

REGULAMENTO DE PROVAS DA ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL

CAPÍTULO I

DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1º

Designações

- * CLUBES – As Associações ou clubes que tenham por finalidade a prática do futebol popular, representem a freguesia do concelho e sejam sócios de pleno direito da AFPOBAR.
- * AFPOBAR – Associação de Futebol Popular de Barcelos.
- * A AFPOBAR é constituída exclusivamente por pessoas coletivas sem fins lucrativos, podendo os seus associados clubes ou equiparados que se dedicam à prática de futebol amador e não federado e tenham sede no concelho de Barcelos.
- * Em cada freguesia não poderá haver mais de um associado da AFPOBAR, com excepção das uniões de freguesias.

Artigo 2º

Denominação e Ordenamento das Provas

- 1- As Provas Oficiais da Associação de Futebol Popular de Barcelos (AFPOBAR), sem prejuízo de outras, são as seguintes:
- a) Campeonatos de Futebol e Futsal Masculino;
 - b) Campeonatos de Futebol e Futsal Feminino;
 - c) Campeonatos de Futebol e Futsal Veteranos;
 - d) Campeonatos dos Escalões de Formação de Futebol e Futsal (Masculino e Feminino)
 - e) Taça Popular Cidade de Barcelos de Futebol e Futsal (Masculino, Feminino e Formação);
 - f) Super Taça Cidade de Barcelos de Futebol e Futsal;

2- A AFPOBAR divulgará com a devida antecedência, as datas de inscrição por parte dos clubes que desejem participar em cada prova.

3- Os clubes que participam nas Provas Oficiais referidas no n.º 1 deste artigo, participam obrigatoriamente na Taça da AFPOBAR.

4- Além das Provas Oficiais referidas no n.º 1 deste artigo a AFPOBAR, de harmonia com os interesses do Futebol Popular e dos Clubes seus filiados, poderá levar a efeito Provas Extraordinárias, Atividades Lúdicas ou Torneios que julgar convenientes, elaborando-se os respetivos regulamentos específicos, não sendo obrigatória a participação.

Artigo 3º

Provas para Jovens

O ordenamento e condições para a participação nas provas para Juniores, Juvenis, Iniciados, Infantis, Benjamins, Traquinas, Petizes Masculinos e Femininos, serão estabelecidos pela Direcção da AFPOBAR, tendo em conta os clubes interessados na disputa dos mesmos.

CAPÍTULO II

ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

Artigo 4º

Definição das Provas

As provas organizadas pela AFPOBAR serão a eliminar e por pontos.

Artigo 5º

Provas a Eliminar

1- Se no final dos jogos de cada eliminatória se verificar igualdade, o desempate far-se-á da seguinte forma:

a) Após o decurso do tempo oficial de jogo, será efectuado um intervalo de cinco (5) minutos;

b) De seguida haverá um prolongamento do jogo de trinta (30) minutos, dividido em duas partes de 15 minutos, sem intervalo, mas com mudança de campo.

c) Se findo o período de prolongamento subsistir o empate, apurar-se-á o vencedor por marcação de pontapés da marca de penákti, numa série de cinco (5);

d) No caso das equipas se mantiverem empatadas, serão executadas séries sucessivas de um pontapé de penalti para cada equipa, executadas alternadamente. Será encontrado o vencedor quando uma equipa falhar e a outra converter, ou vice-versa.

e) Para a marcação dos pontapés da marca de penákti, as equipas deverão ter o mesmo número de atletas, pelo que se no final do prolongamento uma equipa estiver em inferioridade numérica, a equipa contrária deverá retirar jogadores até que fique em igualdade numérica.

2- a) As meias-finais da Taça Cidade de Barcelos, em seniores masculinos, femininos e veteranos, serão disputadas em duas mãos (casa e fora).

b) Nos casos em que no final do tempo regulamentar do segundo jogo de uma meia-final, os Clubes estiverem cada um com uma vitória, é apurado para a final o Clube que tiver marcado mais golos nas duas mãos.

c) Se mesmo assim a igualdade se mantiver, o apuramento do vencedor será através da marcação de pontapés da marca de penalti.

3 - Na Final da Taça Cidade de Barcelos/Supertaça em seniores masculinos, femininos e veteranos, findo o período do jogo regulamentar (90 minutos), não haverá prolongamento. Apurar-se-á o vencedor através da marcação de pontapés da marca de penalti.

Artigo 6º

Competições por Pontos

1- As competições, por pontos, terão duas voltas, e os participantes disputarão entre si os jogos, uma vez na situação de visitados e outra de visitantes, nos respectivos campos ou por si indicados como tal.

2- Nas competições por pontos é estabelecida a seguinte tabela pontual:

a) Vitória 3 pontos

b) Empate 1 ponto

c) Derrota 0 pontos

3- Para estabelecimento da classificação geral final nas provas por pontos, observar-se-ão os seguintes critérios de desempate:

- a) Número de pontos alcançados pelos clubes nos jogos disputados entre si;
- b) Maior diferença entre o número de golos marcados e sofridos nos jogos disputados entre os clubes empatados;
- c) Maior diferença entre os golos marcados e sofridos, durante toda a competição;
- d) Maior número de vitórias na competição;
- e) Maior número de golos marcados na competição;
- f) Menor número de golos sofridos na competição;
- g) Jogo entre as equipas empatadas em campo neutro;

4- Quando para efeito de subida ou descida de divisão, no final da prova disputada, seja necessário apurar Clubes classificados na mesma posição em séries diferentes, a determinação do(s) clube(s) melhor classificada(s) é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:

- a) Maior coeficiente de pontos obtidos na prova/fase;
- b) Maior coeficiente entre a diferença de golos marcados e golos sofridos na prova/fase;
- c) Maior coeficiente de vitórias obtidas na prova/fase;
- d) Maior coeficiente de golos marcados na prova/fase;

O coeficiente é obtido dividindo o valor em causa (pontos, diferença de golos, vitórias ou golos marcados) pelo número de jogos efetuados pelo Clube na prova / fase.

Artigo 7º

Ordem dos Jogos

1- Nas competições a eliminar, efetuar-se-á o sorteio prévio que determinará os jogos a realizar, sendo visitado o clube sorteado em primeiro lugar.

2- Nas competições por pontos proceder-se-á ao sorteio prévio que determinará a ordem pela qual se disputarão os jogos.

CAPÍTULO III

JOGOS

Artigo 8º

Leis de Jogo

1- Os jogos serão disputados em conformidade com as leis em vigor a nível do futebol profissional, associativo e com o presente regulamento.

2-As alterações às leis do jogo, apenas serão vinculativas após a sua adopção pela AFPOBAR e comunicação a todos os clubes.

3-No final do tempo regulamentar da segunda parte (incluindo segunda parte do prolongamento), o árbitro assistente número um (lado do banco de suplentes) deve indicar o tempo adicional mínimo decidido pelo árbitro, no final do último minuto do período de jogo. O tempo adicional pode ser aumentado pelo árbitro, mas não reduzido. Se durante a compensação do tempo perdido ocorrerem acontecimentos que originem tempo de compensação suplementar, deverá ser acrescido, usando os mesmos critérios, não devendo, nesse caso, ser anunciado.

Artigo 9º

Substituições

1- O número de substituições permitidas em Provas Oficiais de Futebol de Onze é de cinco em todos os escalões seniores em apenas três períodos do jogo e em qualquer altura (não contabilizando o intervalo), não podendo os jogadores substituídos voltar a jogar no mesmo jogo.

