



ASSOCIAÇÃO
DE FUTEBOL
DE VILA REAL

REGULAMENTO

**Atividades Futebolísticas
Juniões "E" – Benjamins
Futebol 7**



INDICE:

Artigo 1º Nomenclatura e Disposições Gerais	3
Artigo 2º Objetivos	3
Artigo 3º Sistema de Organização da Atividade	3
Artigo 4º Duração dos Jogos	5
Artigo 5º Participação de Equipas	5
Artigo 6º Jogadores	6
Artigo 7º Datas e Horários de Jogos	7
Artigo 8º Elementos no Banco de Suplentes	8
Artigo 9º Arbitragem e Disciplina	8
Artigo 10º Ficha Técnica de Jogo	10
Artigo 11º Campos de Jogos e Material	11
Artigo 12º Regulamento Técnico-Pedagógico	12
Artigo 13º Linhas Orientadoras para a divulgação de resultados.....	15
Artigo 14º Casos Omissos	16



Artigo 1º (Nomenclatura e Disposições Gerais)

1. A Associação de Futebol de Vila Real – AFVR – organizará, em cada época desportiva, atividades futebolísticas para o escalão de Benjamins, com diferenciação por ano de nascimento e seguintes nomenclaturas:
 - 1.1. Atividades Futebolísticas de **Benjamins Sub-11 – nascidos em 2013**;
 - 1.2. Atividades Futebolísticas de **Benjamins Sub-10 – nascidos em 2014**.
2. As atividades disputam-se de acordo com as Leis oficiais de Jogo para o Futebol 7 e o Regulamento do Campeonato Distrital de Futebol Juniores "D" – Infantis Sub-12, excetuando os pontos expressos neste Regulamento.

Artigo 2º (Objetivos)

1. A organização das Atividades Futebolísticas de Benjamins visa, fundamentalmente, proporcionar às crianças uma participação e vivências desportivas de acordo com a sua faixa etária e nível maturacional;
2. Como principais objetivos, temos:
 - 2.1. Fomentar o prazer da prática desportiva num espírito de sã convivência;
 - 2.2. Jogar futebol preservando o objetivo de vitória mas permitindo ao jovem jogador demonstrar as suas capacidades e habilidades motoras, proporcionando diversas oportunidades de sucesso, para além do estrito sentido do resultado desportivo;
 - 2.3. Utilizar aprendizagens de prática de desporto, adequadas às faixas etárias;
 - 2.4. Evitar a exclusão, transformando esta modalidade, num futebol para todos;
 - 2.5. Evitar o abandono desportivo prematuro do jovem jogador;
 - 2.6. Adaptar o futebol à criança e não a criança ao futebol do adulto;
3. Espera-se que as Atividades Futebolísticas de Benjamins venham ao encontro dos objetivos pretendidos sempre aliados a um clima de festa e **FAIR-PLAY**.

Artigo 3º (Sistema de Organização da Atividade)

1. Nas Atividades Futebolísticas de Benjamins jogar-se-á **Futebol 7**;
2. Em cada época desportiva, as Atividades Futebolísticas de Benjamins dividem-se em 2 Momentos:
 - 2.1. Jogos Informais (de Outubro a Maio);



