



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA HORTA

Traquinas (Futebol) – Época 2016-2017

Organização Competitiva e Regulamento Específico



## **CLUBES PARTICIPANTES**

### **ILHA DO FAIAL**

**ANGÚSTIAS ATLÉTICO CLUBE**

**FAYAL SPORT CLUB**

**FUTEBOL CLUBE FLAMENGOS**

**GRUPO DESPORTIVO FETEIRA**

### **ILHA DO PICO**

**CLUBE DESPORTIVO SÃO JOÃO**

**FUTEBOL CLUBE MADALENA**

**PRAINHA FUTEBOL CLUBE**

**VITÓRIA FUTEBOL CLUBE**

## **COMPETIÇÃO NÃO FORMAL**

### **ILHA DO FAIAL**

**Concentrações (Futebol 5)**

**Concentrações (Futebol 7)**

### **ILHA DO PICO**

**Concentrações (Futebol 5)**

**Concentrações (Futebol 7)**



Concentrações (Futebol 5)	
Faial	<ul style="list-style-type: none"><li>A prova será disputada pelas 4 equipas inscritas na categoria de Traquinas, na época 2016/17, nascidos em 2008 e 2009, todos contra todos, jogo informal, sem pontos e classificação.</li></ul>
Pico	<ul style="list-style-type: none"><li>A prova será disputada pelas 4 equipas inscritas na categoria de Traquinas, na época 2016/17, nascidos em 2008 e 2009, todos contra todos, jogo informal, sem pontos e classificação.</li></ul>

*As concentrações acima disputam-se de acordo com as leis oficiais de jogo, R. P. do escalão e CO nº1 da A.F.H., excepto nos pontos expressos neste Regulamento*

1. Cada clube poderá participar com mais de uma equipa, sendo que no ato da inscrição tem de especificar se o jogador vai jogar na equipa A ou B.
  - 1.1 No caso dos Clubes com equipas A e B, poderá haver em cada jornada, transição de jogadores, no máximo dois, de uma equipa para a outra.
2. Todos os jogadores que constem na “Relação de Jogo” até ao máximo de 12 têm obrigatoriamente de jogar no primeiro ou segundo período na totalidade, só podendo ser substituídos em caso de **lesão (não podendo voltar a entrar durante a partida)**.
3. Estão obrigados a jogar a totalidade do terceiro período todos os jogadores não utilizados no primeiro e segundo período, ficando ao critério do treinador a substituição ou não dos restantes.
4. Será jogado em espaço de 33 x 30m com balizas de futebol de 7. **(Imagem 1)**
5. O jogo terá a duração de 36 minutos, divididos em três períodos de 12 minutos cada. **Sendo a 1ª parte constituída pelo 1º e 2º período e a 2ª parte pelo 3º período.** Entre cada uma das partes haverá um intervalo de 5 minutos.
  - 5.1 No 1º e 2º período o tempo de intervalo restringe-se ao necessário para efetuar as substituições previstas no presente Regulamento, **não havendo troca de campo.**
  - 5.2 No 3º Período as substituições fazem-se sem interrupção do jogo (exceto no caso do guarda-redes), junto à linha de meio campo, mas



o jogador substituído terá de sair do campo antes da entrada do substituto.

**5.3 Na 2ª Parte é permitido a utilização de 1 dos Guarda-Redes como jogador de Campo.**

6. Cada equipa deverá ser constituída no mínimo por 10 jogadores, para inscrição na prova.
7. Cada equipa deve apresentar e utilizar o limite mínimo de 9 jogadores por jogo e no máximo 12 jogadores, sendo que obrigatório apresentar 2 guarda-redes em todos os jogos, os quais não podem jogar como jogador de campo.
8. **Será averbada derrota por 3-0, às equipas que infrinjam os seguintes pontos (O árbitro deverá registar a ocorrência, sendo posteriormente aplicada as sanções ao clube em questão):**
  - 8.1 Uma equipa que infrinja os pontos 1, 2 e 3 do presente regulamento (pode iniciar ou prosseguir o jogo);
  - 8.2 Uma equipa com menos de 9 jogadores (pode iniciar ou prosseguir o jogo);
  - 8.3 Uma equipa que apresente apenas 1 guarda-redes (pode iniciar ou prosseguir o jogo).

