



ÉPOCA: 2024/2025

“Liga de Veteranos” da Madeira

REGULAMENTO +35

Índice

I. Generalidades	3
II. Organização Técnica	7
1. Campeonato “Venda do Sócio”	7
2. Taça “3ª Parte”	8
3. Supertaça	8
III. Disciplina	8
IV. Patrocinadores	10

I. GENERALIDADES

Artº 1º: O Torneio destina-se a atletas com mais de 35 anos, podendo participar a partir do dia que completam essa idade.

Artº 2º: Não poderão participar no Torneio jogadores que tenham participado em jogos oficiais de futebol de 11 e/ou futsal, nas provas organizadas pela Associação Futebol da Madeira / Federação Portuguesa Futebol na presente época desportiva. Considera-se federado aquele que tenha sido inscrito num boletim de jogo e participado efetivamente numa competição oficial.

Artº 3º: Os jogadores só podem representar um único clube durante toda a época, ficando vinculado se efetuar jogos nas provas: Campeonato, Taça e Supertaça. No entanto, até 30 de Novembro, um jogador poderá mudar de clube desde que não tenha participado em mais de 2 jogos, salvaguardados os direitos da equipa onde foi feita a 1ª inscrição, nomeadamente quanto aos seguros em termos de reembolso da quantia paga.

Artº 4º: É obrigatório o preenchimento e a entrega da ficha do jogo à equipa de arbitragem pelo menos 15 min antes do início do jogo (ficha de jogo fornecida pela organização), indicando o número da camisola e o nome dos treinadores e dirigentes presentes no jogo. No banco de suplentes só poderão estar, no máximo, 9 jogadores e 4 elementos técnicos.

No final dos jogos, os delegados deverão assinar o relatório jogo, confirmando os cartões amarelos e vermelhos, o resultado e os marcadores.

Artº 5º: Os jogos realizam-se normalmente, aos Sábados nos horários e campos indicados pela equipa visitada. Poderão realizar-se jogos noutros dias da semana mas sempre de acordo com os clubes.

Artº 6º: Nos campos em que os jogos forem marcados, os responsáveis da equipa visitada deverão acionar a sua operacionalidade, com a abertura das instalações, cabines para as equipas e árbitros, etc., contactando se necessário os proprietários do recinto, para que o jogo se inicie à hora marcada. As equipas visitadas deverão indicar com 10 dias de antecedência o campo e hora a que pretendem jogar, sob pena de

ficarem sujeitos a que o jogo seja marcado pela organização, inclusive no campo do adversário (salvaguarda-se aqui as equipas que indicaram campo e hora no início da época).

Artº 7º: De uma maneira geral, os jogos serão marcados por correio eletrónico (e-mail) antes da jornada que se vai realizar no fim de semana anterior (6ª feira), a fim de possibilitar aos clubes avisar os atletas. No entanto, poderão sempre surgir alterações em função dos jogos oficiais marcados pela AFM / FPF.

Artº 8º: Todos os jogos deverão ser realizados em piso sintético, pelo que não é permitido o uso de botas com pitões de alumínio. Pontualmente poderá surgir a hipótese de se realizar em piso de relva natural.

Artº 9º: Os jogos têm a duração de 70 minutos, divididos em duas partes de 35, com 10 minutos de intervalo.

Artº 10º: Não há limite de inscrição de atletas na competição até ao fim da época. As inscrições, bem como qualquer troca de jogadores, têm de ser obrigatoriamente feitas por e-mail, até ao final do 2º dia útil anterior ao jogo.

Artº 11º: Em cada jogo as equipas poderão inscrever e utilizar no máximo 20 jogadores. Todos os atletas têm de ser obrigatoriamente inscritos juntos da CO antecipadamente, confirmando o seu seguro em dia.

Artº 12º: Não há limite de substituições. As substituições são volantes, efetuadas pela linha de meio-campo do lado dos bancos, podendo os jogadores substituídos voltar ao terreno de jogo e ser feitas com o jogo a decorrer sem ser necessário solicitar autorização ao árbitro, com a exceção dos guarda-redes. Os jogadores só podem penetrar no terreno de jogo depois do seu colega substituído ter saído.

Artº 13º: As restantes regras de jogo e regulamentos são as que se encontram definidas nas competições oficiais, tendo em atenção que o princípio geral será sempre o da realização do jogo.