- 2.2. Festa Futebolística dos Benjamins (Maio ou Junho).
3. **Jogos Informais** – Mediante o número de equipas inscritas em cada Atividade (Sub-11 e Sub-10), este momento poderá ter várias formas de organização. Assim, no início de cada época desportiva, de acordo com o número de equipas inscritas e com o número de semanas previstas para os jogos informais, a AFVR definirá o respetivo quadro competitivo, sorteando-se posteriormente o calendário de jogos. Posto isto, poder-se-á optar por um dos seguintes formatos:
 - 3.1. 2 Séries – Norte e Sul;
 - 3.2. 3 Séries – Norte, Centro e Sul;
 - 3.3. 2 Séries/2 Fases – Norte e Sul + Este e Oeste;
 - 3.4. Série única – excepcionalmente e com número de equipas reduzido;
 - 3.5. Dependendo do número de equipas, a AFVR decidirá no início de cada época desportiva qual das opções anteriores será utilizada, ficando aqui salvaguardado que pode optar por uma opção não definida neste Regulamento, em benefício da concretização dos objetivos da Atividade;
 - 3.6. Também mediante o número de equipas inscritas e o formato que venha a ser escolhido, pode a AFVR definir um calendário para cada série com uma ou duas voltas;
 - 3.7. A AFVR tem, ainda, autonomia e legitimidade para organizar apenas uma Atividade Futebolística de Benjamins, sem a distinção entre Sub-11 e Sub-10, isto se o número de equipas inscritas em cada uma das faixas etárias não for suficiente para a concretização dos objetivos a que se propõem estas Atividades.
4. **Festa Futebolística dos Benjamins** – Após o término dos jogos informais anteriormente calendarizados, a AFVR organizará uma (1) Festa Futebolística dos Benjamins, que consiste na reunião de todas as equipas do escalão de Benjamins (Sub-11 e Sub-10) no mesmo recinto desportivo para a realização de jogos durante todo o dia, de acordo com calendário a divulgar antes da mesma.
 - 4.1. De acordo com o número de equipas, a AFVR poderá fazer a Festa dos Benjamins com reunião no mesmo dia e local das equipas Sub-11 e das equipas Sub-10 ou poderá optar por realizar a Festa dos Benjamins Sub-11 num determinado dia e local e a Festa dos Benjamins Sub-10 noutro dia e local diferentes;
 - 4.2. Sejam as Festas de Sub-11 e Sub-10 no mesmo dia e local, ou não, manter-se-á a distinção por faixas etárias, ou seja, equipas que participaram na Atividade Sub-11 apenas jogarão contra equipas Sub-11 e equipas que participaram nos Sub-10 apenas jogarão contra equipas Sub-10;



5. **Todas as equipas inscritas nas Atividades Futebolísticas de Benjamins são obrigadas a participar em todos os momentos das mesmas, ou seja, nos Jogos Informais e na Festa Futebolística.**

Artigo 4º (Duração dos Jogos)

1. Os Jogos Informais terão **a duração total de 50 minutos**, divididos em 2 partes de 25 minutos cada. O intervalo será de 10 minutos;
2. Na Festa Futebolística os jogos terão a duração definida pela AFVR no respetivo calendário a enviar aos Clubes participantes.

Artigo 5º (Participação de Equipas)

1. Cada Atividade será disputada pelas equipas inscritas na época desportiva na categoria de Benjamins, com distinção entre Sub-11 e Sub-10, jogando **jogo informal, sem pontos nem classificação**;
***Artigo 9º do Regulamento do Estatuto, Categoria, Inscrição e Transferência de Jogadores, da FPF: "O jogador de futebol com a categoria de Petiz, Traquina e Benjamin apenas pode participar em atividades lúdicas ou em encontros que incluam jogos sem tabela classificativa."**
2. Cada clube poderá participar com mais de uma equipa, até um máximo de 3, sendo as equipas distinguidas pela colocação das letras "A", "B" e "C" após o nome do Clube:
 - 2.1. No momento Jogos Informais, os Clubes poderão alternar, indistintamente, jogadores entre as suas várias equipas sendo que, em cada fim-de-semana, cada jogador apenas pode jogar por uma das equipas. Ou seja, por exemplo, se num determinado fim-de-semana um determinado jogador jogou pela equipa B não pode, nesse mesmo fim-de-semana, jogar pela equipa A ou C, mesmo que o intervalo entre o termo de um jogo e o início do outro seja superior a 15 horas. Se um determinado jogador jogou por uma equipa da Atividade de Sub-10 também não pode, nesse mesmo fim-de-semana, jogar por uma equipa da Atividade de Sub-11, ou vice-versa;
 - 2.2. Na Festa Futebolística dos Benjamins, os Clubes estão obrigados a apresentar à AFVR, com antecedência de 10 dias, a listagem dos jogadores que vão jogar em cada uma das equipas, não podendo haver troca de jogadores entre as mesmas durante os jogos da Festa, nem tão pouco entre equipas de Sub-11 e Sub-10.



3. Para que seja aceite a inscrição na Atividade, cada equipa deverá ser constituída no **mínimo por 10 jogadores**.

*A definição de um nº mínimo de jogadores torna-se necessária devido à definição de um tempo mínimo de jogo constante no Regulamento Técnico-Pedagógico (artigo 12º), bem como pela importância da proatividade na angariação de praticantes nestas faixas etárias. Assim, consideramos este um número mínimo de jogadores razoável e adequado face às assimetrias de densidade demográfica existentes entre os 14 concelhos do distrito.

