

ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA MINIFOOTBALL



REGULAMENTO OFICIAL DAS COMPETIÇÕES



ÉPOCA 2021-2022

ÚLTIMA ACTUALIZAÇÃO: 01-03-2022

Artigo 1º Objecto

O presente regulamento rege a organização das competições oficiais da Associação Portuguesa MiniFootball (APMF).

Artigo 2º Organizador e Promotor

Cabe à APMF organizar e promover a competição, ou arranjar formas de o fazer por intermédio de outras entidades.

Artigo 3º Denominação da Competição

1. As competições oficiais têm a denominação de SuperLiga Nacional Futebol 7, SuperLiga Nacional Futebol 5 e SuperLiga Futsal, de acordo com a respetiva modalidade.
2. O nome das competições pode ser alterado, no todo ou em parte, no âmbito de acordos de patrocínio celebrados pela APMF ou pela entidade organizadora da prova.
3. A APMF e as equipas participantes devem utilizar a denominação oficial da competição em todas as comunicações oficiais por si emitidas, independentemente do suporte ou formato utilizado.

Artigo 4º Principios Gerais

1. As competições oficiais da APMF são realizadas em observância dos princípios do fair-play, do respeito, bem como do espírito e verdade desportiva.
2. Todos os intervenientes devem colaborar de forma a prevenir comportamentos antidesportivos, designadamente violência, racismo, xenofobia e qualquer outra forma de discriminação ou insulto.

Artigo 5º Integração de Lacunas

As lacunas existentes e as os casos omissos no presente regulamento são integrados pela entidade promotora ou organizadora da competição e pela Direção da APMF.

Artigo 6º Disposições da Competição

1. As competições oficiais da APMF realizam-se duas vezes por cada temporada desportiva oficial, decorrendo a primeira edição entre Setembro/Outubro até Fevereiro e a segunda entre Março/Abril até Julho.
2. As competições oficiais da APMF de cada região podem ser constituídas até 3 divisões.
 - a. As ligas variam na sua composição dependendo do número de equipas inscritas, podendo existir mais ou menos séries em cada divisão.
 - b. As equipas recém-inscritas deverão entrar na divisão inferior, com exceção feita a equipas convidadas pela APMF, que por motivos históricos e/ou competitivos, poderão entrar diretamente numa divisão superior por forma a promover p nível competitivo da prova e da modalidade.
 - c. Os quadros competitivos poderão variar entre campeonatos a duas voltas ou campeonatos com 1ª e 2ª fase.
 - d. Na 2ª fase as equipas poderão disputar o apuramento de campeão, play-off, entrar numa série de definição de subidas/descidas de divisão, ou participarem na **Liga Inverno/Verão**.
3. Para além do campeonato, todas as equipas participam nas **Taças Regionais**. Estas provas têm por denominação “Taça APMF” (Taça Regional) e “Taça Sevens” (Fut7) / “Taça Fives” (Fut5/Futsal).
 - a. “Taça APMF” – Taça Regional. Pode ser jogada num modelo de grupos mais eliminatórias, ou totalmente de eliminatórias.
 - i. A Taça APMF só decorre caso junte um mínimo de 4 equipas.
 - b. “Taça Sevens/Fives” – Taça Secundária. Jogada num modelo de grupos ou eliminatórias, composto pelas equipas que perdem nas primeiras eliminatórias da Taça APMF ou que não passam a fase de grupos da mesma (consoante o quadro competitivo).
- c. Nas Taças Regionais poderá ser usado o modelo de Final-Four na sua fase final.

4. No final de cada época, os vencedores das Ligas encontram-se para a realização do *Evento Elite MiniFootball Portugal – Final Nacional*, Apuramento do Campeão Nacional.
 - a. O número de equipas de cada região a disputar as Finais Regionais e Nacional será transmitido pela organização no decorrer da época.

Artigo 7º Inscrição e Pagamentos

1. Idade mínima de 16 anos com autorização do encarregado de educação.
2. As vagas são reservadas através do pagamento de época (18 jogos) ou da caução (1 a 4 jogos).
3. A ficha de inscrição terá de ser devidamente preenchida e aceite pela organização e responsáveis de arbitragem.
4. Caso a equipa efectue o pagamento de época a 18 jogos e se não os realizar, a diferença será devolvida ou ficará em crédito para a época seguinte. Se fizer mais do 18 jogos, serão considerados como oferta.
5. Em todo o caso, a organização reserva o direito de poder rejeitar a inscrição de equipas ou jogadores.

Artigo 8º Confirmação de Participação

1. As equipas que tenham participado na época anterior e pretendem participar na nova época devem confirmar a sua intenção de voltar a participar na época seguinte por escrito, até 15 dias úteis antes do primeiro dia oficial de prova, ou data transmitida pela organização.
2. Caso não sejam cumpridos os prazos estipulados no ponto 1, podem inscrever-se para a época em questão, sendo que a classificação da época anterior poderá não contar para definição da série ou liga inserida.
3. Equipas que participem em competições da APMF, não poderão, na mesma época, participar em diferentes ligas que tenham entre si uma eliminatória ou prova em comum.
4. Apesar da intenção das equipas, a entidade organizadora tem o direito de não aceitar a participação nas povas oficiais da APMF.