2- O número de substituições, até um máximo de cinco, que podem ser utilizadas por cada equipa em qualquer partida disputada numa competição oficial, da seguinte forma:

- a) Tem um máximo de três oportunidades para substituições;
- b) Pode adicionalmente fazer substituições ao intervalo;

c) Quando ambas as equipas fizerem uma substituição ao mesmo tempo, isso contará como uma oportunidade de substituição usada para ambas. Múltiplas substituições (e solicitações) por uma equipa durante a mesma paragem do jogo contam como uma oportunidade de substituição usada.

3- Prolongamento:

a) Se uma equipa não utilizou o número máximo de substituições e/ou oportunidades de substituição, quaisquer substituições não utilizadas e oportunidades de substituição podem ser usadas no prolongamento;

b) um suplente adicional poderá ser utilizado quando um jogo é sujeito a prolongamento (quer a equipa tenha ou não esgotado o número de substituições permitidas);

c) As substituições também podem ser feitas no período entre o tempo regulamentar e o início do prolongamento, e no intervalo do prolongamento – estas não contam como oportunidades de substituição utilizadas

4- No caso do atleta expulso, este, em caso algum poderá ser substituído.

5- O clube visitado é obrigado a apresentar placa (s) para no momento da substituição, ser indicado o número do atleta, do que sai, e do que entra. A sua falta é punida com multa de 15 euros.

6- A não indicação com a respetiva placa (s), pelo delegado ou outro elemento do banco do clube a que pertence o atleta, que sai, e do que entra, é punido com multa de 10 euros.

7- Zona de Aquecimento dos Jogadores Suplentes:

a)- O aquecimento dos suplentes deverá ser efetuado, preferencialmente, atrás do árbitro assistente n.º 1, sempre que o campo tenha condições para tal (o aquecimento pode aí ser feito pelos atletas de ambas as equipas).

b)- Não sendo possível, terá de ser feito atrás da linha de baliza da própria equipa, nunca atrás da linha de baliza adversária.

c)- Devem fazê-lo do lado do árbitro assistente, no espaço compreendido entre a bandeirola de canto e o ponto de interceção da linha de baliza com a área de baliza, nunca entre este ponto e a baliza.

d)- Cada equipa poderá manter em aquecimento o máximo de três jogadores em simultâneo, podendo um preparador físico, quando presente, sair do banco para ministrar exercícios de aquecimento aos suplentes que fazem o seu aquecimento.

e)- Antes do jogo, o árbitro (ou o 4º Árbitro) indicará às equipas a zona onde os jogadores deverão fazer o seu aquecimento.

f)- Os jogadores suplentes devem usar equipamento que os distinga dos jogadores efetivos - fato de treino, camisola ou colete de cor diferente.

Artigo 10º

Calendarização dos Jogos

1- A AFPOBAR estabelecerá com a devida antecedência, as datas das provas por si organizadas.

2- Os jogos adiados no decurso da 1ª volta deverão ser realizados no decurso da mesma, excepto para os dois últimos, que serão realizados no decurso das três semanas seguintes.

3- No decurso da 2ª volta, os jogos adiados, terão de se realizar nas duas semanas seguintes ao adiamento, excepto nas últimas três jornadas nas quais não são permitidos adiamentos.

Artigo 11º

Realização e Horários dos Jogos

1-Seniores Masculinos, Femininos e Veteranos:

a)- Estes jogos compõem-se de duas partes de 45 minutos cada, com intervalo para descanso, que não deverá exceder os 15 minutos entre as duas partes excepto as competições para jovens que terão regulamento especial. No caso de exceder o tempo determinado a equipa infractora será punida com 20,00€.

b)- Realizam-se aos Domingos às 10h00. No entanto se houver acordo com as equipas interessadas estes poderão ser realizados ao sábado ou domingo de tarde. Neste caso estas equipas terão que solicitar à Direcção da Associação por escrito a alteração com antecedência.

c)- Por regra, disputam-se ao sábado de tarde às 15h00. A hora de início de jogos será no entanto alterada aquando da mudança legal da hora, que passarão a realizar-se às 16h00.

Artigo 12º

Alteração dos Jogos

1- A data, hora e local da realização dos jogos, pode ser alterada, com acordo escrito de ambos os clubes, devendo o pedido ser entregue na sede da AFPOBAR imperativamente até às 22h00 de Quinta- Feira anterior à data prevista para a sua realização.

2- Não serão aceites pedidos de alteração da data, hora e local de jogos, a partir do dia e horário acima mencionado.

3- Não é aplicável o disposto no número anterior a três ou menos jornadas do termo do campeonato, salvo acordo dos intervenientes, Direcção da AFPOBAR e clubes possivelmente implicados directos nas classificações.

4- a) Na última jornada todos os jogos têm obrigatoriamente que iniciarem, à mesma hora. O incumprimento, implica ao clube causador, após análise do Conselho de Disciplina, uma pena de multa de 250 Euros. Sem prejuízo de outras sanções a aplicar pelo Conselho de Disciplina que podem ir até à despromoção.

b) não se aplica a alínea anterior nos jogos onde as equipas não interfiram na promoção e despromoção na classificação e mediante acordo entre as equipas e direcção da AFPOBAR.

Artigo 13º

Atraso das Equipas

1- Nos casos em que se verificar o atraso de um Clube para iniciar um jogo por motivo que não lhe seja imputável, se a AFPOBAR/árbitro estiver devidamente informada do sucedido e estiverem reunidas todas as condições para a realização do jogo, o árbitro deve aguardar o tempo que entender razoável de acordo com as circunstâncias em causa e atendendo ao interesse de realização do jogo. Exceção feita a jogos da Taça da AFPOBAR, onde o tempo máximo de espera é de 60 minutos.

2- Em qualquer outro caso ou ainda quando houver uma interrupção do jogo devido a um caso de força maior, o árbitro aguarda 30 minutos.

3 - Não se toma necessário que a equipa presente compareça no terreno de jogo, devendo o árbitro nas cabines proceder às formalidades necessárias, tais como, identificação de jogadores e preenchimento do relatório.

4 - Quando uma equipa entrar atrasada no terreno antes do início do jogo ou após o intervalo, deverá o árbitro indagar junto do delegado ao jogo ou capitão a razão da demora e referir no relatório de Jogo os motivos justificativos, emitindo sempre a sua opinião.

5- Os clubes que entrarem no terreno de jogo fora do horário oficial das provas são punidos com a multa de 20 Euros, excepto causa de força maior devidamente justificada.

Artigo 14º

Jogos não iniciados ou não concluídos

1- Quando por más condições atmosféricas, falta de luz ou falta de condições do terreno de jogo ou por qualquer motivo de força maior independentemente da intervenção humana, não puder iniciar-se ou concluir-se um jogo, o jogo deverá iniciar ou prosseguir posteriormente em data a combinar entre os dois clubes, na falta de entendimento destes, por marcação da Direcção da AFPOBAR, nas seguintes condições:

a) Iniciado e interrompido o jogo, pelos motivos acima indicados, o tempo de jogo em falta completa-se com o resultado que se verificava no momento da interrupção.

b) Os clubes podem utilizar qualquer atleta que naquela data não se encontrasse impedido de jogar por castigo.

c) O jogo deve iniciar-se de forma normal, com escolha de campo pelos capitães e bola ao centro, deve realizar-se no campo onde já tinha iniciado ou se houver impedimento pode realizar-se noutro campo, sem prejuízo do disposto nos nºs 2 e 3 do Artigo 10º.

d) O jogo deve ser dirigido pela mesma equipa de arbitragem, salvo se, algum elemento esteja impossibilitado de o fazer, ou que o Conselho de Arbitragem entenda que a mesma deva ser substituída, deverá proceder à sua substituição.

e) Se o Conselho de Arbitragem proceder à substituição da equipa de arbitragem, deve comunicar aos clubes intervenientes as razões da substituição.