Artigo 6º (Jogadores)

1. A participação de jogadores depende de prévia inscrição, a qual só será concedida desde que, cumulativamente, estejam preenchidos todos os requisitos formais e regulamentares de inscrição:
 - 1.1. **Os jogadores só poderão participar nos jogos com a apresentação do respetivo cartão associativo;**
2. As equipas podem ser compostas por **jogadores masculinos e femininos;**
3. Na Atividade Futebolística de Benjamins **Sub-11**, as equipas podem ser constituídas por jogadores nascidos em 2013 e 2014. Podem, ainda, utilizar até um máximo de 7 jogadores com idade de Traquinas (nascidos em 2015 e 2016), por cada Ficha Técnica de Jogo, desde que tenham exame médico a comprovar aptidão para participar na categoria superior;
4. Na Atividade Futebolística de Benjamins **Sub-10**, as equipas podem ser constituídas por jogadores nascidos em 2014 e também em 2015 e 2016, desde que tenham exame médico a comprovar aptidão para participar na categoria superior;
5. Nas atividades futebolísticas de Benjamins Sub-11 e Sub-10, as equipas podem ainda integrar jogadores nascidos em 2017 e 2018, desde que apresentem comprovativo de sobreclassificação de acordo com a respetiva idade, em conformidade com o fixado no Comunicado Oficial nº 1 para cada época desportiva, até um máximo de 2 jogadores por cada Ficha Técnica de Jogo. Para efeitos do estabelecido no ponto 3 do presente artigo, os jogadores Petizes são contabilizados como se fossem Traquinas;
6. **Quer em Sub-11, quer em Sub-10, podem ainda jogar jogadoras femininas do escalão imediatamente superior (Infantis Sub-12 e Sub-13);**



7. Em cada jogo, cada equipa deve apresentar e utilizar o limite **mínimo de 10 jogadores e máximo de 14 jogadores**, devendo preferencialmente apresentar 2 guarda-redes em todos os jogos;
 - 7.1. **Caso a equipa apresente 2 guarda-redes**, os mesmos têm obrigatoriamente de jogar um dos 2 períodos da 1ª parte;
 - 7.2. **Caso uma equipa só possua 1 guarda-redes, mas tenha 14 jogadores na ficha de jogo**, deverá colocar um jogador de campo a desempenhar a função de Guarda-Redes num dos 2 períodos da 1ª parte. Isso não impede esse jogador de, na 2ª parte, jogar como jogador de campo;
 - 7.3. **Caso uma equipa só possua 1 Guarda-Redes e não tenha 14 jogadores na ficha de jogo**, aconselha-se na mesma a que num dos períodos da 1ª parte possam colocar um jogador de campo a desempenhar a função de Guarda-Redes, contudo, sem carácter de obrigatoriedade. Neste caso, é permitido a este jogador jogar os 2 períodos da 1ª parte, um como guarda-redes e outro como jogador de campo, se for esse o entendimento do Treinador.

*Na etapa de desenvolvimento do jogador sub-11 e sub-10, é aconselhado que os jogadores "vivenciem diferentes posições", o que obviamente inclui a posição de guarda-redes. Contudo, e como também é nesta etapa que se deve "iniciar a adaptação a posições sem especialização", retiramos o carácter obrigatório de apresentar 2 guarda-redes, deixando ao critério de cada Treinador a colocação de um jogador de campo nessa função num dos períodos da 1ª parte, caso só tenha 1 guarda-redes.

8. Nenhum jogo pode deixar de se realizar pelo facto de uma equipa não ter o número mínimo de jogadores definidos pelo presente Regulamento. Caso, num determinado jogo, uma equipa não apresente o número mínimo de jogadores exigidos pelo presente Regulamento, o jogo dever-se-á realizar na mesma, desde que a equipa não apresente um número inferior a 7 jogadores.

