

Liga Académica de Futebol 7

1. Condições de Inscrição

- Cada equipa poderá inscrever no máximo 16 jogadores e no mínimo 10 jogadores.
- As equipas poderão inscrever jogadores que pertençam a 3 Cursos distintos, sendo que um dos Cursos apenas poderá contribuir com um jogador, considerado o “estrangeiro da equipa”.
- Todas as equipas terão, obrigatoriamente, que apresentar o seu Delegado aos jogos.
- Só poderão participar nos jogos da Liga Académica de Futebol 7 Inter-cursos 2010, alunos da Universidade do Algarve, devidamente matriculados e funcionários da UALG ou AAUAlg, com a assinatura de um termo de responsabilidade ilibando a organização em caso de toda e qualquer lesão contraída.
- O máximo de inscrições aceites será de 16, de acordo com a ordem de entrada.

2. Regras dos jogos

- Cada partida compreenderá dois períodos de 30 minutos cada, tempo corrido;
- O intervalo entre os dois períodos não deverá ultrapassar os 10 minutos.
- A lei do Fora de jogo, não se aplica.
- Além da alteração ao tempo de jogo, as regras adoptadas são as regras oficiais do Futebol de 7 – consultar - <http://www.fpf.pt/comunicados/05/docs/co93.pdf>).

3. Horários e Local dos jogos

- 4ª Feiras das 16 horas às 18:30 horas no Campo de Futebol da Penha.
- 2ª Feiras das 17h às 18:30m ocasionalmente.

4. Estrutura e calendarização da liga

- 4 Grupos de 4 equipas jogam todos contra todos a uma volta;
- os primeiros dois de cada grupo, passam á fase final;
- a fase final, consiste em jogos a eliminar, até chegarmos aos finalistas.
- a fase de grupos realizar-se-á nos meses de Março, Abril e Maio;

- em Junho efectuar-se-ão os jogos dos quartos de final, meias finais, apuramento do 3º e 4º classificado e final.

5. Protocolo dos jogos

. As equipas terão que apresentar o seu responsável (delegado ao jogo) na mesa de jogo, 15 minutos antes da hora de jogo marcada, e apresentar a documentação necessária para o preenchimento da ficha de jogo. As equipas terão uma tolerância de 10 minutos após a hora marcada de início e para iniciarem o jogo necessitam de ter pelo menos 6 jogadores presentes no campo.

. Caso alguma equipa necessite de adiar algum jogo deverá contactar a organização num prazo mínimo de 72 horas antes do jogo (3 dias).

. Cada uma das equipas deverá procurar ter camisolas de jogo numeradas e identificadoras da sua equipa (a aual consegue equipamentos de jogo da marca Macron a preços bastante competitivos);

. Os jogadores devem proceder às substituições, nas zonas do campo dedicadas a esse propósito, na linha lateral;

. O jogador só deverá entrar no terreno de jogo, quando o jogador a substituir já ultrapassou a linha lateral, na zona respectiva.

Punição no torneio dos cartões amarelos e vermelhos

. O jogador que for expulso no decorrer de um jogo, não poderá jogar no jogo seguinte.

. Se a expulsão for devido a agressão a jogadores ou a árbitros, pode implicar a expulsão do torneio e a não-aceitação da sua inscrição nos seguintes.

Classificação, pontuação e desempates

. Na primeira fase são formados grupos, utilizando-se o sistema competitivo todo contra todos.

. A classificação das equipas na 1ª fase é determinada pela soma da pontuação conseguida nos jogos realizados, seguindo:

Resultado	Pontos
Vitória	3 Pontos
Empate	1 Ponto
Derrota	0 Pontos
Falta de comparência	0 Pontos

Nota: A falta de comparência corresponde a uma derrota por 5 – 0

Para a fase seguinte passarão os dois primeiros classificados de cada grupo;

. Em caso de igualdade pontual entre duas ou mais equipas, deve-se ter em conta os seguintes critérios:

- Maior pontuação nos jogos entre as equipas empatadas
- Maior diferença entre os golos marcados e sofridos entre equipas empatadas
- Maior número de golos marcados
- Maior número de vitórias
- Menor número de golos sofridos
- Menor número de derrotas

Caso nenhuma alínea anterior seja suficiente para obter o desempate cabe à comissão organizadora determinar a forma de desempate.

- A segunda fase será realizada a partir do sistema competitivo por eliminatória, em que as equipas que perdem são excluídas.

- Nos casos onde os jogos não possam terminar empatados é realizado um prolongamento com 2 partes de 5 minutos cada.

- Caso ainda subsista a igualdade proceder-se-á à marcação de 5 pontapés de grande penalidade executados por jogadores distintos que não tenham sido expulsos. As duas equipas terão que contar com o mesmo número de elementos para esta situação de desempate. Se após as 5 penalidades ainda subsistir a igualdade, a marcação continua até uma delas ter mais um golo do que a outra.

7. Outras informações

- A organização do evento é do SSDAAUAlg.
- Recursos humanos, terá que ser assegurada em todos os jogos um elemento da organização para a mesa, um árbitro de Futebol e 1 funcionário do campo \ balneários.
- Antes da realização da liga haverá uma reunião para acerto de pormenores, sorteio e demais informações (que em princípio será no dia 26 de Fevereiro).
- As inscrições devem ser efectuadas nas delegações da AAUAlg até ao dia 25 de Fevereiro.
- Os primeiros jogos efectuar-se-ão no dia 03 de Março.



académika
desporto

- Taxa de Inscrição : 30€ Caução : 30€ .

- Prémios, serão atribuídas taças e medalhas aos 3 primeiros classificados e o vencedor terá ainda direito a um prize Money de 100 euros.

Serviço Social de Desporto

contactos
email: desporto@aaualg.pt
tel: 289 818 606
fax: 289 896 700