**\*No ponto 8.1 e 8.2 se a diferença de golos for superior a 3 por parte da equipa não infratora, será o resultado do jogo a aplicar.**

**\*\*Após 3 infrações no ponto 8. Na terceira infração será aplicada uma multa de 50€ ao clube infrator. Multa que terá uma agravante de 10€ por cada infração após a 3ª (4ª=60€; 5ª=70€).**

9. **Não será considerado golo o que resultar das seguintes ações diretas:**
  - 9.1 **Início ou reinício de jogo, pontapé de baliza e reposição de bola pelo guarda-redes.**
  - 9.2 **A introdução da bola na baliza adversária na sequência destas ações será sancionada com livre indireto a favor da equipa defensora, dentro da área de baliza.**
10. Os jogadores só poderão participar nos jogos com a apresentação do cartão associativo ou outro documento legal de identificação.
11. Aos clubes responsáveis pelos campos, com a colaboração dos restantes clubes envolvidos nos jogos, compete-lhes a colocação das balizas, com as respetivas redes. São igualmente responsáveis pela fixação das mesmas de modo a garantir a integridade física dos atletas (os clubes responsáveis pelos campos deverão ter atempadamente o



material disponível para a montagem dos campos).

12. A responsabilidade pelo fornecimento da bola de jogo cabe ao clube enunciado em primeiro lugar no Comunicado Oficial, mas pode ser utilizada qualquer bola em condições.
13. No caso de não haver Árbitros nomeados, competirá à equipa designada em primeiro lugar no Comunicado Oficial a escolha de um elemento para o desempenho dessas funções.
14. O Árbitro ou as respetivas equipas (quando não houver árbitro designado) são responsáveis pela entrega conforme o estipulado no 99º do Regulamento Disciplinar.
15. Não serão utilizados pelos Árbitros cartões para o sancionamento disciplinar. Qualquer situação prevista na Lei XII que implique a expulsão de um jogador deverá ser comunicada pelo Árbitro ao responsável da equipa, que procederá, de imediato, à substituição do jogador em causa, caso contrário o jogador será mesmo expulso, mas sem amostragem do cartão vermelho.
16. Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Direção desta Associação.



(IMAGEM 1)



<b>Concentrações (Futebol 7)</b>	
<b>Faial</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>A prova será disputada por um número de equipas ainda por definir, inscritas na categoria de Traquinas, na época 2016/17, nascidos em 2008 e 2009, todos contra todos, jogo informal, sem pontos e classificação.</li></ul>
<b>Pico</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>A prova será disputada por um número de equipas ainda por definir, inscritas na categoria de Traquinas, na época 2016/17, nascidos em 2008 e 2009, todos contra todos, jogo informal, sem pontos e classificação.</li></ul>

*As concentrações acima disputam-se de acordo com as leis oficiais de jogo, R. P. do escalão e CO nº1 da A.F.H., excepto nos pontos expressos neste Regulamento*