Artigo 7º (Datas e Horário dos Jogos)

1. Os Jogos Informais serão jogados nas datas definidas no calendário a sortear pela AFVR antes do início da Atividade. O dia previsto para a Festa Futebolísticas dos Benjamins (2ª Fase) será também divulgado antes do início da Atividade não tendo, contudo, carácter vinculativo e podendo ser alterado posteriormente, com a AFVR a ser responsável por transmitir essa informação aos Clubes participantes;
2. Os **Jogos Informais** serão programados para **Sábado de Manhã**, estando o horário sujeito às normas definidas no Regulamento do Campeonato Distrital



de Futebol Juniores "D" – Infantis Sub-12. Os horários dos jogos da Festa Futebolística serão definidos pela AFVR em calendário próprio;

3. **Eventuais alterações de datas e/ou horas de Jogos Informais estão sujeitas ao cumprimento do estipulado no Regulamento do Campeonato Distrital de Futebol Juniores "D" – Infantis Sub-12**, com essas alterações a serem divulgadas pela AFVR no respetivo Mapa de Alterações de Jogos que publica semanalmente no seu site;
4. No caso de condições climatéricas adversas, os Delegados ao jogo de cada uma das equipas poderão decidir pela não realização do jogo. Neste caso, os Delegados deverão mencionar tal facto nas Fichas Técnicas de Jogo a enviar à AFVR e, posteriormente, a AFVR procederá à marcação de nova data para realização do jogo, de acordo com as normas estipuladas no seu Regulamento do Campeonato Distrital de Futebol Juniores "D" – Infantis Sub-12;
5. As Atividades poderão ter uma paragem de inverno, em período definido pela AFVR e a especificar no calendário dos Jogos Informais.

Artigo 8º (Elementos no Banco de Suplentes)

1. No banco de suplentes apenas poderão estar os elementos devidamente inscritos na Ficha Técnica de Jogo;
 - 1.1. Poderão estar no banco de suplentes **até um máximo de 7 jogadores e 4 outros elementos** de acordo com o estipulado no Regulamento do Campeonato Distrital de Futebol Juniores "D" – Infantis Sub-12,
 - 1.2. Só podem constar da Ficha Técnica de Jogo e, assim, estar no banco de suplentes, elementos com a inscrição devidamente formalizada e validada pela AFVR. Por esse motivo, **na ficha técnica de jogo só serão aceites números de licenças e não número de cartão de cidadão**;
 - 1.3. As equipas participantes na Competição devem, **obrigatoriamente, apresentar em cada ficha técnica de jogo um Treinador Principal, o qual deve possuir as habilitações mínimas** que são requeridas no Regulamento do Campeonato Distrital de Futebol Juniores "D" – Infantis Sub-12.

Artigo 9º (Arbitragem e Disciplina)

1. Cada jogo deverá ser dirigido por **2 "Jovens Amigos"**, que deverão ser **disponibilizados pelo Clube que joga na condição de Visitado**, de acordo com os critérios definidos no ponto 2 no presente artigo;



- 1.1. Excepcionalmente, e caso, pelos mais diversos motivos, não se reúnam condições para se ter 2 "Jovens Amigos" disponíveis, o jogo poderá ser dirigido por 1 só "Jovem Amigo";
2. **Os jogos apenas poderão ser dirigidos por "Jovens Amigos" jogadores dos escalões de Iniciados, Juvenis ou Juniores dos Clubes** (em casos de candidatura conjunta ao Processo de Certificação de Entidades Formadoras, são consideradas também as equipas do Clube parceiro), salvo nas exceções referidas neste Regulamento:
 - 2.1. Os Clubes que não possuam equipas nos escalões supra referidos, poderão recrutar jovens que não joguem no Clube, dentro das faixas etárias dos escalões referidos em 1, para serem os "Jovens Amigos" dos jogos de Benjamins;
 - 2.2. Excepcionalmente, e somente em caso de falta de comparência dos "Jovens Amigos", **são os Treinadores das duas equipas que dirigem o jogo a partir dos respetivos bancos de suplentes**. Assim, caso os "Jovens Amigos" que deveriam dirigir o jogo não compareçam, é terminantemente PROIBÍDO que o mesmo seja dirigido por um Adulto;
 - 2.3. Qualquer Árbitro habilitado que, pelos mais diversos motivos, se encontre no recinto de jogo, não está autorizado a dirigir o jogo;
 - 2.4. O Gabinete Técnico da AFVR irá disponibilizar a cada Clube participante, em formato digital, um documento-resumo com as regras de arbitragem a ter em conta pelos "Jovens Amigos". Os Clubes devem fazê-lo chegar aos "Jovens Amigos" e Agentes Desportivos das suas equipas de Benjamins, bem como o deverão ter disponível no dia do jogo para os casos em que seja necessário recrutar alguém da bancada para arbitrar o jogo;
 - 2.4.1. **É fundamental que todos os Agentes Desportivos se centrem no mais importante, a formação dos jovens jogadores e o jogo de Futebol, e auxiliem o trabalho daqueles que se dispuserem a "arbitrar" jogos.**

