



***ACTIVIDADES FUTSALÍSTICAS DE BENJAMINS***

**REGULAMENTO ESPECÍFICO**

**29 de Setembro de 2018**



**INDICE:**

Artigo 1º - Nomenclatura e Disposições Gerais .....	3
Artigo 2º - Objetivos .....	3
Artigo 3º - Sistema de Organização da Atividade .....	4
Artigo 4º - Duração dos Jogos .....	4
Artigo 5º - Participação de Equipas .....	5
Artigo 6º - Jogadores .....	5
Artigo 7º - Datas e Horários dos Jogos .....	6
Artigo 8º - Elementos no Banco de Suplentes .....	7
Artigo 9º - Arbitragem e Disciplina .....	7
Artigo 10º - Fichas Técnicas de Jogo .....	9
Artigo 11º - Campos de Jogos e Material .....	10
Artigo 12º - Regulamento Técnico-Pedagógico .....	10
Artigo 13º - Ranking Pedagógico .....	12
Artigo 14º - Casos Omissos .....	14



## **Artigo 1º** **(Nomenclatura e Disposições Gerais)**

1. A Associação de Futebol de Vila Real – AFVR – organizará, em cada época desportiva, atividades futsalísticas para o escalão de Benjamins, com a seguinte nomenclatura:
  - 1.1. Atividades Futsalísticas de **Benjamins – nascidos em 2008 e 2009.**
2. As atividades disputam-se de acordo com as leis oficiais de jogo para o Futsal e o Regulamento do Campeonato Distrital de Futsal Juniores “D” – Infantis, excetuando os pontos expressos neste Regulamento;
  - 2.1. A referência ao Regulamento do Campeonato Distrital de Futsal Juniores “D” – Infantis, deve-se ao facto de a AFVR ter passado a ter um regulamento próprio para cada prova, deixando assim de existir o Regulamento que anteriormente se designava “Regulamento de Provas Distritais”. Assim, e visto a mesma ser a primeira prova formal na pirâmide etária da prática do Futsal, torna-se necessário remeter muitas vezes ao seu regulamento para definir procedimentos a adotar relativamente a algumas questões.

## **Artigo 2º** **(Objetivos)**

1. A organização da Atividade Futsalística 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 futsal 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 futsal para todos;
  - 2.5. Evitar o abandono desportivo prematuro do jovem jogador;
  - 2.6. Adaptar o futsal à criança e não a criança ao futsal do adulto;



3. Espera-se que a Atividade Futsalística de Benjamins venha ao encontro dos objetivos pretendidos sempre aliados a um clima de festa e **FAIR-PLAY**.

### **Artigo 3º (Sistema de Organização da Atividade)**

1. Na Atividade Futsalística de Benjamins, **jogar-se-á jogo 5x5 (GR+4x4+GR) no campo formal de Futsal (competição)**;
2. A competição será jogada através de Jogos Informais, jogos esses com uma periodicidade bi-semanal. Mediante o número de equipas inscritas, a competição poderá ter várias formas de organização, sendo que a prioridade é que a mesma seja jogada com divisão das equipas em séries com base na proximidade geográfica. Assim, no início de cada época desportiva, de acordo com o número de equipas inscritas, a AFVR definirá o respetivo quadrado competitivo, sorteando-se posteriormente o calendário de jogos. Posto isto, esta competição poderá ter um dos seguintes formatos:
  - 2.1. 2 Séries – Norte e Sul;
  - 2.2. 3 Séries – Norte, Centro e Sul;
  - 2.3. 2 Séries – Norte e Sul + Este e Oeste;
  - 2.4. Série única – excepcionalmente e com número de equipas reduzido;
  - 2.5. Dependendo do número de equipas a AFVR decidirá no início de cada época desportiva qual das opções anteriores será utilizada, ficando aqui salvaguardada que pode optar por uma opção não definida neste Regulamento, em benefício da concretização dos objetivos da Atividade.

### **Artigo 4º (Duração dos Jogos)**

1. Os Jogos terão **a duração total de 40 minutos (tempo corrido)**, divididos em 2 partes de 20 minutos cada. O intervalo será de 10 minutos;



### **Artigo 5º (Participação de Equipas)**

1. As Atividades serão disputadas pelas equipas inscritas na época desportiva na categoria de Benjamins, jogando jogo informal, sem pontos nem classificação;
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. 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, 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;
3. Para que seja aceite a inscrição na Competição, cada equipa deverá ser constituída, **no mínimo, por 8 jogadores**.

