



## **CUL de Futsal**

### **ANEXO A - RGP**

### **I – DISPOSIÇÕES INICIAS**

#### **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 Futsal.

### **II – INSCRIÇÕES E PARTICIPAÇÃO**

#### **ARTIGO 2º** *(Inscrição de equipas e atletas)*

Não existe limite na 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 4º** *(Pontuação)*

1. 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.

#### **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 toda a fase do Campeonato;
  - f. O maior número de golos marcados em toda a fase do Campeonato.
  - g. Sorteio.
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. 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 na prova;
      - iv. O maior número de golos marcados obtidos na prova;
      - v. Menor pontuação disciplinar obtida na prova;
      - vi. Melhor resultado com a equipa 1ª classificada do grupo;
      - vii. Sorteio.

#### **ARTIGO 6º** *(Regras Oficiais)*

1. O Campeonato Universitário de Lisboa (CUL) de Futsal 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 Futsal o tempo de jogo é:
  - a. Na 1ª Divisão: 2x25 minutos corridos (até 10' de intervalo);
  - b. Na Final: 2x20 minutos ao cronómetro (até 10' de intervalo);
  - c. Na 2ª Divisão: 2x20 minutos corridos (até 10' de intervalo).
3. 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 poderá ter prolongamento.

## **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 e colocação das balizas e do marcador.
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 jogos, segundo modelo próprio ou aprovado pela ADESL e devidamente assinados pelos capitães das equipas e pelo árbitro ao jogo.
2. Em cada jogo, podem figurar no Boletim de Jogo um máximo de doze jogadores e três oficiais, dos quais um Treinador, dois Delegado
3. No Boletim de jogo é obrigatório constar um Agente Desportivo que atue exclusivamente como delegado ou treinador

### **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. Na final masculina e na final feminina também é necessário um cronometrista.
2. No caso de não comparência do cronometrista durante as finais, compete aos capitães ou dirigentes da equipa visitada indicar ao árbitro e no ato de entrega dos cartões de jogador, o cronometrista ao jogo (encarregue da cronometragem).
3. 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.
4. A equipa de arbitragem deverá apresentar-se no local de jogo até 15 minutos antes da hora marcada para o seu início.

5. 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 duas pessoas nomeadas por cada uma das equipas.
  - e. Arbitrado pelos capitães das 2 equipas.
6. 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.
7. 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. As equipas devem disputar os jogos com os seus equipamentos em condições regulamentares, destacando-se o seguinte:
  - a. Camisolas e Calções de jogadores de campo todas iguais e numeradas.
  - b. Numeração diferente em todas as camisolas.
  - c. Outras referências que permitam a correta identificação dos intervenientes no jogo e autorizadas pela ADESL.

### **ARTIGO 11º**

#### *(Faltas de Comparência)*

1. A falta de comparência implica a derrota da equipa faltosa pelo resultado de:
  - a. 0-3 em jogos da 1ª Divisão.
  - b. 0-3 em jogos da 2ª Divisão.
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)*

- 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.