*Os objetivos desta regra, são: (1) retirar totalmente a formalidade ao jogo, na perspetiva também de que retirando a figura formal do árbitro e substituindo-o por jovens, diminuiremos a tendência para atitudes menos corretas por partes dos Pais/Encarregados de Educação, para com quem está a assumir a função de árbitro; (2) proporcionar a jovens atletas dos escalões de Iniciados, Juvenis e Juniores a experiência de arbitrar um jogo, procurando com isso que melhorem o seu comportamento junto dos árbitros, quando estão a desempenhar a função de atletas; (3) Criar o gosto pela arbitragem a jovens que, no futuro, poderão querer seguir a carreira da arbitragem.

3. **Não serão utilizados, pelos "Jovens Amigos", cartões para o sancionamento disciplinar.** Qualquer situação prevista na Lei XII que



implique a expulsão de um jogador deverá ser comunicada pelo "Jovem Amigo" ao responsável da equipa, que procederá, de imediato, à substituição do jogador em causa. Caso contrário o jogador será mesmo expulso, podendo ser substituído, mas sempre sem amostragem do cartão vermelho;

3.1. Se o treinador acatar o pedido de substituição de um jogador por parte do "Jovem Amigo", o jogador em causa poderá regressar ao jogo passados 5 minutos do momento da substituição. Na eventualidade de o treinador não acatar a ordem de substituição, o "Jovem Amigo" terá que proceder à expulsão do jogador, sendo que o mesmo fica impedido de voltar a jogar nesse mesmo jogo podendo, contudo, participar no jogo seguinte;

***Com esta regra, pretendemos privilegiar a Pedagogia em detrimento do castigo. Caso os Treinadores não colaborem, a responsabilidade de um eventual castigo aos seus jogadores será apenas sua.**

4. Os **Delegados ao Jogo** de cada uma das equipas são responsáveis por **conferir a presença e identidade de todos os jogadores** e demais elementos inscritos nas Fichas Técnicas de Jogo **de ambas as equipas**:

4.1. Este procedimento será feito a cada equipa antes do início do jogo, devendo os Delegados ter em sua posse as Fichas Técnicas de Jogo e os cartões dos jogadores de ambas as equipas;

4.2. Qualquer questão sobre a identidade de jogadores, deve ser sempre exposta, pelo Delegado ao Jogo que o pretenda fazer, nas Fichas Técnicas de Jogo a enviar à AFVR.

5. Os **casos disciplinares** nas Atividades de Benjamins serão resolvidos de acordo com o Regulamento Disciplinar da AFVR, excetuando os pontos expressos neste regulamento.

Artigo 10º (Fichas Técnicas de Jogo)

1. A Ficha Técnica de Jogo a utilizar nos jogos de Benjamins é a ficha especialmente definida pela AFVR para esta atividade de Benjamins e que pode ser acedida no sítio da internet da AFVR (www.afvr.pt);

2. **Até 20 minutos antes da hora marcada** para o início do jogo, os Delegados ao jogo de cada equipa deverão reunir para conferir as Fichas Técnicas de Jogo:

2.1. Cada equipa é responsável por apresentar duas (2) Fichas Técnicas de Jogo. Em cada Ficha Técnica apenas entram os dados da respetiva equipa;

2.2. Após as quatro (4) Fichas Técnicas de Jogo estarem devidamente conferidas, cada Delegado ao Jogo deve ficar com 1 Ficha Técnica de



