

ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE BEJA



Fundada em
30-03-1925

REGULAMENTO LIGA DE RECREAÇÃO E LAZER VETERANOS FUTEBOL SETE / FUTSAL

CAPÍTULO I
CAPÍTULO II
CAPÍTULO III

ORGANIZAÇÃO TÉCNICA
ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA
PRÉMIOS

www.afbeja.com

Liga de Recreação e Lazer Veteranos

CAPITULO I

1. ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

1.01. A filiação e inscrição na Liga de Recreação e Lazer Veteranos na AFBeja decorre até o dia 30 de novembro e pode ser feita através do seguinte email: geral@afbeja.com

1.02. A Liga de Recreação e Lazer Veteranos será disputada por fases, por todos os clubes inscritos.

1.03. A Prova será realizada em moldes a definir pela AFBeja.

1.04. Esta Prova será regida de acordo com as Leis de Jogo da Variante de Futebol Sete e do Futsal.

2. JOGOS

2.01. Os jogos serão realizados nos seguintes horários: às sextas-feiras a partir das 20h, sábados ou domingos, com horário a acordar com os clubes;

2.02. Os jogos desta Prova terão a duração de 60 minutos, divididos em duas partes de 30 minutos cada, separadas por um intervalo de 15 minutos.

2.03. Os jogos serão realizados com um árbitro.

3. PARTICIPANTES

3.01. Não é necessário ter um Treinador credenciado.

3.02. A Competição poderá ser de natureza Mista.

3.03. Poderão participar todos os agentes desportivos inscritos na AFBeja (Treinadores, Diretores, Departamento Médico, Funcionários).

3.04. Só poderão participar jogadores que na época em que decorre a prova, completem 35 ou mais anos.

3.05. Não poderá participar qualquer jogador federado.

3.06. As inscrições podem ser realizadas em qualquer altura do ano, não havendo taxa de transferência desde que esta não seja realizada durante a mesma época. No caso de o jogador já estar federado na presente época haverá lugar ao pagamento de taxa de transferência no valor de 37.50€.

4. DISCIPLINA

4.01. Em cada jogo, a equipa visitada é responsável por ter uma ORD (Ordem do Recinto Desportivo) no mínimo de dois elementos que serão responsáveis por essa segurança. O delegado ao jogo não poderá acumular essas funções.

Serão utilizados cartões amarelos e vermelhos para advertir os jogadores sempre que o árbitro considere necessário e as circunstâncias do jogo assim o obriguem.

4.03. A aplicação do cartão vermelho implica a ausência do mesmo jogador de forma definitiva da partida. No entanto, poderá entrar outro jogador no respetivo jogo quando uma das seguintes situações surgir primeiro: passar 2 minutos após a expulsão ou quando houver um golo.

4.04. Um jogador que seja expulso terá que abandonar o campo e não poderá ficar no banco de suplentes.

4.05. O tempo concreto de castigo será determinado pela organização de acordo com o relatório do árbitro. Os jogos de castigo são cumpridos no(s) jogo(s) imediatamente a seguir ao jogador ter sido expulso.

4.06. Se, por motivos disciplinares, um determinado jogo não chegar ao seu fim, proceder-se-á da seguinte forma:

a) No caso de uma das equipas ser responsável por determinado jogo não terminar, essa equipa é penalizada com uma derrota por 5-0.

b) No caso de ambas as equipas serem responsáveis, o jogo não se repete e nenhuma das formações soma pontos nessa jornada.

c) Não serão toleradas agressões físicas de qualquer tipo a nenhum dos intervenientes na prova. Caso essa situação se verifique, o agente em causa será expulso definitivamente e a sua equipa sofrerá também consequências disciplinares que podem ir desde a perda do respetivo encontro até à própria expulsão da competição.

4.07. Em caso de expulsão da competição, a equipa em causa não terá direito ao reembolso dos valores dos jogos efetuados até esse momento.

4.08. Cada equipa é responsável pelos atos individuais de cada jogador.

4.09. Esta prova está sujeita ao regulamento de Disciplina da AFBeja.

5. JOGADORES

5.01. Os jogadores inscritos nesta prova estão impedidos de participar em qualquer outra prova organizada pela AFBeja.

5.02. Cada equipa terá a composição mínima de jogadores que se encontra definida pela FPF e nas Leis do Jogo do futebol de sete e futsal.

5.03. Os Clubes podem designar até sete jogadores suplentes na ficha técnica do jogo, podendo entrar no seu decorrer e em qualquer momento, sem distinção das posições que os jogadores ocupam em campo e independentemente de os substituídos se encontrarem ou não lesionadas.

5.04. Não há limite quanto ao número de substituições a efetuar podendo decorrer sem interrupção de jogo, devendo as mesmas ser efetuadas na zona central do terreno de jogo do lado dos bancos das equipas.

5.05. Os guarda-redes, apenas podem ser substituídos, quando o jogo estiver parado.

5.06. Após terem sido substituídos, os jogadores podem permanecer no banco dos suplentes, quando devidamente equipados, e poderão voltar a entrar em jogo.

CAPITULO II

6. ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

6.01. Todos os jogos desta Prova serão realizados sem entradas pagas.

6.02. Os encargos de arbitragem serão regularizados aos árbitros pela AFBeja.

6.03. Custo para as Equipas participantes:

Item	Valor
Inscrição de Atleta com seguro AFBeja	32.00 €
Inscrição dos Agentes Desportivos com seguro próprio	10.00 €
Inscrição dos Agentes Desportivos com seguro AFBeja	15.00 €
Taxa de Jogo	30.00 €

CAPITULO III

7. PRÉMIOS

7.01. A AFBeja instituirá, para os vencedores das provas incluídas na Liga de Recreação e Lazer Veteranos, os seguintes prémios:

a) Em Poule:

– Uma taça e 25 medalhas para o Clube vencedor;

b) Em Final:

- Uma taça para o Clube vencedor, 25 medalhas para cada um dos Clubes finalistas.

CAPITULO IV

8. NOTA FINAL

8.01. Os regulamentos das provas de Recreação e Lazer são da Competência da Direção da AFBeja.

8.02. Os casos omissos ou não previstos no presente Regulamento são da Responsabilidade da Direção da AFBeja.