



REGULAMENTO

Atividades Futebolísticas - Juniores "E"
Sub-11 e Sub-10 - Futebol 7

Época 2025/2026

INDICE:

Artigo 1º (Nomenclatura e Disposições Gerais)	3
Artigo 2º (Objetivos)	3
Artigo 3º (Formato de Organização das Atividades)	4
Artigo 4º (Duração dos Jogos)	4
Artigo 5º (Participação de Equipas).....	4
Artigo 6º (Jogadores)	5
Artigo 7º (Datas e Horário 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 (Campo de Jogos e Material).....	10
Artigo 12º (Regulamento Técnico-Pedagógico)	11
Artigo 13º (Casos Omissos)	13

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 Juniores-E (Benjamins), com diferenciação por ano de nascimento e seguintes nomenclaturas:
 - 1.1. Atividades Futebolísticas de Atividades Futebolísticas de Juniores "E" | **Benjamins Sub-11 – nascidos em 2015**;
 - 1.2. Atividades Futebolísticas de Atividades Futebolísticas de Juniores "E" | **Benjamins Sub-10 – nascidos em 2016**;
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 competição 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. As Atividades Futebolísticas de Benjamins devem concretizar os objetivos definidos, decorrendo sempre num ambiente de **convívio, entusiasmo e fair play**.

Artigo 3º (Formato de Organização das Atividades)

1. Nas Atividades Futebolísticas de Benjamins de Sub-11 e Sub-10, jogar-se-á **Futebol 7**.
2. Em cada época desportiva, o formato da prova será definido em comunicado oficial, antes do início da mesma, e o mesmo faz parte integrante do presente regulamento.
3. Todas as equipas inscritas nas Atividades Futebolísticas de Benjamins são obrigadas a participar em todos os momentos que integram as mesmas, garantindo a presença em todas as fases e iniciativas previstas no respetivo calendário oficial.
4. A Associação de Futebol de Vila Real (AFVR) poderá, em função dos objetivos formativos e de promoção da prática desportiva, organizar atividades extraordinárias ou complementares, desde que devidamente calendarizadas e comunicadas às entidades participantes com a antecedência necessária.

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. Em conformidade com o Artigo 12.º do Regulamento Técnico-Pedagógico, na 1ª Parte, deverá ocorrer uma **interrupção obrigatória (de máximo 1´ minuto) aos 12 minutos e 30 segundos para a substituição integral dos jogadores**.

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;

ENQUADRAMENTO: 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. Nos 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;

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

ENQUADRAMENTO: **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.**

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 obrigatória, 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 **2015 e 2016**. Podem, ainda, utilizar até um **máximo de 7 jogadores com idade de Traquinas** (nascidos em 2017 e 2018), 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 **2016 e também em 2017 e 2018**, 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 2019 e 2020**, 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;
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 realizar-se-ão nas datas definidas no calendário a sortear pela AFVR antes do início da Atividade.
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.
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 e Fichas de Validação de Jogo Informal 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. A AFVR reserva-se do direito de proceder a alterações ao referido calendário, sempre que tal se revele necessário para o bom desenrolar das atividades ou por motivos de ordem técnica, logística ou organizativa, devendo essas alterações ser comunicadas atempadamente aos clubes participantes.

Artigo 8º (Elementos no Banco de Suplentes)

1. No banco de suplentes apenas poderão estar os elementos devidamente inscritos na Ficha Técnica de Jogo (SCORE);
 - 1.1. Poderão estar no banco de suplentes **até um máximo de 7 jogadores e 5 outros elementos** de acordo com o estipulado no Regulamento do Campeonato Distrital de Futebol Júniores "D" – Infantis Sub-12 (*Artigo 41º (Composição dos bancos de suplentes)*);
 - 1.2. Só podem constar da **Ficha Técnica de Jogo (SCORE)** e, consequentemente, **permanecer no banco de suplentes**, os elementos com inscrição devidamente formalizada e validada, devendo estar identificados com o cartão oficial emitido pela AF Vila Real/FPF.
 - 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 Júniores "D" – Infantis Sub-12.

