

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 Futsal.

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. Na 1ª Divisão do CUL de Futsal o tempo de jogo é:
 - a. Fase Regular, Meias-Finais e 3º/4º: 2 períodos de 25 minutos corridos, com um intervalo de 5 minutos entre cada período;
 - b. Nas finais: 2 períodos de 20 minutos ao cronómetro, com um intervalo de 10 minutos entre cada período.
4. Na 2ª Divisão do CUL de Futsal o tempo de jogo é:
 - a. Fase Regular: 2 períodos de 20 minutos corridos, com um intervalo de 5 minutos entre cada período;
 - b. Jogos a Eliminar: 2 períodos de 25 minutos corridos, com um intervalo de 5 minutos entre cada período;
 - c. Meias-Finais, Final e 3º/4º: 2 períodos de 25 minutos corridos, com um intervalo de 5 minutos entre cada período;
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 2x5 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 modalidade de futsal segundo a 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.
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 12 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 Futsal 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 Futsal 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.

Artigo 9º (Arbitragens)

1. Os jogos das competições oficiais organizadas pela ADESL serão dirigidos, salvo caso fortuito ou de força maior, por 2 árbitros na 1ª Divisão Masculina e por 1 árbitro nas restantes provas. Nas finais da 1ª Divisões dos CUL é necessário um cronometrista.

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 por 1 atleta de cada equipa e de acordo com os 2 capitães das 2 equipas;
 - d. 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. Se um jogador de campo desempenhar a função de guarda-redes, terá de utilizar uma camisola igual à camisola do guarda-redes (cor) com exceção do número, que terá obrigatoriamente de ser o número do jogador, mencionado na ficha de jogo, que passa a exercer a função de guarda-redes.
 - e. 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.