- cada equipa. É função dos Delegados ao Jogo conferir a presença e identidade de todos os presentes em cada Ficha Técnica de Jogo. Tem ainda como função registar nas Fichas Técnicas todos os acontecimentos do jogo que necessitam de registo nas mesmas.
- 2.3. Após o jogo terminar, os 2 Delegados devem assinar as 4 Fichas Técnicas de Jogo, ficando cada um com duas (2) Fichas Técnicas em sua posse, uma (1) de cada equipa;
3. Só podem constar da Ficha Técnica de Jogo elementos com a inscrição devidamente formalizada e validada pela AFVR, sejam eles jogadores ou elementos com outras funções. Por esse motivo, **na ficha técnica de jogo só serão aceites números de licenças, não sendo permitido registo de elementos na ficha técnica de jogo com número de cartão de cidadão;**
4. **Os 2 Clubes (visitado e visitante) são responsáveis por fazer chegar as 2 Fichas Técnicas de Jogo** (com que ficaram em sua posse, conforme definido no ponto 2.3.), **ao Gabinete Técnico da AFVR até ao 3º dia útil seguinte à data de realização do jogo:**
- 4.1. Para o efeito, o Clube pode entregar a mesma na Secretaria da AFVR OU enviá-la via e-mail para formacao@afvr.pt. Apenas é necessário entregar as Fichas num dos formatos (papel ou digital).

Artigo 11º (Campo de Jogos e Material)

1. As dimensões dos campos e balizas são as estipuladas nos regulamentos oficiais da FPF e AFVR para o Futebol 7 (de competição);
2. Aos clubes responsáveis pelos campos, 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 praticantes;
3. Ao Clube visitado competirá sempre fornecer as bolas necessárias para o jogo, mas permite-se que cada um dos Clubes apresente uma bola para cada metade do encontro.
- 3.1. As bolas a utilizar nos jogos de Benjamins são as **bolas oficiais das competições distritais definidas pela AFVR de tamanho nº 4** (de relvado ou pelado, de acordo com o piso em que se realize o jogo);
4. Relativamente aos equipamentos a utilizar, as normas a seguir são as estipuladas no Regulamento do Campeonato Distrital de Futebol Juniores "D" – Infantis Sub-12:
- 4.1. Quando duas equipas usarem equipamentos semelhantes ou de difícil destrinça, mudará de equipamento a equipa visitada.



Artigo 12º (Regulamento Técnico-Pedagógico)

*A aplicação de um Regulamento Técnico-Pedagógico nesta competição justifica-se pelo facto de ser consensual por parte de todas as Entidades que têm como principal objeto promover, regulamentar e dirigir, a vários níveis, o ensino e a prática do futebol, que *“as competições deverão ser modificadas em função dos objetivos formativos criando uma relação mais estreita entre os seus próprios objetivos e os conteúdos de treino, ou seja, os pressupostos da prestação em competição deverão ser comuns aos abordados nas sessões de ensino/treino”* (Rost, 1995 cit. por Marques, 1997).

1. **Todos os jogadores que constem na Ficha Técnica de Jogo 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 comprovada. 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:
 - 1.1. Nos **Jogos Informais**, os 50 minutos são divididos em 2 partes de 25 minutos cada. A 1ª parte será dividida em 2 períodos de 12 minutos e 30 segundos cada;
 - 1.2. **Entre os dois períodos que constituem a 1ª parte**, o tempo de intervalo para efetuar as substituições previstas no presente Regulamento é de **1 minuto**, a seguir ao qual se deve recomeçar o jogo no ponto em que este havia sido parado pelos “Jovens Amigos”. No 2º período da 1ª parte, as substituições dos jogadores que já jogaram o 1º período (em equipas que não apresentem o limite máximo de 14 jogadores), fazem-se sem a interrupção do jogo, mas o jogador substituído terá de sair do campo antes da entrada do substituto. Na 2ª parte, as substituições fazem-se sem interrupção do jogo (exceto no caso do guarda-redes), mas o jogador substituído terá de sair do campo antes da entrada do substituto. Não há limite de substituições no decurso dos jogos;
 - 1.3. No **período de paragem de 1 minuto para a realização das substituições obrigatórias na 1ª parte**, os Delegados ao Jogo registam na Ficha Técnica de Jogo todas as substituições realizadas por cada equipa, **através do apontamento dos jogadores que iniciam cada período**;
 - 1.4. Na **Festa Futebolística**, a AFVR informará atempadamente os Clubes participantes da duração dos jogos e do tempo mínimo que cada jogador tem que jogar em cada jogo;



*Nestas idades, o futebol deve ser inclusivo e não exclusivo. Neste sentido, é defendido pela AFVR, em consonância com o definido pela FPF, UEFA e FIFA que o regulamento da competição deve prever um tempo mínimo de jogo a jogar por cada jogador que conste da Ficha Técnica de Jogo.