Artigo 15º

Falta de Comparência

1- Se, passados 30 (trinta) minutos, uma equipa não estiver devidamente equipada em campo com pelo menos sete elementos em que pelo menos um seja o guarda-redes e o outro o capitão de equipa, é-lhe atribuída derrota por 3-0 a favor da equipa adversária e é punida com a multa de 250 Euros, (Excepto causa de força maior devidamente justificada, como por exemplo acidente ou outros casos), os directores dos clubes devem comunicar aos responsáveis da direcção da AFPOBAR através de chamada telefónica.

2- Se um clube somar duas faltas de comparência, ou impedido de participar por não cumprir os critérios disciplinares, será eliminado do campeonato e taça e a conseqüente perda da caução.

3- No caso de eliminação, por faltas de comparência, motivos disciplinares ou desistência no decorrer do campeonato, é aplicável a conseqüente perda da caução, sendo anulados todos os jogos efectuados, por esse clube até à data e, conseqüentemente retirados aos outros clubes os pontos obtidos, no confronto com aquele clube.

4- Não é aplicável o disposto no número anterior, na parte respeitante aos jogos efectuados que ocorram a três ou menos jornadas do termo do campeonato. No caso são mantidas as classificações das restantes equipas e os adversários que ainda não defrontaram a equipa excluída vencem o respectivo jogo por 3-0.

Artigo 16º

Obrigações dos Clubes

1- É obrigatório aos clubes participantes apresentarem instalações desportivas para a prática da modalidade, com o mínimo de condições, nomeadamente, piso tratado e bem marcado, balneários limpos e junto do terreno de jogo e vedações de resguardo do público.

2- Aplicar o Regulamento Interno aprovado em Assembleia Geral que diz no Artigo 2º, n.º 2, alínea «a»: Preenchimento de uma ficha técnica onde conste as seguintes informações;

- Localização do recinto desportivo das diferentes competições a participar.

- Medidas dos recintos desportivos (campo de jogos)

- Instalações de apoio aos recintos.

- Equipamentos dos atletas.

3)- A marcação do terreno de jogo será efectuada com material que não ponha em causa a integridade física dos intervenientes do jogo, sendo que este material faça contraste com o terreno de jogo.

4)- Em caso de dano físico nos intervenientes a responsabilidade é atribuída à equipa visitada.

5)- O não cumprimento dos requisitos acima mencionados o clube será punido com uma multa de 50€ e impedido de participar no seu recinto desportivo enquanto não reparar a falha.

6)- As bandeirolas de canto devem ser em material flexível, que não ponha em causa a integridade física dos intervenientes, bem como obrigatoriamente tem de ter pelo menos um metro e meio de altura, a partir do nível do terreno de jogo. Em caso algum a sua ponta poderá ser pontiaguda.

7- O clube visitado é obrigado a reservar lugar para estacionamento do veículo do árbitro, o mais próximo do balneário e é responsável pela sua vigilância e algo que lhe possa acontecer. O não cumprimento do estacionamento é punido com a multa de 25 Euros. Sem prejuízo de eventuais danos causados ao veículo.

8)- É obrigatório aos clubes que actuem na qualidade de visitados, a inscrição de um director de campo no boletim de jogo. O não cumprimento o clube será punido com multa de 25.00€.

a) -Funções do director de campo:

* Tem de comparecer, pelo menos sessenta minutos (60) minutos antes da hora de jogo nas instalações do clube.

* Compete-lhe reservar dois (2) lugares de estacionamento, o mais protegido possível e próximos dos balneários. Um para a viatura da equipa de arbitragem e outro para a equipa visitante. Deve vistoriar ambas as viaturas.

* Deve indicar à equipa visitante o seu balneário.

* Efectuar diligências no sentido de reparar qualquer anomalia que a equipa de arbitragem verifique no recinto de jogo, ex: marcações do terreno de jogo, redes da baliza, bolas de jogo, etc.

* Permanecer durante o decorrer do jogo, no acesso aos balneários para o terreno de jogo. A pedido da equipa de arbitragem deve resolver as situações que lhe sejam colocadas.

* No final do jogo, após o balneário da equipa visitante ficar livre, deve juntamente com o delegado dessa equipa verificar se nada foi danificado nesse balneário. O mesmo procedimento deve ter em relação às viaturas com lugar reservado. Em caso de alguma anomalia deve ser elaborado um relatório e enviado à AFPOBAR.

9- O clube visitado é obrigado a apresentar os balneários com chuveiros, com água quente para os intervenientes do jogo. No caso de avaria é obrigatório comunicar ao árbitro, o motivo devidamente justificado. O não cumprimento é punido com a multa de 60 Euros.

10- É obrigação dos clubes assegurar a manutenção da ordem e da disciplina dentro dos seus campos de jogos, antes, durante e após os desafios neles realizados, que deverão decorrer em ambiente de correcção e lealdade exigidas por todas as manifestações desportivas.

11- Se, num jogo se verificar a falta de comparência da equipa de arbitragem, os delegados das duas equipas devem encontrar uma equipa de arbitragem nos moldes em que lei determina de modo a que o jogo se realize. Caso contrário são punidas com derrota por 3 a 0 as duas equipas e multa de 60 Euros, cada equipa, a reverter para a AFPOBAR.

12- Na falta de comparência de uma equipa de arbitragem, a AFPOBAR despenderá a importância do valor praticado à data para pagamento à equipa de arbitragem.

Artigo 17º

Ficha técnica de Jogo e Banco de Suplentes

1- Trinta minutos antes do início do jogo, cada clube deverá apresentar à equipa de arbitragem, a ficha técnica de jogo com a identificação de:

- a) Jogadores efetivos (11 atletas) e suplentes (7 atletas), com indicação do primeiro e último nome, número de licença, número de camisola, nos termos do modelo de ficha técnica de jogo facultado pela AFPOBAR e os respetivos cartões-licença;
- b) Restantes elementos sentados no banco de suplentes, designadamente delegados, treinadores, médico, enfermeiro, fisioterapeuta e massagista;
- c) Jogadores que desempenham as funções de capitão e sub-capitão;

2- Apenas poderão permanecer no banco de suplentes durante o tempo regulamentar, em número máximo de 12 pessoas, definido pelo presente Regulamento da respetiva competição, os seguintes elementos constantes das fichas técnicas:

- 7 Jogadores suplentes no máximo para o futebol de 11
- Delegado/director da equipa
- Treinador e treinador adjunto/preparador físico
- Médico
- Enfermeiro/Fisioterapeuta/Massagista

3- Os jogadores suplentes devem estar devidamente equipados e com fato de treino ou coletes que os distingam dos jogadores de campo.

4- Os restantes elementos do Banco de Suplentes, dirigentes e técnicos, devem possuir braçadeiras de identificação.

5 - Os jogadores substituídos podem tomar lugar no Banco de Suplentes.

6- Não é permitido acumular funções de treinador/jogador e vice-versa, mesmo que para o efeito esteja habilitado.

7 - Esta ficha técnica de jogo está disponível no site da AFPOBAR e deverá ser impressa pelos clubes.

8- A falta de braçadeira dos elementos não atletas constantes da ficha técnica de jogo é punida com a multa 15 Euros, por cada elemento em falta.