Artigo 9º (Arbitragem e Disciplina)

1. Cada jogo deverá ser dirigido por **2 "Jovens Árbitros"**, 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. **Excecionalmente**, e caso, pelos mais diversos motivos, não se reúnam condições para se ter 2 "Jovens Árbitros" disponíveis, o jogo poderá ser dirigido por 1 só "Jovem Árbitro";
 - 1.2. Os clubes que **não disponham de equipas ou atletas nas idades elegíveis poderão designar um elemento externo** (dentro da faixa etária) para desempenhar a função de Jovem Árbitro, desde que o mesmo possua a devida autorização do respetivo encarregado de educação. Deverá ainda ser mencionado esse facto nas observações da Ficha de Validação de Jogo Informal, para efeitos de registo e supervisão pedagógica pela AFVR.
2. **Os jogos apenas poderão ser dirigidos por "Jovens Árbitros" jogadores dos escalões de Infantis (Sub-13), Iniciados, Juvenis ou Júniores 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. **Excecionalmente**, e somente em caso de falta de comparência dos "Jovens Árbitros", **são os Treinadores das duas equipas que dirigem o jogo (preferencialmente a partir dos respetivos bancos de suplentes)**.
- 2.2. **Em nenhum momento**, o jogo poderá ser dirigido por **um adulto** não identificado na Ficha Técnica. É **expressamente proibida** a presença, em qualquer momento, **de elementos não identificados** (jogadores ou membros do staff) no recinto de jogo durante a realização das Atividades Futebolísticas.
- 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. **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.
- 2.5. O Gabinete Técnico da AF Vila Real disponibilizará a cada clube participante, em formato digital, um **Documento Orientador das Competições Informais da AFVR**, contendo as principais regras e procedimentos a observar pelos Jovens Árbitros. Os clubes devem fazer chegar este guia aos Jovens Árbitros e Agentes Desportivos das suas equipas de Benjamins, devendo ainda tê-lo disponível no dia do jogo para situações em que seja necessário recrutar alguém da assistência para arbitrar o encontro.

ENQUADRAMENTO: 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 Infantis (Sub-13), 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 potencial gosto pela arbitragem a jovens que, no futuro, poderão querer seguir a carreira da arbitragem.

3. Não serão utilizados, pelos "Jovens Árbitros", cartões para o **sancionamento disciplinar**. Qualquer situação prevista na Lei XII que **implique a expulsão de um jogador deverá ser comunicada pelo "Jovem Árbitro" ao Treinador 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 Árbitro", 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 Árbitro" 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;

ENQUADRAMENTO: *Com esta regra, pretende-se 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 (SCORE) **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 (SCORE) 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, na sua **Ficha de Validação de Jogo Informal**, a enviar à AFVR.
5. Os **casos disciplinares** nas Atividades de Benjamins/Traquinas/Petizes 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 das competições informais (Petizes, Traquinas e Benjamins) deve ser **preenchida obrigatoriamente na plataforma SCORE**, devendo constar apenas os jogadores e elementos do staff devidamente inscritos e presentes no jogo.
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 (SCORE), bem como, conferir os Cartões dos elementos presentes..
3. **Posteriormente, os Jovens Árbitros** (ou os seus substitutos, nos termos do Artigo 9.º – Arbitragem e Disciplina), em **cooperação com os delegados aos jogos de cada clube**, devem proceder à **chamada dos elementos participantes (atletas e staff)**.

ENQUADRAMENTO: *Esta norma é fundamental para a preparação e dinâmica dos jogos, contribuindo para a formação organizacional dos agentes desportivos e para a adaptação progressiva às exigências dos escalões superiores.*
4. Cada equipa é responsável por apresentar **a sua (1 por clube) Ficha Técnica de Jogo (SCORE)** e apresentar **a sua (1 por clube) Ficha de Validação de Jogo Informal** (acesso disponível em www.afvr.pt, na secção "Documentação » Impressos").

5. Após as **duas (2) Fichas Técnicas de Jogo (SCORE)** estarem devidamente conferidas, **cada Delegado ao Jogo deve ficar com a sua Ficha Técnica de cada equipa (SCORE) até ao final do jogo.** É função dos Delegados ao Jogo conferir a presença e identidade de todos os presentes em cada Ficha Técnica de Jogo.
6. **Após o jogo**, cada delegado deve preencher *(as substituições)* e assinar a sua Ficha Técnica de Jogo (SCORE), bem como, preencherem as **Fichas de Validação de Jogo Informal**.
7. Nas **Fichas de Validação de Jogo Informal (uma por clube)**, devem identificar o jogo, os jovens árbitros (ou substitutos), o resultado do jogo, bem como, a validação da realização do jogo. As observações sobre questões não mencionadas na aba de validação de jogo, devem ser mencionadas por cada delegado, na parte traseira da ficha de validação do clube que pretenda realizar as devidas observações.
8. Posteriormente, cada delegado ao jogo deverá ficar com **a sua Ficha Técnica de Jogo (SCORE)** e a **sua Ficha de Validação de Jogo Informal**.
9. **Após o jogo**, o **Clube**, com o conhecimento do Responsável Pedagógico deve proceder ao envio, para a AF Vila Real, de toda a documentação, nomeadamente, a **Ficha Técnica de Jogo** e a **Ficha de Validação de Jogo**, até ao **3.º dia útil seguinte à data de realização do jogo**.
 - 9.1. 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).*
 - 9.2. A não entrega da documentação nos prazos definidos está sujeita, nos termos aplicáveis, ao disposto no **Regulamento Disciplinar da AF Vila Real**.