2. **Não será considerado golo se marcado diretamente no início ou reinício de jogo.** A introdução da bola na baliza adversária na sequência destas ações será sancionada dando a posse de bola ao guarda-redes da equipa adversária;

*Nestas idades, a diferente velocidade maturacional dos jogadores aporta condições de rendimento diferentes entre eles. Com esta regra, pretende-se impedir que a maior capacidade física de um jogador com uma maturação mais avançada prevaleça sobre a necessidade de jogar em equipa e sobre os restantes jogadores em jogo (da sua equipa ou da equipa adversária).

3. **O Guarda-Redes com bola na mão, não pode lançar a mesma diretamente pelo ar (com o pé) para o meio-campo contrário, salvo se tiver uma clara intenção de passe.** Quando isso acontecer será dada a posse de bola ao adversário (lançamento de linha lateral, no meio-campo);

*Com a implementação desta regra, pretende-se consciencializar os Treinadores deste escalão para a importância de promover nos jogadores o gosto por ter a bola em vez do medo de a perder. Pretende-se, com isto, aumentar a possibilidade de maiores sequências de passes desde a saída de bola do guarda-redes até à chegada a zonas de finalização, sem subverter a lógica dos princípios específicos do jogo, nomeadamente o 1º princípio do ataque, salvaguardado pela regra "salvo se tiver uma clara intenção de passe". Com a aplicação desta regra, a tendência será aumentar a participação individual de cada jogador no jogo ofensivo da equipa, ao mesmo tempo que se promove a cooperação e a necessidade de jogar em equipa.

NOTA: A Federação Inglesa de Futebol tem um estudo muito interessante a este nível, que poderemos disponibilizar aos Clubes que nos solicitem.

4. **No pontapé de baliza, marcado pelo Guarda-Redes ou por outro jogador, não é permitido lançar a bola diretamente pelo ar para o meio-campo adversário.** Quando isso acontecer será dada a posse de bola ao adversário (lançamento de linha lateral, no meio-campo);

*A justificação para esta regra é a mesma do ponto anterior.

5. **No pontapé de baliza, a equipa adversária (sem bola) é obrigada a baixar três (3) dos seus jogadores de campo (mais o Guarda-Redes) para trás da linha de meio-campo,** só podendo voltar a passar a mesma (para a frente), após o pontapé de baliza ter sido cobrado. Quando a equipa que tinha a obrigação de baixar os três (3) jogadores não o faça, e tire disso vantagem, o pontapé de baliza deve ser repetido, devendo-se assegurar que o mesmo só é executado após o estrito cumprimento desta regra;



*Esta regra vem no seguimento das duas anteriores, na perspetiva de que o confronto entre equipas de níveis competitivos muito diferentes poderia promover facilidade para a equipa mais forte e, ao mesmo tempo, experiências menos positivas à equipa de nível inferior. Assim, e sem retirar a necessidade de oposição para que o jogo não seja desvirtuado, o número de jogadores que pode fazer essa oposição no meio-campo de onde vai sair a bola está condicionado por esta regra, criando assim condições para a equipa com bola conseguir encontrar soluções de saída.

6. **Sempre que o resultado de um jogo estiver com diferença igual ou superior a três (3) golos, a equipa que está a perder pode acrescentar um jogador (ficando a jogar 8x7).** Após diminuída a diferença, voltam a jogar 7x7;

*Quanto mais equilibrado for um jogo, maior é o seu potencial de aprendizagem para os atletas de ambas as equipas. Assim, com esta regra pretende-se dar superioridade numérica a uma equipa que esteja a perder por 3 ou mais golos de diferença, na tentativa de que consiga reequilibrar o resultado do jogo.