9- Aos elementos não atletas do banco dos suplentes são aplicadas multas por advertências e por expulsões, determinadas na Tabela de Sanções, elaborada para o efeito em cada época desportiva.

10- No caso de um treinador ou director se encontrar a cumprir um castigo temporário, fica impedido de entrar dentro do terreno de jogo a partir do momento em que a partida se inicie, o incumprimento será punido com uma punição nunca inferior a anterior (em caso de castigo temporário) e ainda com uma multa de 75€.

11- Sete minutos antes do início do jogo, os atletas de ambas as equipas, têm que se apresentar à equipa de arbitragem para que seja efectuada a chamada.

12- O não cumprimento do estipulado neste artº será punido com multa de 15 Euros.

13- Cada director só pode desempenhar um cargo em cada jogo.

14- O delegado ao jogo no início do mesmo tem de identificar o massagista, no caso de este se encontrar castigado, a sua não identificação será punida com a multa de 20€. Na falta de massagista o delegado ao jogo no início do mesmo deverá informar o árbitro, qual o elemento do banco que o irá substituir.

15- Falta dos Cartões Licença:

a) - Quando por qualquer motivo, não for possível aos delegados entregar ao árbitro, antes do encontro, os cartões-licença de um ou mais jogadores, quer efetivos, quer suplentes deverão os delegados nessas circunstâncias, apresentar ao árbitro os Cartões de Cidadão ou outro documento de identificação oficial (com fotografia), de modo que a identificação dos jogadores, por parte do árbitro, não deixe margem para qualquer dúvida.

b) - Se o documento de identificação oficial referido na alínea anterior não contiver a fotografia do jogador em questão, o delegado do Clube deverá entregar ao árbitro uma declaração escrita em papel comum, confirmando que o mesmo diz respeito ao jogador identificado.

Artigo 18º

Protestos e Final do jogo

Protesto de Jogos

1- No caso de protestos de jogo deverá ser elaborado, adicionalmente ao relatório de jogo submetido à AFPOBAR, um relatório em papel, por forma a permitir os procedimentos indicados a seguir. Deverá ser mencionado no relatório de jogo a existência de um protesto de jogo.

2- Protestos sobre irregulares condições dos campos de jogo:

a) Antes do início do jogo:

- Os protestos sobre condições do terreno de jogo, só poderão ser considerados se forem feitos perante o árbitro, antes do começo do jogo pelo delegado do clube ao jogo;
- O árbitro deve certificar-se da existência de alguma anomalia que não tenha constatado e resolvido durante a vistoria ao campo (marcações, bandeirolas, balizas, redes, etc.) e ordenar que se proceda à sua regularização no mais curto espaço de tempo possível, de modo que torne viável a realização do jogo, relatando os factos no relatório do jogo:
- Não são de admitir protestos sobre o estado do terreno propriamente dito, se o árbitro o considerar em boas condições;

b) No decorrer do jogo, deverá o delegado ao jogo na primeira interrupção prevenir o árbitro de que, no final do jogo, fará o seu protesto, devendo o árbitro facultar-lhe o relatório para o efeito.

3 - Protestos sobre erros de arbitragem:

a) Só poderão ser considerados se forem manifestados ao árbitro pelo delegado do Clube ao jogo, após o encontro;

b) Nestes casos o árbitro é obrigado a facultar o relatório de jogo, devendo o delegado assinar no local próprio;

c) Não faz parte das atribuições do árbitro, indagar dos motivos que levam à apresentação de tais protestos.

4 - Protestos sobre qualificação de jogadores:

- Os protestos sobre qualificação dos jogadores deverão ser apresentados diretamente na entidade organizadora da competição, pelo que os árbitros não devem facultar o Relatório de Jogo para esse efeito.

5 - Após o jogo, se o delegado de uma equipa pretender protestar fazer declaração de protesto, deve-lhe ser facultado o relatório do jogo, a fim de que possa assinar no local apropriado.

6- Os delegados de ambos os clubes, e apenas estes, devem comparecer na cabine da equipa de arbitragem, após a realização do jogo, somente para: Conferir o relatório do jogo, assinar, declarar protestar o jogo, caso o deseje fazer e recolher os cartões de identificação dos elementos.

7- O delegado que não assinar o boletim do jogo, será o clube punido com multa de 25 Euros.

8- No caso de um delegado declarar o protesto do jogo só será considerado desde que devidamente fundamentado por escrito e entregue à direcção da AFPOBAR no prazo de 24 (vinte e quatro) horas acompanhado de um pagamento de 100 Euros, sendo devolvido este valor, caso o protesto seja deferido.

9- O clube que tenha feito declaração de protesto no boletim de jogo e que não dê cumprimento ao disposto no número anterior é punido com a multa de 50 Euros.

Artigo 19º

Observador do Jogo

1- É da responsabilidade da AFPOBAR a nomeação de Observadores dos jogos.

2- O Observador do jogo tem as seguintes funções:

- a) Assistir ao jogo para que é nomeado da forma mais discreta possível, registando todas as ocorrências que possam surgir antes, durante e no final do mesmo, praticados por jogadores, dirigentes e público, tentando identificar sempre a que clube pertencem os prevaricadores.
- b) Dar opinião ao árbitro quando este o solicite em casos de extrema falta de segurança ou outras situações de interrupção do jogo.
- c) Elaborar de forma bem legível e esclarecedora, um relatório detalhado do jogo a que assistiu e remetê-lo em carta fechada ou email, para a sede da AFPOBAR ou entregá-lo a algum elemento da direcção, até às 22h00 horas de segunda-feira seguinte. Este relatório é fornecido pela AFPOBAR.

4- Dada a complexidade do jogo, a AFPOBAR poderá nomear um delegado especial, escolhido de entre os membros dos órgãos sociais com as atribuições referidas no número anterior, tendo o seu relatório o valor do atribuído ao delegado da AFPOBAR.

5- É da responsabilidade do Conselho de Disciplina a avaliação dos relatórios dos Observadores.

Artigo 20º

Equipa de Arbitragem

1- A nomeação da equipa de arbitragem será da responsabilidade do Conselho de Arbitragem.

2- Independentemente das instruções transmitidas pelo organismo dirigente dos árbitros, o árbitro de jogo deverá:

a) Receber dos delegados dos clubes as licenças de todos os atletas, para efeitos de identificação, devidamente preenchidas e proceder à respectiva devolução aos mesmos delegados no final do jogo;

b) Verificar se na ficha do jogo se encontram devidamente mencionados os nomes dos atletas e o número da licença destes, ou outro documento identificativo.

c) Vistoriar antes do começo do jogo, a zona o campo onde o mesmo se vai disputar, mencionando no relatório as deficiências encontradas e as que haja observado nas instalações;

d) Iniciar o jogo à hora marcada, salvo caso de força maior, tendo em vista que o interesse comum é o da realização do jogo;

e) Providenciar para que o intervalo entre os momentos em que assinala o fim da primeira parte e o começo da segunda, não possa exceder os quinze minutos, dando, em caso contrário, conhecimento do facto, no respectivo boletim;

f) Mencionar no relatório todos os incidentes ocorridos antes, durante e depois do jogo, bem como os factos que, motivando advertência ou expulsão dos atletas, constituam fundamento para aplicação de sanções disciplinares, descrevendo-as com clareza, simplicidade, objectividade e sem comentários inúteis, de forma a representar fielmente o ocorrido;

g) Impedir a entrada no terreno do jogo a pessoas que por si não tenham sido autorizadas;

h) Não consentir que, entre as linhas de marcação e o público, estejam pessoas além das indicadas no Artigo 17º;

i) Saudar as entidades oficiais e o público, no início do jogo, juntamente com os árbitros auxiliares e os componentes das duas equipas;

j) Permitir que os delegados dos clubes, se estes assim o entenderem, mencionem no relatório do jogo a declaração de protesto do jogo, devidamente assinada;

k) Enviar à AFPOBAR o relatório do jogo, até às 21 HOO da segunda-feira seguinte à realização do jogo. Se depois de preenchido e assinado o relatório ocorrerem factos de natureza anormal,

deve o árbitro fazê-los constar em relatório complementar, que enviará à AFPOBAR juntamente com o relatório.

l) O relatório de jogo deve ser devidamente assinado pelos delegados e equipa de arbitragem de forma legível.