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. 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 distinção, mudará de equipamento a equipa visitada.

Artigo 12º (Regulamento Técnico-Pedagógico)

ENQUADRAMENTO: O Regulamento Técnico-Pedagógico define os princípios, orientações e regras que enquadram a organização e os objetivos formativos das competições informais de futebol nos escalões de formação. A sua finalidade primordial é assegurar a formação integral do jovem praticante, garantindo que o ambiente competitivo tem uma função educativa e está ao serviço do desenvolvimento técnico, tático, físico, psicológico e social dos atletas. Este regulamento constitui uma prioridade fundamental no futebol de base, pois garante que todas as atividades se orientam por critérios pedagógicos e não competitivos, promovendo uma aprendizagem progressiva, saudável e formativa.

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, no máximo, **1 minuto**, a seguir ao qual se deve recomeçar o jogo no ponto em que este havia sido parado pelos "Jovens Árbitros". 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.
 - 1.3. **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;
 - 1.4. No período de paragem de **1 minuto destinado à realização das substituições obrigatórias na 1.ª parte**, os Delegados ao Jogo devem registar as substituições efetuadas por cada equipa, indicando claramente os jogadores que iniciam cada período 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;

ENQUADRAMENTO: 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);
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);

ENQUADRAMENTO: Com a implementação das duas anteriores regras, 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.

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;

ENQUADRAMENTO: 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;
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 diminuïrem a diferença de 3 golos ou mais, voltam a jogar 7x7;

ENQUADRAMENTO: Com a implementação das duas anteriores regras, 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.

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 CLUBES, dos Treinadores e Delegados ao jogo das equipas** e não dos "Jovens Árbitros".

ENQUADRAMENTO: Compete de forma muito particular aos Treinadores, que pela sua habilitação e competência técnica e pedagógica estão habilitados a exercer essa função, reconhecer a importância da aplicação destas regras e assegurar o seu cumprimento rigoroso no seio da sua equipa.

10. Nas Atividades/Jogos ou Encontros Informais ou Encontros de Petizes, Traquinas e Benjamins, em conformidade com o *Regulamento do Estatuto, Categoria, Inscrição e Transferência de Jogadores da FPF*, **as competições têm carácter lúdico e formativo, não devendo existir tabelas classificativas, resultados quantitativos, ou divulgação pública de resultados**. Cada clube deve, no âmbito da sua estrutura interna, salvaguardar o cumprimento do disposto no ponto anterior, **proibindo expressamente a publicação de quaisquer resultados, tabelas classificativas ou elementos de natureza competitiva**, em qualquer meio de comunicação ou plataforma digital.
11. Cada clube **deve cumprir integralmente o Regulamento Técnico-Pedagógico, sendo a AFVR** responsável pela supervisão e avaliação do seu cumprimento, com base nos jogos supervisionados pela **Unidade de Supervisão de Competições (USC)**, e na análise posterior das **Fichas Técnicas de Jogo e das Fichas de Validação de Jogos Informais**.
12. A **Unidade de Supervisão de Competições** da AFVR (USC) tem como função **supervisionar e monitorizar os jogos e atividades desportivas organizadas sob a égide da AFVR**. Nos jogos e atividades supervisionadas, os clubes devem facultar todos os dados e acesso à documentação necessária, bem como permitir a presença da USC nas reuniões entre os Delegados das equipas / recinto de jogos.
13. O **Responsável Pedagógico de cada clube** é o **elemento oficial de contacto para pedidos de esclarecimento ou comunicação entre a Associação de Futebol de Vila Real (AFVR) e o clube**, no âmbito dos escalões de competições informais (Petizes a Benjamins).

Artigo 13º (Casos Omissos)

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