### **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. Nas Atividades Futsalísticas de Benjamins, as equipas podem ser constituídas por jogadores nascidos em 2008 e 2009. Podem, ainda, utilizar até um máximo de 6 jogadores com idade de Traquinas (nascidos em 2010 e 2011), por cada Ficha Técnica de Jogo;
4. Nas atividades futsalísticas de Benjamins, as equipas podem ainda integrar jogadores nascidos em 2012 e 2013, 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;

5. Podem ainda jogar nos Benjamins, jogadoras femininas do escalão imediatamente superior (Infantis);
6. Em cada jogo, cada equipa deve apresentar e utilizar o limite **mínimo de 8 jogadores e máximo de 12 jogadores**, sendo obrigatório apresentar 2 guarda-redes, os quais têm obrigatoriamente de jogar 1 período;
  - 6.1. **Caso uma equipa só possua 1 guarda-redes**, deverá colocar um jogador de campo a desempenhar essas funções em 1 dos 2 períodos da 1ª parte ou no 1º período da 2ª parte, de forma a não infringir o Regulamento. Isso não impede esse jogador de, na 2ª parte, jogar como jogador de campo ou jogar outro período da 1ª parte como jogador de campo, desde que cumpridas as regras de utilização de jogadores estipuladas no Artigo 13º deste Regulamento;
  - 6.2. 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 5 jogadores.

### **Artigo 7º (Datas e Horário dos Jogos)**

1. Os jogos serão jogados nas datas definidas no calendário a sortear pela AFVR antes do início das Atividades;
2. Os jogos serão programados, preferencialmente, para **Sábado de Manhã, às 10:30h**;
3. **Eventuais alterações de datas e/ou horas de jogos estão sujeitas ao cumprimento do estipulado no Regulamento do Campeonato Distrital de Futsal Juniores “D” - Infantis**, 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, que tenham influência no estado do pavilhão em que se vai realizar o jogo, os Delegados ao jogo de cada uma das equipas poderão decidir pela não realização do(s) jogo(s). 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(s) jogo(s), de acordo com as normas estipuladas no seu Regulamento do Campeonato Distrital de Futsal Juniores “D” - Infantis.

### **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 9 jogadores e 5 outros elementos de acordo estipulado no Regulamento do Campeonato Distrital de Futsal Juniores “D” – Infantis;
  - 1.2. 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 Futsal Juniores “D” – Infantis.

### **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**, 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 predispuserem a “arbitrar” jogos.
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;
  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 **da equipa adversária**:
    - 4.1. Este procedimento será feito a cada equipa antes do início do jogo, devendo o Delegado ter em sua posse a Ficha Técnica de Jogo e os cartões dos jogadores da equipa sua adversária;





- 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](http://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 de Jogo em sua posse, uma (1) de cada equipa;
3. **Os 2 Clubes (visitado e visitante) são responsáveis por fazer chegar as 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**:
  - 3.1. Para o efeito, o Clube pode entregar a mesma na Secretaria da AFVR OU enviá-la via e-mail para [gabtecnico@afvr.pt](mailto:gabtecnico@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 Futsal (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 para o Futsal de Formação;
4. Relativamente aos equipamentos a utilizar, as normas a seguir são as estipuladas no Regulamento Campeonato Distrital de Futebol Juniores “D” – Infantis:
  - 4.1. Quando duas equipas usarem equipamentos semelhantes ou de difícil distinção, mudará de equipamento a equipa visitada.

### **Artigo 12º (Regulamento Técnico-Pedagógico)**

1. **Todos os jogadores que constem na Ficha Técnica de Jogo, têm obrigatoriamente de jogar a totalidade de 1 período de 10 minutos**, podendo fazê-lo num dos 2 períodos da 1ª parte (obrigatório caso a equipa apresente até 10 jogadores) ou nos primeiros 10 minutos da 2ª parte (obrigatório caso a equipa apresente 11 a 14 jogadores), só podendo ser substituídos em caso de lesão comprovada.
  - 1.1. Os 40 minutos são divididos em 2 partes de 20 minutos cada. A 1ª parte será dividida em 2 períodos de 10 minutos cada;
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 9 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, mas o jogador substituído terá de sair do campo antes da entrada do substituto. Não há limite de substituições no decurso dos jogos;
3. No período de paragem de 1 minuto para a realização das substituições obrigatórias na 1ª parte e no início da 2ª 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/parte:
    - 3.1. **A responsabilidade de cumprimento do disposto neste Regulamento Técnico-Pedagógico é dos Treinadores e Delegados ao jogo das equipas e não dos “Jovens Amigos”;**
    - 3.2. A responsabilidade pela avaliação do cumprimento do presente Regulamento Técnico-Pedagógico é da AFVR, após receção e análise das Fichas Técnicas de Jogo;
  4. **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;
  5. **O Guarda-Redes não pode lançar a bola diretamente pelo ar (com a mão ou 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 (reposição de linha lateral, no meio-campo);
  6. **Na reposição de baliza pelo guarda-redes, a equipa adversária (sem bola) é obrigada a baixar dois (2) dos seus jogadores de campo (+ o Guarda-Redes) para trás da linha de meio-campo,** só podendo voltar a passar a mesma (para a frente), após a reposição de baliza ter sido efetuada. Quando a equipa que tinha a obrigação de baixar os dois (2) 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;
  7. **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 6x5).** Após diminuída a diferença, voltam a jogar 5x5;
-