CAPÍTULO IV

REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS

Artigo 21º

Equipamentos dos Jogadores

(cores, segurança, equipamento obrigatório, protecções de cabeça, outro equipamento, numeração)

Cores

1- Antes do início de cada jogo, o árbitro indica se ambas as equipas podem utilizar o seu equipamento principal.

2- Quando dois Clubes usarem equipamentos semelhantes ou de difícil distinção, mudará de equipamento o clube visitado.

3 - Se o jogo for disputado em campo neutro, muda de equipamento o clube que consta no jogo como visitado. A expressão "campo neutro", não contempla situações de "interdição" ou "impossibilidade" de utilização por motivo de obras ou "outras".

4- As duas equipas devem usar cores que as distingam entre si e também dos elementos da equipa de arbitragem.

5- Cada guarda-redes deve usar um equipamento de cores que o distinga dos outros jogadores e dos elementos da equipa de arbitragem.

6- Se a cor da camisola dos dois guarda-redes for a mesma e não seja possível um deles mudar de camisola, isso não é impeditivo do jogo se realizar.

7- Os jogadores suplentes devem usar equipamento que os distinga dos jogadores efetivos - fato de treino, camisola ou colete de cor diferente.

8- As camisolas interiores devem:

a) ter uma única cor igual à cor principal das mangas da camisola do equipamento ou

b) um padrão/conjunto de cores exatamente igual às mangas da camisola do equipamento;

9- Os calções interiores/collants devem ser da mesma cor que a cor predominante dos calções ou da parte de baixo dos calções – os jogadores da mesma equipa devem usar a mesma cor.

Segurança

10- Os jogadores não podem usar equipamento ou qualquer artigo que seja perigoso.

11- É proibido o uso de qualquer tipo de joias (colares, anéis, pulseiras, brincos, fitas em couro ou plástico, etc.), devendo ser retiradas antes do início do jogo. Não é permitido o uso de fita adesiva para as cobrir.

12- O guarda-redes pode usar boné, desde que não ofereça perigo para qualquer jogador, bem como também pode jogar de calças de fato de treino em vez dos calções.

13- O equipamento usado pelas atletas não deve em nenhum caso, apresentar qualquer perigo para eles próprios ou para os outros, bem como, objectos de todos os géneros.

Equipamento Obrigatório

14- O equipamento obrigatório do jogador compreende as seguintes peças separadas:

a) camisola com mangas

b) calções;

c) meias - se fita adesiva ou qualquer material for aplicado ou usado externamente, deve ser da mesma cor que a parte da meia em que é aplicada ou que cobre;

c) caneleiras – devem ser feitas de um material apropriado de modo a garantir uma proteção razoável e devem ser cobertas pelas meias;

d) calçado;

e) O guarda-redes pode usar calças de fato de treino.

Proteções de cabeça

15- Quando são usadas proteções da cabeça (excluindo bonés de guarda-redes), as mesmas devem:

- ser pretas ou da cor principal da camisola (desde que os jogadores da mesma equipa usem a mesma cor)
- estar em conformidade com o aspeto profissional do equipamento do jogador

- estar separadas da camisola
- não constituir perigo para o jogador que a usa ou para qualquer outro jogador (por ex. mecanismo de abertura/fecho à volta do pescoço)
- não ter partes que se destaquem da superfície (elementos salientes).

Outro equipamento

16 -Os equipamentos de proteção não perigosos, tais como, protetores de cabeça, máscaras faciais, joelheiras e cotoveleiras, feitos de materiais maleáveis, leves e acolchoados, assim como bonés de guarda-redes e óculos desportivos, são autorizados.

Numeração

17- A numeração dos jogadores na camisola (costas) é obrigatória, e deve ser de cor diferenciada da cor do equipamento, de acordo com as seguintes regras:

- É facultativa a sua aplicação nos calções;
- A numeração é livremente determinada, de 1 a 99, mas deve estar de acordo com a ordem dos cartões licença dos jogadores, entregues pelo Delegado de cada Clube ao árbitro, antes do início de cada jogo, começando sempre pelo guarda-redes;
- A sequência completa dos números é facultativa, não podendo, no entanto, repetir-se números dentro do mesmo Clube participante num jogo, nem exceder dois algarismos;
- As camisolas podem exibir o nome do jogador acima do número;
- A falta, a troca ou o arrancamento de numeração na camisola, constitui infração disciplinar, sancionada nos termos do Regulamento Disciplinar.
- É permitido o uso de braçadeiras ou fumos pretos em memória de atletas ou dirigentes falecidos, desde que os clubes o solicitem e sejam devidamente autorizados pela AFPOBAR, tal como acontece com minutos de silêncio ou outras cerimónias.

Artigo 22º

Capitão da Equipa

1 - Antes do início do jogo os delegados das equipas indicarão ao árbitro, na Ficha Técnica, de entre os jogadores efetivos, os nomes e número da camisola dos capitães e dos sub-

capitães que os substituirão naquelas funções no caso de aqueles abandonarem o jogo por qualquer motivo.

2 - O capitão da equipa não tem qualquer estatuto ou privilégios especiais, mas tem um certo grau de responsabilidade pelo comportamento da equipa.

3- O capitão deverá usar uma braçadeira de cor diferente do respetivo equipamento, que facilmente o identifique perante a equipa de arbitragem, a qual será transferida para o sub-capitão quando este o substitua.

4- Quando, por lesão, o capitão de uma equipa tenha de abandonar temporariamente o terreno de jogo não se torna necessária a transferência da braçadeira para o sub-capitão, desde que este se encontre na zona envolvente do terreno de jogo, pois a equipa não deixa de ter capitão pelo simples facto de se encontrar a receber tratamento.

5 - No caso de o capitão regressar ao terreno de jogo, poderá assumir de novo as suas funções, devendo para tanto dar conhecimento ao árbitro.

6 - A passagem da braçadeira para o sub-capitão, a fim de este assumir as funções de capitão, só se toma obrigatória quando o capitão tenha de se afastar da zona envolvente do terreno de jogo, seja substituído ou expulso.

7 - Compete também aos delegados designar os jogadores que, quando for caso disso, eventualmente tenham de substituir os sub-capitães no exercício das suas funções.

8 - Se o delegado ao jogo de um Clube se negar a indicar ao árbitro o nome do 3º elemento, o árbitro ver-se-á forçado a dar o jogo por terminado.

9 - Em qualquer caso o jogo nunca poderá prosseguir sem que em cada equipa exista um jogador de campo com as funções de capitão.

CAPÍTULO V

BOLAS

Artigo 23º

Bolas do Jogo

1- As bolas a utilizar nos jogos devem respeitar as leis do jogo.

2- Compete ao clube visitado, ou como tal considerado, a apresentação ao árbitro antes do jogo de seis(6) bolas tam. 5 em condições para serem usadas durante o jogo.