Artº 14º: O valor estipulado para a participação em toda a competição deverá ser liquidado na totalidade até as datas estipuladas. A falta de pagamento da inscrição

implica que os jogos dos clubes faltosos sejam adiados até ser normalizada a situação. Se tal não acontecer poderá a organização excluir o clube não cumpridor.

Verbas para a Liga Veteranos **2024-25**:

- 100,00 euros até 31/10 (caução)
- 250,00 euros até **31/12** (inscrição)
- **300,00 euros até 28/2** (inscrição)
- outros valores (na semana seguinte à decisão da Comissão Organizadora).

a) Uma equipa perderá a caução (100 euros) na sua totalidade quando, durante as competições, cometa as seguintes infrações:

- utilize irregularmente atletas;
- dê falta de comparência a um jogo;
- tenha comportamentos que façam com que o jogo não chegue ao fim;
- algum dos seus atletas cometa faltas graves (sancionadas em tempo) para com árbitros ou elementos da CO.
- faça com que um jogo da última jornada que tenha que se disputar à mesma hora, atrase significativamente.

5

b) No caso de agressões físicas a elementos das equipas de arbitragem ou da organização haverá lugar a 1 pagamento de 250 euros.

b) A persistência nestes comportamentos levará a CO a aplicar nova sanção pecuniária do mesmo valor ou a excluir a equipa da competição.

c) Os valores das cauções devidos às equipas poderão ser devolvidos logo após o fim da Liga de Veteranos ou transitar para a época seguinte de acordo com a vontade de cada um dos clubes. Este valor será devolvido aos 2 responsáveis das equipas indicados no início da época.

Artº 15º: Todos os atletas devem ser portadores de seguro em dia, sem o qual não serão autorizados a participar nas provas. Os clubes deverão entregar à organização o comprovativo dos mesmos até dois (2) dias úteis anteriores ao jogo. O mesmo acontece em relação ao registo de novos atletas ou alteração de segurados. A organização declina qualquer responsabilidade por qualquer irregularidade cometida.

Artº 16º: Ao clube que falte a um jogo, seja por que motivo for, será atribuída falta de comparência, sendo derrotado por 3 a 0. Se faltar 2 vezes poderá ser expulso da prova. Se o clube faltoso apresentar algum motivo válido que seja aceite pela organização e/ou pelo adversário, poderá repetir o jogo.

Artº 17º: A organização não se opõe a qualquer pedido de alteração desde que os clubes intervenientes acordem entre si, indicando solução alternativa. As únicas exceções para a organização poder adiar os jogos sem acordo prévio do adversário é:

a) se um dos clubes tiver programado uma viagem;

b) se um dos clubes tiver nesse fim de semana algum compromisso por exemplo (Aniversário, Dia do seu Concelho ou receber a visita de alguma equipa que venha do exterior);

Em qualquer dos casos anteriores, os clubes devem informar a organização, por escrito, até 10 dias antes da data prevista para a realização dos jogos.

Não são permitidos adiamentos de jogos da última jornada de qualquer fase de grupos, se esse adiamento interferir com o apuramento para a fase seguinte ou com o apuramento do campeão, a não ser com o acordo de todos os envolvidos.

À data prevista para a realização duma jornada, nenhuma equipa poderá ter mais do que 1 jogo em atraso, da mesma competição, salvo circunstâncias excecionais fora da responsabilidade de alguma delas (ex. adiamento por condições climatéricas, acidentes, etc.).

Artº 18º: Não são admitidos protestos de jogos a não ser por indevida utilização de jogadores, caso em que a equipa infratora será penalizada com derrota.

Artº 19º: Serão atribuídos prémios a todas as equipas no final da competição, bem como para a equipa mais disciplinada, o melhor marcador e o guarda-redes menos batido.

Os prémios disciplina, de melhor marcador e guarda-redes menos batido terão sempre em conta o nº de jogos realizados pela equipa.

Os prémios de melhor marcador e guarda-redes menos batido só têm em conta os jogos do Campeonato.

Artº 20º: Compete à equipa visitada fornecer as bolas suficientes para a realização do jogo. No caso de não estarem disponíveis bolas, poderão ser utilizadas bolas da equipa visitante.

Artº 21º: A nomeação e gestão dos árbitros são da responsabilidade da ATARAM.

Artº 22º: Todos os casos omissos serão resolvidos e decididos pela Comissão Organizadora.

II. ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

1. CAMPEONATO “VENDA DO SÓCIO”



Artº 1º: O Campeonato disputa-se no sistema de “todos contra todos a uma volta”, com as equipas a serem divididas em 1ª e 2ª divisão de acordo com a classificação da época anterior, sendo a 1ª divisão composta por 14 clubes **e a 2ª divisão por 15 clubes.**

No final da época serão despromovidos à 2ª divisão os últimos 3 classificados da 1ª divisão e promovidos a esta competição os 3 primeiros classificados da 2ª divisão.

Artº 2º: Pontuações – vitória: 3 pontos; empate: 1 ponto; derrota: 0 pontos; falta de comparência: -1 ponto.

Artº 3º: Em caso de empate na classificação, ficará à frente a equipa melhor classificada na taça disciplina. Se subsistir o empate seguem-se os regulamentos oficiais da FPF.



2. TAÇA “3ª PARTE”

Artº 1º: Na 1ª fase a taça disputa-se em 7 grupos de 4 equipas de modo a apurar 16 equipas. Passam ao 1/8 final os 2 primeiros classificados de cada grupo e os 2 melhores 3ºs classificados. O sistema de pontuação e de desempate é o mesmo do campeonato.

Artº 2º: A partir daqui disputa-se em sistema eliminatório e em caso de empate, marcam-se penaltis de acordo com as leis de jogo.

3. SUPERTAÇA

Artº 1º: A Supertaça será disputada entre o vencedor do Campeonato e o vencedor da Taça, num só jogo.

Artº 2º: No caso de ser o mesmo clube a vencer as duas provas vai à final o finalista vencido da Taça.

Artº 3º: Em caso de empate, marcam-se penaltis de acordo com as leis de jogo.

III. DISCIPLINA

Artº 1º: Toda a ação disciplinar por infrações cometidas nos jogos, ou fora deles (incluindo na comunicação social ou redes sociais) será da responsabilidade da Comissão Organizadora, que terá em conta os regulamentos disciplinares em vigor nas provas oficiais. Para o efeito terá em conta o relatório do árbitro e/ou de um elemento da CO / colaborador que se encontre presente.

Artº 2º: O jogador que for expulso fica automaticamente suspenso por 1 jogo, podendo ser castigado com mais jogos de suspensão (a decidir pela Comissão Organizadora) a cumprir em qualquer prova do mesmo escalão. Os clubes serão informados por e-mail do castigo aplicado, não existindo recursos para estas decisões.

Durante esta Liga de Veteranos, será aplicado por cada sequência de 3 cartões amarelos ao mesmo jogador, 1 jogo de suspensão, a cumprir no jogo seguinte de qualquer prova do mesmo escalão.

Artº 3º: Faltas graves contra elementos da equipa de arbitragem, quer na competição, quer em jogos / torneios particulares implicam a expulsão do Torneio dos respetivos infratores.

Artº 4º: A equipa que manifeste graves faltas de respeito por qualquer dos restantes intervenientes na prova, poderá ser expulsa da competição sem direito a reembolso da verba paga pela inscrição.

Artº 5º: será atribuído um troféu à equipa mais disciplinada de acordo com os seguintes critérios:



a) Advertência: 1 ponto

b) Expulsão: nº de pontos correspondente ao dobro do nº de jogos de suspensão aplicados.

c) Os responsáveis (treinadores, dirigentes, massagistas...) das equipas que sejam sancionados disciplinarmente contam para a atribuição deste troféu de acordo com o artº anterior.

d) Comportamentos incorretos do público poderão ser sancionados pela organização com 5 a 20 pontos.

e) Atrasos no início do jogo, na entrega das fichas, falta de bolas, presença de elementos a mais nos bancos, etc. serão sancionadas pela CO com 2 a 10 pontos.

f) A equipa que, durante as competições, cometa as seguintes infrações, será automaticamente excluída da taça disciplina:

- utilize irregularmente atletas;
- dê falta de comparecimento a um jogo;
- tenha comportamentos que façam com que o jogo não chegue ao fim;
- algum dos seus atletas cometa faltas graves (sancionadas em tempo) para com árbitros ou elementos da CO.

- faça com que um jogo da última jornada que tenha que se disputar à mesma hora, atrase significativamente.

g) Todos os jogos contam para a taça disciplina, sendo que os pontos de penalização serão divididos pelo número de jogos realizados.

IV. PATROCINADORES