- Cada clube poderá participar com mais de uma equipa, sendo que no ato da inscrição tem de especificar se o jogador vai jogar na equipa A ou B.
  - No caso dos Clubes com equipas A e B, poderá haver em cada jornada, transição de jogadores, no máximo dois, de uma equipa para a outra.
  - Caso exista prova de Futebol 7 e seja precedido de uma prova de futebol 5 será dado às equipas que possuem duas equipas (A e B) a opção de participarem apenas com uma equipa.**
- Todos os jogadores que constem na “Relação de Jogo” até ao máximo de 14 têm obrigatoriamente de jogar um dos períodos de jogo da 1ª parte (primeiro ou segundo) na totalidade, só podendo ser substituídos em caso de **lesão (não podendo voltar a entrar durante a partida)**.
- Estão obrigados a jogar a totalidade do segundo período todos os jogadores não utilizados no primeiro, ficando ao critério do treinador a substituição ou não dos restantes.
- O jogo terá a duração de 40 minutos, divididos em duas partes de 20 minutos cada. A 1ª parte será dividida em dois períodos de 10 minutos cada. Entre cada uma das partes haverá um intervalo de 5 minutos.
  - Entre os dois períodos que constituem a 1ª parte o tempo de intervalo restringe-se ao necessário para efetuar as substituições



- previstas no presente Regulamento, **não havendo troca de campo.**
- 4.2 No 3º Período as substituições fazem-se sem interrupção do jogo (exceto no caso do guarda-redes), junto à linha de meio campo, mas o jogador substituído terá de sair do campo antes da entrada do substituto.
- 4.3 Na 2ª Parte é permitido a utilização de 1 dos Guarda-Redes como jogador de Campo.
5. **Não se aplica a lei do fora de jogo, neste escalão.**
6. Cada equipa deverá ser constituída no mínimo por 10 jogadores, para inscrição na prova.
7. Cada equipa deve apresentar e utilizar o limite mínimo de 9 jogadores por jogo e no máximo 14 jogadores, sendo que obrigatório apresentar 2 guarda-redes em todos os jogos, os quais tem de obrigatoriamente de jogar 1 período.
8. **Será averbada derrota por 3-0, às equipas que infrinjam os seguintes pontos (O árbitro deverá registar a ocorrência, sendo posteriormente aplicada as sanções ao clube em questão):**
- 8.1 **Uma equipa com menos de 9 jogadores (pode iniciar ou prosseguir o jogo);**
- 8.2 **Uma equipa que apresente apenas 1 guarda-redes;**
- 8.3 **Uma equipa que no decorrer do jogo fique reduzida a menos de 5 elementos (acabando de imediato o jogo).**
- \*No ponto 8.1, 8.2 e 8.3 se a diferença de golos for superior a 3 por parte da equipa não infratora, será o resultado do jogo a aplicar.**
- \*\*Após 3 infrações no ponto 8. Na terceira infração será aplicada uma multa de 50€ ao clube infrator. Multa que terá uma agravante de 10€ por cada infração após a 3ª (4ª=60€; 5ª=70€).**
9. Os jogadores só poderão participar nos jogos com a apresentação do cartão associativo ou outro documento legal de identificação.
10. Aos clubes responsáveis pelos campos, com a colaboração dos restantes clubes envolvidos nos jogos, compete-lhes a colocação das balizas, com as respetivas redes. São igualmente responsáveis pela fixação das mesmas de modo a garantir a integridade física dos atletas (os clubes responsáveis pelos campos deverão ter atempadamente o material disponível para a montagem dos campos).
11. A responsabilidade pelo fornecimento da bola de jogo cabe ao clube enunciado em primeiro lugar no Comunicado Oficial, mas pode ser utilizada qualquer bola em condições.



12. No caso de não haver Árbitros nomeados, competirá à equipa designada em primeiro lugar no Comunicado Oficial a escolha de um elemento para o desempenho dessas funções.
13. O Árbitro ou as respetivas equipas (quando não houver árbitro designado) são responsáveis pela entrega conforme o estipulado no 99º do Regulamento Disciplinar.
14. Não serão utilizados pelos Árbitros cartões para o sancionamento disciplinar. Qualquer situação prevista na Lei XII que implique a expulsão de um jogador deverá ser comunicada pelo Árbitro ao responsável da equipa, que procederá, de imediato, à substituição do jogador em causa, caso contrário o jogador será mesmo expulso, mas sem amostragem do cartão vermelho.
15. Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Direção desta Associação.