3- Quando o jogo se dispute em campo neutro, competirá ao clube que organiza o jogo a apresentação das bolas do jogo, referidas no número anterior.

4- O clube visitante, ou como tal considerado, deverá apresentar sempre uma bola, em condições de poder ser utilizada.

Bolas suplementares

6- Podem ser colocadas bolas suplementares em redor do terreno de jogo para serem utilizadas no decorrer do jogo, desde que satisfaçam as exigências estipuladas na Lei 2 (leis do Jogo) e que a sua utilização seja controlada pelo árbitro.

7- O incumprimento é punido com a multa de 20 Euros, por cada bola, em falta.

CAPÍTULO VI

SECÇÃO I

CLUBES E ATLETAS

Artigo 24º

Inscrição dos Clubes

1- Ao formularem a sua candidatura, para disputarem as provas organizadas pela AFPOBAR, os clubes terão que apresentar os seguintes documentos, sem os quais a sua inscrição não será válida, sendo excluídos:

- a) Lista completa com a indicação do nome e cargo dos respectivos dirigentes;
- b) Endereço e contacto de pelo menos 2 (dois) dirigentes;
- c) Nome, cargo, endereço e contacto do dirigente credenciado para contactos institucionais com os diversos órgãos da AFPOBAR;
- d) Ficha de inscrição, fotocópia da acta da tomada de posse, cópia dos C. C. e 1 fotografia dos dirigentes constantes na acta. Ao formularem a sua inscrição nas competições da AFPOBAR deve aplicar-se o regulamento interno aprovado, que diz o artigo 2, n.º 2:

* Preencher a ficha de inscrição da AFPOBAR.

* Apresentar os estatutos

* cópia do número de identificação de pessoa colectiva.

* Acta da tomada de posse dos órgãos Sociais.

* Declaração, emitida pela direcção, a indicar o seu representante legal perante a AFPOBAR.

e) Aplicar o valor de caução que consta do artº 2, ponto 3 do regulamento interno:

- Séniiores Masculinos - 500€
- Séniiores Femininos - 125€
- Séniiores Veteranos - 125€
- Escalões de formação - 125€.

f) O pagamento para despesas de organização, a definir pela AFPOBAR.

2- Não é permitida a inscrição de treinador ou dirigente que se encontre suspenso por sanção disciplinar e cuja penalização não termine durante a época desportiva para a qual esse elemento se pretende inscrever.

3- É vedado a um dirigente representar outro clube como atleta ou vice-versa.

O incumprimento é punido com exclusão das competições até final da época.

4- Poderá ser impedido de participar, um clube que no decorrer do campeonato anterior tenha sido suspenso ou tenha desistido.

5- Apenas será aceite a inscrição dos clubes que tenham regularizado a sua situação, em termos de dívidas com a AFPOBAR.

Artigo 25º

Participação de Atletas

1- Nas competições organizadas pela AFPOBAR apenas poderão intervir os atletas que se encontrem devidamente inscritos para participação nas mesmas.

2- A participação dos atletas nas competições organizadas pela AFPOBAR, depende de inscrição prévia pelo clube interessado e quando se verificarem os seguintes pressupostos:

- a) Estejam preenchidos todos os requisitos regulamentares;
- b) Seja legítima a inscrição do atleta pelo clube.

3- Os atletas da formação (juvenis ou juniores) podem jogar pela equipa de seniores desde que estejam devidamente autorizados pela direção da AFPOBAR.

4- A utilização de um atleta na equipa que participa no campeonato de formação e na equipa principal não implica a necessidade de mudança de licença.

Artigo 26º

Inscrição de Atletas

1- O processo de inscrição de atletas pelos clubes participantes nas provas organizadas pela AFPOBAR deve ser instruído na plataforma informática da Associação com os seguintes documentos:

- a) Cartão de Cidadão e declaração oficial de morada fiscal (finanças);
- b) Os atletas que participarem nas provas organizadas pela AFPOBAR, terão que apresentar no ato de inscrição, exame médico comprovativo da sua aptidão para a prática desportiva.
- c) Autorização escrita do representante legal, no caso de atletas menores de 16 anos;
- d) Uma fotografia, tipo passe a cores, para os atletas de nacionalidade estrangeira;
- e) O vínculo dos atletas, valida o primeiro que entrar nesta associação. Se o atleta assinar mais que um vínculo será penalizado com um mês de suspensão após análise do conselho de disciplina.

2- Cada clube, só pode inscrever atletas naturais ou residentes no concelho de Barcelos.

3- Os atletas de nacionalidade estrangeira, podem ser inscritos mediante a apresentação de comprovativos de residência no concelho ou outro documento válido aprovado pela AFPOBAR.

4- Todos os atletas juniores, podem participar na equipa sénior do mesmo clube, até ao limite de inscrições imposto pelo presente regulamento.

5- Não é permitida a inscrição de atletas que se encontrem suspensos por sanção disciplinar, e cuja penalização não termine durante a época desportiva para a qual se pretendem inscrever.

6- É da responsabilidade do clube a utilização de qualquer atleta, referidos no presente artigo, sendo punido com a perda de caução e a conseqüente derrota do jogo ou jogos correspondentes, por 3-0, em favor do clube ou clubes adversários.

Artigo 27º

Prazos de Inscrição

O prazo das inscrições de atletas encerra a 28.02 da época desportiva.

Artigo 28º

Limitação de Inscrições

1- Só serão aceites novas inscrições de segunda a quarta feira da jornada anterior a que disser respeito, com limite temporal indicado no artigo anterior.

2- Pagamento para despesas de organização a liquidar pelos clubes:

- a)-A primeira prestação terá de ser efectuada antes do início do campeonato.
- b)- A segunda prestação terá de ser liquidada até 31.01 da época desportiva.

c)- Os clubes que não cumpram a alínea anterior, ficarão obrigados a regularizar a 2ª prestação nos 15 dias seguintes ao limite estipulado na alínea a) supra.

d)- Os clubes incumpridores das alíneas b) e c) supra, ficarão impedidos de competir na época desportiva.

Artigo 29º

Transferências

1- As transferências internas de jogadores entre Associados da AFPOBAR na mesma época desportiva terá data limite a 28.02 e apenas serão aceites pela AFPOBAR mediante acordo entre ambas as partes (clubes/jogador), traduzido por escrito.

a)- Por cada transferência de jogador é devida a taxa de 30,00€.

2- O cadastro disciplinar do atleta substituído não transita para o atleta que o vai substituir.

3- Fica interdita a inscrição/participação de atletas Federados na modalidade de Futebol e Futsal, no incumprimento é aplicado o disposto no n.º 8 artigo 27º.

Artigo 30º

Licença

1- Os atletas e restantes elementos inscritos terão uma licença, passada pela AFPOBAR.

2- Aquando da participação de qualquer jogo, serão portadores da respectiva licença.

a)-No caso em que o jogador ou outro elemento não seja portador da sua licença, será identificado através do C. C., ou outro documento identificativo válido, sendo que a assinatura no relatório de jogo terá de ser feita na presença do árbitro. O Clube será punido com uma multa de 20 €, por cada jogador ou outro elemento inscrito nesta situação.

3- O número de licença atribuído ao atleta será sempre válido na organização da AFPOBAR.

4- É da responsabilidade do clube o custo do cartão do atleta, dos treinadores, directores e massagistas.

Artigo 31º

Cadastro

Os Atletas e outros elementos inscritos que sejam transferidos de outro clube no decorrer da época em curso transitam com o cadastro disciplinar do clube que representaram anteriormente.