8. **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:**
- 8.1. Se com a diferença prevista no ponto 7 já tivesse acrescentado um jogador (6x5), pode acrescentar mais um jogador (ficando a jogar 7x5). Após diminuída a diferença de 5 golos ou mais, voltam a jogar 6x5 e se diminuïrem a diferença de 3 golos ou mais, voltam a jogar 5x5;
- 8.2. Se com a diferença prevista no ponto 7 a equipa não tivesse acrescentado um jogador (mantendo-se a jogar 5x5, em vez de 6x5), é obrigada a acrescentar, pelo menos, mais um jogador (ficando a jogar 6x5), podendo, se pretender, acrescentar os 2 jogadores que lhe são permitidos pelo regulamento (ficando a jogar 7x5). Após diminuída a diferença de 5 golos ou mais, voltam a jogar 6x5 e se diminuïrem a diferença de 3 golos ou mais, voltam a jogar 5x5;
9. No decurso de um jogo uma equipa não pode ficar reduzida a menos de 3 elementos, acabando de imediato o jogo, sendo averbada a derrota por 3-0.

### **Artigo 13º (Ranking Pedagógico)**

1. O Ranking Pedagógico tem como objetivo classificar as equipas de acordo com o grau de cumprimento das diferentes normas previstas neste Regulamento. Para efeitos de ranking, serão pontuados, por jogo, os seguintes critérios:
- 1.1. Delegado ao jogo:
- **+ 5 pontos**, se a equipa apresentar Delegado ao jogo devidamente inscrito na AFVR e na Ficha Técnica de Jogo;
  - **- 5 pontos**, se a equipa não apresentar Delegado ao jogo ou se o mesmo não estiver devidamente inscrito na AFVR.
- 1.2. Nº Mínimo de Jogadores na Ficha Técnica de Jogo:
- **+ 5 pontos**, se equipa apresentar o nº mínimo de jogadores definido pelo presente regulamento;
  - **+ 2 pontos**, por cada jogador acima do nº mínimo de jogadores definido pelo presente regulamento.



1.3. Utilização de Jogadores:

- - **25 pontos**, pela utilização de jogador não inscrito na AFVR, sendo esta irregularidade imediatamente remetida também ao Conselho de Disciplina da AFVR;
- - **2 pontos**, pela não utilização de cada jogador, utilização abaixo do tempo mínimo regulamentarmente definido ou utilização apenas fora dos períodos definidos pelo presente regulamento;
- - **4 pontos**, caso não seja respeitado o presente regulamento no que à utilização de 2 Guarda-Redes diz respeito;
- - **2 pontos** por cada jogador das categorias de Petizes e Traquinas que excedam os números máximos permitidos por jogo e estabelecidos no artigo 6º.

1.4. “Jovens Amigos” (Árbitros):

- + **5 pontos** para a equipa visitada, se os árbitros forem jovens dentro das idades definidas pelo presente regulamento;
- - **5 pontos** para a equipa visitada que tenha pelo menos 1 dos escalões de Juniores, Juvenis ou Iniciados, e não apresente árbitros que sejam jovens dentro das idades definidas pelo presente regulamento;
- **0 pontos** para equipa visitada que não tenha qualquer equipa de Juniores, Juvenis ou Iniciados e que não apresente árbitros jovens dentro das idades definidas pelo presente regulamento.

1.5. Treinadores:

- + **5 pontos**, se equipa apresentar treinador legalmente habilitado de acordo com o definido no Regulamento do Campeonato Distrital de Futsal Juniores “D” – Infantis (Treinador, Treinador Estagiário ou Treinador Formando);
- - **5 pontos**, se a equipa não apresentar treinador legalmente habilitado de acordo com o regulamento referido no ponto anterior ou se o Treinador não estiver devidamente inscrito na AFVR.

1.6. Fichas Técnicas de Jogo:

- + **5 pontos**, se Clube entregar as duas (2) Fichas Técnicas de Jogo dentro do prazo definido pelo presente regulamento;



- **+ 2 Pontos**, se o Clube apenas entregar uma (1) Ficha Técnica dentro do prazo definido pelo presente Regulamento;
- **- 15 pontos**, se Clube não entregar as Fichas Técnicas de Jogo dentro do prazo definido pelo presente regulamento. As Fichas Técnicas entregues fora do prazo definido pelo presente regulamento, não serão consideradas, ficando o Clube com a pontuação final na respetiva jornada de -15 pontos;
- **- 3 pontos**, para a equipa que entregue fichas técnicas sem assinaturas do(s) delegado(s) ao jogo;
- **- 2 pontos**, por cada elemento não preenchido, ou mal preenchido, na Ficha Técnica de Jogo da respetiva equipa;
- **- 5 pontos**, para as duas (2) equipas, se as fichas remetidas, de uma mesma equipa, tiverem dados e/ou preenchimentos diferentes;
- **- 5 pontos**, pela inscrição de um qualquer elemento (exceto Treinador e Delegado que já têm regulamentação própria neste Artigo 13º), na Ficha Técnica de Jogo, que não esteja devidamente inscrito na AFVR.

1.7. Outros incumprimentos do presente regulamento:

- **- 3 pontos**, para a equipa que incumpra qualquer outro ponto do presente regulamento, que não os já salvaguardados neste artigo 13º.

**Artigo 14º**  
**(Casos Omissos)**

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