7. **Sempre que o resultado de um jogo estiver com diferença igual ou superior a cinco (5) golos, a equipa que está a perder pode acrescentar mais um jogador:**

7.1. Se com a diferença prevista no ponto 8 já tivesse acrescentado um jogador (8x7), pode acrescentar mais um jogador (ficando a jogar 9x7). Após diminuída a diferença de 5 golos ou mais, voltam a jogar 8x7 e se diminuírem a diferença de 3 golos ou mais, voltam a jogar 7x7;

7.2. Se com a diferença prevista no ponto 8 a equipa não tivesse acrescentado um jogador (mantendo-se a jogar 7x7, em vez de 8x7), é obrigada a acrescentar, pelo menos, mais um jogador (ficando a jogar 8x7), podendo, se pretender, acrescentar os 2 jogadores que lhe são permitidos pelo regulamento (ficando a jogar 9x7). Após diminuída a diferença de 5 golos ou mais, voltam a jogar 8x7 e se diminuírem a diferença de 3 golos ou mais, voltam a jogar 7x7;

*A justificação para esta regra é a mesma do ponto anterior.

8. No decurso de um jogo uma equipa não pode ficar reduzida a menos de 5 elementos, acabando de imediato o jogo, sendo averbada a derrota por 3-0.

9. **A responsabilidade de cumprimento do disposto neste Regulamento Técnico-Pedagógico é dos Treinadores e Delegados ao jogo das equipas e não dos "Jovens Amigos". São muito especialmente os Treinadores que, pela habilitação e conhecimentos que têm que possuir para exercer essa função, devem perceber a importância de aplicar estas regras e, assim, zelar pela sua aplicação na sua equipa;**



10. A responsabilidade pela avaliação do cumprimento do presente Regulamento Técnico-Pedagógico é da AFVR, após receção e análise das Fichas Técnicas de Jogo e/ou Observação dos jogos.

Artigo 13º

(Linhas Orientadoras para a divulgação de resultados)

1. De acordo com o Artigo 9º do Regulamento do Estatuto, Categoria, Inscrição e Transferência de Jogadores, da FPF: "***O jogador de futebol com a categoria de Petiz, Traquina e Benjamin apenas pode participar em atividades lúdicas ou em encontros que incluam jogos sem tabela classificativa***". Ao mesmo tempo, de acordo com o documento das Etapas de Desenvolvimento do Jogador de Futebol, também da FPF, esta é uma idade onde se deve estimular a paixão pelo jogo;
2. No seguimento do ponto anterior, não faz sentido nestas idades a existência de campeonato com tabela classificativa, não significando isso que não se deva estimular a paixão pela vitória em cada jogo. Assim, sem deixar de respeitar o objetivo do jogo, é essencial perceber a importância relativa que o resultado desportivo tem nestas idades, não sendo por si só um relevante indicador a considerar;
3. Nada temos a obstar à divulgação dos resultados neste escalão, contudo, nós e as restantes Entidades que regulamentam e dirigem, a vários níveis, o ensino e a prática do futebol (FPF, UEFA e FIFA), entendemos não ser esse o aspeto a que se deve dar maior relevância quando se notícia um jogo onde participam crianças;
4. Uma notícia (nas redes sociais, site, jornais,...), deve dar ênfase à alegria e diversão das crianças, de ambas as equipas, bem como ao seu empenho no jogo em causa, relevando a importância da prática desportiva para a formação da criança não apenas a nível desportivo, mas também social e educativo;
5. Podem, e devem, ser valorizados comportamentos condicentes com a ética e o fair-play no desporto, por parte de todos os seus intervenientes, sejam eles jogadores, treinadores, dirigentes, jovens árbitros, elementos do apoio médico, pais/encarregados de educação ou simples adeptos;
6. O resultado, se o Clube considerar ser importante divulgar, deve ser valorizado na medida do necessário, sem lhe ser dado o maior destaque da notícia.



Especialmente se o resultado for desequilibrado, desaconselhamos a sua divulgação ou, então, que o mesmo seja referido de forma discreta no texto da notícia, de modo a que se valorize os vencedores sem humilhar os vencidos;

7. É importante que todos tenham sempre presente que esta é uma prova para Crianças e não a Liga dos Campeões.

Artigo 14º (Casos Omissos)

1. Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Direção da AFVR e nos termos estatutários.