Artigo 32º

Atleta não Inscritos ou Suspensos

1- Os clubes que façam alinhar atleta, não inscritos na AFPOBAR ou suspensos a cumprir castigo, é aplicado o disposto no nº 6 do Artigo 26º.

2- Se uma equipa inscrever para um jogo um jogador ou outro elemento, que se encontre a cumprir pena de suspensão, ser-lhe-á atribuída a derrota por 3-0 em todos os jogos em que este participou ou esteve inscrito na ficha de jogo, até ao momento em que termine o período de suspensão. Os jogos em que o elemento em causa participou de forma irregular não são contabilizados para efeito de cumprimento da pena de suspensão e serão acrescentados a duplicar à pena disciplinar que lhe faltava cumprir aquando da sua primeira utilização indevida.

3-O atleta que transite de uma época desportiva com jogos de suspensão por cumprir, mesmo que não seja inscrito por nenhum clube no início da época seguinte, será considerado para efeito de cumprimento de pena um jogo por jornada após o início do campeonato da divisão onde este foi punido.

4-Os atletas inscritos simultaneamente nos escalões Júnior e Sénior, quando tiverem que cumprir uma sanção disciplinar, só o poderão fazer nos jogos do escalão em que foram penalizados, não podendo participar nos jogos do outro escalão enquanto não cumprirem o respectivo castigo.

a)- Este princípio não se aplica, no caso de uma pena aplicada pelo 5º cartão amarelo, neste caso a penalização terá que ser cumprida no escalão onde este acumulou os respectivos cartões. Não ficando inibido de participar nos jogos do outro escalão.

Artigo 33º

Deveres dos Atletas

1- Os atletas devem respeito a todos os intervenientes no jogo e espectadores, merecendo reciprocamente destes, tratamento de urbanidade.

2- Devem em especial os atletas:

a) Apresentar-se em campo devidamente equipados;

b) Cumprir as leis do jogo e determinação da equipa de arbitragem;

c) Não manifestar por qualquer meio, discordância com as decisões da equipa de arbitragem;

d) Proceder com urbanidade e respeito para com os demais intervenientes no jogo e espetadores.

CAPÍTULO VII
INSTALAÇÕES DESPORTIVAS

Artigo 34º

Campo a Utilizar

- 1- Os jogos das competições organizadas pela AFPOBAR, serão efectuados nos campos indicados pelos clubes.
- 2- Poderão ser indicados pela Direcção, campos alternativos para a realização dos jogos.

Artigo 35º

Alteração dos Campos

- 1- Qualquer clube que apresente razões comprovativas de impossibilidade de utilização do seu campo, ou como tal considerado, com excepção de interdição por motivos disciplinares, pode indicar outro campo para a realização dos seus jogos, como visitado.
- 2- A aceitação e comprovação das razões invocadas são da competência da Direcção da AFPOBAR.

Artigo 36º

Lançamento de Pirotecnia, Fumos e Petardos

Não é permitido lançamento de qualquer tipo de pirotecnia, fumos e petardos dentro das instalações desportivas. O incumprimento é punido com a multa de 50 a 150 Euros, aplicado ao clube responsável.

CAPÍTULO VIII

AGRESSÕES A AGENTES DESPORTIVOS

Artigo 37º

Da Responsabilidade

- 1- A responsabilidade pelos intervenientes no jogo: Atletas, delegados, treinadores, massagistas e muito particularmente a equipa de arbitragem cabe ao clube visitado. Pode ser responsabilizado o clube visitante por eventuais incidentes ocorridos, desde que se prove que foram membros do seu clube ou adeptos seus a provocá-los.
- 2- Se o jogo se realizar em campo neutro, serão responsáveis pelos eventuais incidentes ocorridos, o clube prevaricador.

3- O elemento de um clube: Atleta, director, massagista ou espectador responsável por danos físicos ou materiais a qualquer elemento da equipa de arbitragem ou outros intervenientes no jogo, deve custear as despesas inerentes a esses actos, sendo ainda punido o clube com uma multa variável de 100 a 300€.

4- O não cumprimento do disposto no número anterior, será o respectivo clube a suportar os custos.

Artigo 38º

Interdição do Campo de Jogos ou Eliminação

1- No caso de existirem atos de violência física ou verbal contra os intervenientes no jogo, em particular contra a equipa de arbitragem, elementos dos Órgãos Sociais da Associação e entre espetadores, a equipa causadora poderá ser punida com pena de multa até 300€ e interdição do seu recinto desportivo até 5 (cinco) jogos, ou eliminação a decidir pelo Conselho de Disciplina após análise do relatório do árbitro e do delegado ao jogo e eventualmente outras provas existentes.

2- No caso de se verificar insubordinação generalizada de uma equipa, a mesma será punida com multa de € 250,00.

3- No caso excepcional de incidentes muito graves que degeneram em conflitos sobre o terreno de jogo, nelas participando muitos jogadores e em diversos locais, impossibilitando assim a equipa de arbitragem de identificar todos os infratores passíveis de expulsão devido ao elevado número, o árbitro deverá interromper o jogo e remeter um relatório à entidade competente, a qual tomará uma decisão e aplicará as sanções requeridas.

4- O (s) jogo (s) a efectuar fora de casa por interdição do campo, devem ser disputados em campo a indicar pelo clube penalizado, num raio superior a 10 Km, em relação ao campo interdito, aprovado pela Direcção da AFPOBAR, e sempre dentro do limite geográfico do concelho.

5- A Direcção terá sempre de dar o aval ao campo indicado para a efectivação do jogo.

6- A indicação do recinto do jogo, será fornecida a direcção da AFPOBAR, até as 21h00 de quinta-feira anterior a realização do jogo, caso algum clube não cumpra o acima estipulado, será impedido de efectuar o jogo em causa, será ainda punido com uma derrota de 3-0 e uma multa de 150€.

7- No caso de interdição de um campo e o jogo se realizar em local que obrigue o adversário a deslocação superior à normal prevista, o clube com o campo interdito, é obrigado a suportar os encargos de transporte acrescido em favor do seu adversário.

8- Cabe à Direcção da AFPOBAR, decidir, sobre a futura participação nas provas, os clubes que tenham comportamento de indisciplina.

Artigo 39º

Assistente ao Jogo

1- Qualquer atleta ou outro elemento, nomeadamente director, treinador, ou massagista de qualquer equipa, inscrito na AFPOBAR, mesmo na qualidade de assistente ao jogo, que agride física ou verbal os intervenientes desse jogo, é punido mediante a tabela de sanções constante dos ficheiros da AFPOBAR. É cumulativamente punido a custear as despesas inerentes ao seu acto, no caso de agressão física ou material, e pena de multa em função da gravidade da agressão.

2- Na falta de cumprimento do número anterior é aplicável o disposto no número 4 do Artigo 38º.

Artigo 40º

Agressões a Observador do Jogo

1- Os delegados observadores dos árbitros, bem como os membros dos Órgãos Sociais e colaboradores da Direcção da AFPOBAR, gozam do direito de assistir pacificamente a qualquer jogo. No caso de existirem agressões ou tentativas de agressões, físicas ou verbais a qualquer destes elementos por parte de assistentes ou outros de qualquer clube, é aplicável o disposto no art.º 37º, sem prejuízo no disposto do art.º 38º e aplicável penalização mediante a tabela de sanções prevista no artigo 42º, caso se confirme elemento constante da ficha de jogo ou elemento diretivo do clube.

