

Artigo 3º (Datas e Prazos)

1. 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 4º (Pontuação)

1. A pontuação atribuída a cada equipa e por jogo segundo o resultado obtido é:
 - a. Vitória: 3 pontos;
 - b. Empate: 1 pontos;
 - c. Derrota: 0 ponto.
 - d. Falta de Comparência: 0 Pontos e derrota 0-3

Artigo 5º (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 todo o Campeonato;
 - f. O maior número de golos marcados em todo o Campeonato;
 - g. Maior número de atletas inscritos no evento
 - h. Média mais baixa de idades dos atletas inscritos no evento;
 - i. 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(es) 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. Menor número de faltas de comparência;
 - ii. Melhor pontuação obtida;
 - 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 em toda a fase;
 - v. Melhor diferença de golos marcados e sofridos contra a equipa 1ª classificada do grupo;
 - vi. Maior número de atletas inscritos no evento
 - vii. Média mais baixa de idades dos atletas inscritos no evento;
 - viii. 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 6º (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. Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Futebol.
3. No CUL de futebol o tempo de jogo é:
 - a. Na 1ª Divisão: 2x45 minutos (até 10 minutos de intervalo);
 - b. Na 2ª Divisão: 2x40 minutos (até 10 minutos de intervalo), exceto na Final que será 2x45 minutos (até 10 minutos de intervalo).
4. Na 1ª e 2ª Divisão são permitidas sete (7) substituições por equipa. Após o início da segunda parte, cada equipa terá direito, no máximo, a 3 momentos para realizar as substituições.
5. Desempates:
 - a. Nos jogos a eliminar recorre-se ao desempate por pontapés da marca de grande penalidade, exceto na Final que tem prolongamento de 2x15 minutos
6. A equipa considerada como visitada é obrigada a apresentar uma bola de jogo que cumpra integralmente as características oficiais adotadas para o escalão sénior da Federação Portuguesa de Futebol. A não apresentação de bola implica o pagamento de uma multa no valor de 25,00 €.

IV – Organização de Jogos

Artigo 7º (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 balizas e das bandeiras de campo.
3. Os dirigentes, treinadores e capitães de equipa devem zelar pelo cumprimento dos códigos de ética e espírito desportivo no desenrolar dos jogos.

Artigo 8º (Boletim de Jogo)

1. Todos os jogos ou encontros serão registados em boletins de jogo, segundo modelo próprio ou aprovado pela ADESL e devidamente assinados pelo representante das equipas e pelo árbitro ao jogo.
2. Em cada jogo, podem figurar no Boletim de Jogo um máximo de 20 jogadores e 4 oficiais (dos quais 1 treinador, 1 delegado, 1 treinador-adjunto ou 2º delegado e 1 fisioterapeuta/massagista/enfermeiro/médico).
3. No boletim de jogo da 1.ª 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 pena do clube pagar uma taxa de 100,00€ por cada jogo em que se verifique esta infração
4. No boletim de jogo da 2.ª Divisão do CUL Futebol 11 é obrigatória a presença de um treinador ou delegado ao jogo, sob pena do clube pagar uma taxa de 100,00€ por cada jogo em que se verifique esta infração
5. Todos os atletas participantes devem constar obrigatoriamente na ficha de identificação oficial emitida pelo portal da FADU. É proibida a inscrição de atletas manualmente na ficha de identificação de jogo, sendo apenas válidas as fichas impressas com os dados previamente submetidos na plataforma. O incumprimento desta norma implica sanções de acordo com o Regulamento de Disciplina da ADESL. Excecionalmente, será permitida a inscrição manual de um atleta na ficha de identificação de jogo, desde que o procedimento seja realizado por um representante oficial da ADESL, mediante assinatura e aposição de carimbo oficial, validando expressamente a presença do atleta em causa.
6. É obrigatória a entrega e utilização da folha de substituições ADESL. A não entrega desta folha implica o pagamento de uma taxa de 10,00€ por cada jogo em que se verifique esta infração.

Artigo 9º (Arbitragens)

1. Os jogos das competições oficiais organizadas pela ADESL serão dirigidos, salvo caso fortuito ou de força maior, por 1 árbitro, e 2 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 árbitro oficial presente na assistência e a convite dos dois capitães de equipa;
 - b. Arbitrado por uma pessoa qualificada para o efeito que esteja na assistência e de acordo com os dois capitães de equipa;
 - c. 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 10º (Equipamentos)

1. Cada equipa, deverá ter o seu equipamento próprio e que a distinga dos adversários, nas seguintes condições e nas previstas leis de jogo:
 - a. O equipamento deverá ser uniforme para todos os jogadores da mesma equipa (camisola, calções e meias, exceto aspetos específicos);
 - b. Numeração diferente em todas as camisolas, e sem recurso a fita adesiva ou similares;
 - c. Outras referências que permitam a correta identificação dos intervenientes no jogo e autorizadas pela ADESL.
 - d. Fazem parte do equipamento individual os acessórios e proteções utilizados para benefício e segurança dos atletas e obrigatórios segundo os regulamentos da federação da modalidade – caneleiras, proteções da cabeça, mãos e pés, etc.
2. Antes do início de cada jogo, o árbitro ou representante ADESL e as equipas visadas devem avaliar se podem utilizar o seu equipamento pretendido. Quando dois Clubes utilizarem equipamentos semelhantes ou de difícil distinção, é obrigado a mudar de equipamento a equipa que joga na qualidade de visitado.
 - a. Caso o Clube com essa responsabilidade não apresente equipamento alternativo, será aplicada uma multa de 100€, sem prejuízo de outras sanções previstas.
3. Sempre que a equipa visitante apresente, por opção, o seu equipamento secundário, e este seja idêntico ou de difícil distinção em relação ao equipamento da equipa visitada, caberá à equipa visitante proceder à alteração do seu equipamento. Caso a equipa visitante não consiga apresentar equipamento alternativo adequado, será aplicada uma multa de 100€, sem prejuízo de outras sanções regulamentares.
4. As equipas que não apresentem todo o equipamento uniforme, de acordo com o ponto 1, serão objeto de multas que irão desde advertência, a multa pecuniária de até 50€ por jogo.
5. O delegado da ADESL pode exigir a troca de equipamento, sempre que o mesmo (ou mensagens nele incluídas) não se enquadre nos princípios éticos do Desporto Universitário ou não seja digno da competição em causa.

Artigo 11º (Faltas de Comparência)

1. A falta de comparência implica a derrota da equipa faltosa pelo resultado de 0-3.
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 12º (Casos Omissos)

1. A interpretação dos casos omissos é da responsabilidade da ADESL.

Artigo 13º (Disposições finais)

1. A aplicação e interpretação deste regulamento são reservadas à ADESL.
2. Este regulamento foi aprovado em reunião de Direção da ADESL.