Artigo 41º

Impossibilidade de Terminar o Jogo

1- Sempre que não seja possível terminar um jogo por falta de condições de segurança, incapacidade física do árbitro provocada por agressão, abandono de campo, inferioridade numérica, o clube causador do acto é punido:

a) Com derrota por 3-0 ou mais, caso o adversário estivesse na altura com vantagem no marcador superior aquela. No caso conta o resultado que se verificava no momento da interrupção.

b) Com pena de multa a decidir pelo Conselho de Disciplina de 200 a 400 Euros.

c) No caso de acontecer danos físicos ou materiais aos intervenientes do jogo são aplicáveis os números: 3 e 4 do Artigo 38º; Artigo 39º e Artigo 40º.

2 – Sempre que fique provado que o jogo foi terminado injustificadamente pelo árbitro, sem que se tenha verificado de forma implícita falta de condições de segurança, ou incapacidade física do árbitro, o Conselho de Disciplina poderá decidir o seguinte:

- a) Dar o jogo por finalizado;
- b) Realizar o tempo em falta;
- c) Realizar o jogo na integra.

3 – Na eventualidade de se decidir pelas alíneas b) e c) do n.º 2, deve-se aplicar o disposto das alíneas b); c); d); e) do artigo 14º.

Artigo 42º

Tabela de Sanções

As sanções a aplicar aos atletas e outros elementos inscritos, expulsos ou considerados expulsos num jogo são estabelecidas por tabela elaborada para o efeito. A tabela de sanções deverá ser do conhecimento dos clubes inscritos na AFPOBAR.

CAPÍTULO IX

CAMPEONATOS

Artigo 43º

Campeonatos

1- O número de campeonatos e participantes em cada divisão é definido no início da cada época, pela Direcção da AFPOBAR.

2- Serão disputados por pontos, de harmonia com o presente regulamento.

Artigo 44º

Subidas e Descidas de Divisão

1- Sobem à 1ª divisão os dois primeiros classificados de cada uma das duas series da segunda divisão.

2- Descem à 2ª divisão os quatro últimos classificados do campeonato da primeira divisão.

3- Caso haja uma a duas desistências de clubes a participaram na 1ª divisão, permanecem na referida divisão os clubes que na classificação geral final, ficaram pela ordem seguinte:

a) Ante Antepenúltimo

b) Antepenúltimo

4- Caso haja três ou mais desistências de clubes a participarem na 1ª divisão, sobem à referida divisão os clubes que na classificação geral final da 2ª divisão ficaram pela ordem seguinte:

a) 3ºs classificados da segunda divisão.

b) 4ºs classificados da segunda divisão e sucessivamente.

CAPÍTULO X

DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 45º

Comunicados

1- As penalizações são dadas a conhecer através de publicação de comunicado do Conselho de Disciplina no site da AFPOBAR.

a)-os clubes que forem penalizados monetariamente serão informados através da publicação no site e devem liquidar as multas até à quinta-feira da semana seguinte aquela em que foi feita a publicação do comunicado. O incumprimento impede a equipa em dívida de disputar os jogos seguintes.

b) As penalizações através de comunicado com interdições de campos, só terão efeitos a partir da segunda-feira seguinte à publicação do comunicado.

2- Os clubes que não cumpram na última jornada, ou seja no caso de serem punidos monetariamente e não façam a sua liquidação na semana seguinte, estas serão acrescidas no valor de 30%.

Artigo 46º

Produto das Multas

Cabe à Direcção da AFPOBAR decidir sobre o destino a dar à quantia eventualmente obtida na aplicação das penas de multa, conforme o artigo 3º dos estatutos.

Artigo 47º

Seguro de Acidentes Pessoais

1- É da responsabilidade da AFPOBAR a contratação do seguro obrigatório de acidentes pessoais para os atletas inscritos nas competições desportivas da AFPOBAR.

2- Sem prejuízo do número anterior, caso haja clubes interessados, estes podem celebrar contrato com uma Companhia de Seguros relativa a todos os atletas inscritos, desobrigando assim a AFPOBAR de quaisquer responsabilidades, devendo apresentar a respectiva apólice nos serviços da AFPOBAR no acto da inscrição.

Artigo 48º

Por Conta e Risco

Os intervenientes do jogo, participam nas provas por sua conta e risco, não se responsabilizando a Direcção da AFPOBAR, por qualquer incidente que eventualmente ocorra.

Artigo 49º

Recurso aos Tribunais Comuns

O clube que, em violação à renúncia de jurisdição prevista nos Regulamentos da AFPOBAR, submeta aos Tribunais Comuns, directamente ou por interposta pessoa, o julgamento de litígio é punido com suspensão por 3 (três) épocas desportivas e indemnização pelos danos a que der causa, incluindo despesas judiciais e extrajudiciais.

Artigo 50º

Recurso ao Conselho de Justiça

1- As decisões aplicadas pelo Conselho de Disciplina são passivas de recurso para o Conselho de Justiça desta associação.

2- O recurso para o Conselho de Justiça, terá que ser efectuado até ao 5º dia útil após a divulgação do objecto do recurso em comunicado do Conselho de Disciplina, mediante o pagamento de uma caução de 100€. O valor da caução será devolvido no caso de o recurso ser considerado procedente. As decisões do conselho de justiça são irrevogáveis e vinculativas.

Artigo 51º

Encerramento das Provas

1 - A Supertaça, jogo esse entre o vencedor do campeonato da 1ª divisão e vencedor da Taça Cidade Barcelos da época transata ou finalista vencido, dará início à nova época desportiva e será realizado, salvo decisão em contrário da direcção, no domingo antes das 1ª jornadas dos campeonatos oficiais da AFPOBAR.

Artigo 52º

Encerramento da Época

1- Salvo decisão em contrário, a Direcção da AFPOBAR realizará no final da época, a Cerimónia de Encerramento para entrega de prémios e lembranças do campeonato da época em curso.

2- A hora, local e dia da Cerimónia de Encerramento será indicada por esta Associação, com uma antecedência de pelo menos 30 (trinta) dias, através de comunicado no site da Associação ou correspondência via postal.

3- Os clubes são obrigados a participarem na Cerimónia Encerramento quando tiverem prémios para receber.

4- A não comparência de um representante (director) de clube participante nas provas organizadas pela AFPOBAR no Encerramento, para receber o Troféu/Lembrança, será punido o clube com uma multa de 50€.

Artigo 53º

Prémios

1- Haverá prémios para as equipas campeãs e finalistas das competições desportivas da AFPOBAR.

2- Haverá também um prémio para a equipa considerada mais disciplinada, denominado prémio “Fair Play”, que engloba o comportamento de todos os elementos do clube, bem como adeptos.

3- Haverá ainda um prémio para o melhor marcador e guarda-redes menos batido de cada divisão do campeonato.

4- A Direcção da AFPOBAR atribuirá no final de cada época um prémio ao dirigente que ao longo da época for mais regular e de comportamento exemplar.

5 - A Associação de Futebol Popular de Barcelos, suportará as despesas de inscrição na Associação de Futebol de Braga do campeão da primeira divisão. Em caso de renúncia por parte do Campeão, o incentivo transitará para o classificado seguinte, até ao terceiro lugar.

Artigo 54º

Casos omissos

1- Os casos omissos ou não previstos, serão resolvidos pela Direcção da AFPOBAR, tendo em atenção, nomeadamente os regulamentos em vigor na F.P. Futebol. Das decisões tomadas, após a apreciação destes casos, não haverá recurso.

2- As alterações ao presente regulamento, ou interpretação dúbia, do seu clausulado serão objecto de comunicado aos clubes, através de comunicado Oficial da Semana.

3- As alterações apenas entrarão em vigor, oito dias após a sua comunicação oficial.