Artigo 9º Calendário e Horários

1. Os jogos poderão ser disputados em qualquer dia da semana entre as 09:00 e as 23:00.
2. O calendário desportivo é lançado e comunicado com antecedência para que todas as equipas se possam organizar de acordo com o agendamento dos jogos.

Artigo 10º Duração dos Jogos

1. Os jogos organizados pela APMF têm a seguinte duração:
 - a. Futebol 7 – 50 minutos, divididos em duas partes de 25 minutos.
 - b. Futebol 5 – 40 minutos + 1 minuto de desconto, divididos em duas partes de 20 minutos. As equipas têm direito a 1 minuto de desconto em cada parte.
 - c. Futsal – 40 minutos + 1 minuto de desconto, divididos em duas partes de 20 minutos. As equipas têm direito a 1 minuto de desconto em cada parte.

Artigo 11º Classificações e Critérios de Desempate

1. Nas competições disputadas por pontos, adotar-se-á a seguinte tabela:
 - Vitória: 3 Pontos
 - Empate: 1 Ponto
 - Derrota: 0 Pontos
 - Falta de Comparência em qualquer um dos últimos 3 Jogos da 2ª Fase/Volta: -3 Pontos
2. O vencedor de cada divisão ou grupo será aquele que no final da prova conseguir alcançar o maior número de pontos.
3. A classificação geral das equipas que, no final das fases ou das provas disputadas por pontos ou a eliminar, se encontrem com igual número de pontos depende, para efeito de desempate, das seguintes disposições, por ordem de prioridade:

- a. Maior número de pontos conquistados no confronto direto da prova em causa.
 - b. Maior diferença de golos no confronto direto da prova em causa.
 - c. Maior diferença de golos total da prova em causa.
 - d. Maior número de golos marcados no confronto direto da prova em causa.
 - e. Menor número de golos sofridos no confronto direto da prova em causa.
 - f. Maior número de golos marcados total da prova em causa.
 - g. Menor número de golos sofridos total da prova em causa.
 - h. Maior número de vitórias no total da prova em causa.
 - i. Menor número de cartões amarelos (cada cartão vermelho por acumulação é entendido como dois cartões amarelos. No caso de expulsão direta conta como quatro amarelos).
 - j. Menor média de idades.
2. Para efeitos de desempate de uma eventual repescagem, das seguintes disposições, segue-se por ordem de prioridade:
- a. Não ter qualquer falta de comparência.
 - b. Maior diferença de golos total na eliminatória anterior.
 - c. Maior número de golos marcados total na eliminatória anterior.
 - d. Menor número de golos sofridos total na eliminatória anterior.
 - e. Menor número de cartões amarelos (cada cartão vermelho por acumulação é entendido como dois cartões amarelos. No caso de expulsão direta conta como quatro amarelos) na eliminatória anterior.
 - f. Maior diferença de golos total da prova em causa a partir da eliminatória em que as duas equipas estão na competição.
 - g. Maior número de golos marcados total da prova em causa a partir da eliminatória em que as duas equipas estão na competição.
 - h. Menor número de golos sofridos total da prova em causa a partir da eliminatória em que as duas equipas estão na competição.
 - i. Maior número de vitórias no total da prova em causa a partir da eliminatória em que as duas equipas estão na competição.
 - j. Menor número de cartões amarelos (cada cartão vermelho por acumulação é entendido como dois cartões amarelos. No caso de expulsão direta conta como quatro amarelos) a partir da eliminatória em que as duas equipas estão na competição.
3. Nas eliminatórias da Taça, disputadas a uma mão, em caso de empate no final do tempo regulamentar, apurar-se-á o vencedor através da marcação de 3 penalidades para cada equipa, às quais se seguem em caso de necessidade, a marcação de penalidades sucessivas até que uma equipa falhe e a outra marque.
4. Para efeitos de desempate no apuramento do melhor marcador de uma prova, segue-se os seguintes critérios:
- a. Maior número de golos marcados na prova em causa.
 - b. Menor número de jogos realizados na prova em causa.
 - c. Maior número de jogos com golos marcados na prova em causa.
 - d. Maior percentagem de golos na equipa na prova em causa.
 - e. Menor número de cartões amarelos (cada cartão vermelho por acumulação é entendido como dois cartões amarelos. No caso de expulsão direta conta como quatro amarelos) a partir da eliminatória em que as duas equipas estão na competição
 - f. Jogador mais novo de idade.

Artigo 12º Desistências e Anulações de Jogos

1. Se a desistência ocorrer durante a prova, aplicam-se as seguintes regras:
 - a. Em Ligas a uma volta/fase:
 - i. Se a equipa que desistiu já tiver efetuado um número de jogos **igual ou superior** ao número de jogos que lhe faltariam disputar, os resultados obtidos até esse momento mantêm-se e é atribuída uma derrota por 5-0 nos restantes confrontos.
 - ii. Se a equipa que desistiu tiver efetuado um número de jogos **inferior** ao número de jogos que lhe faltariam disputar, a equipa será relegada para a última posição com 0 pontos, e em todos os seus jogos (disputados ou não) será atribuída uma derrota por 5-0.
 - b. Em Ligas a duas voltas:
 - i. Se a equipa desistir **antes de completar todos os jogos da primeira volta**, a equipa será relegada para a última posição com 0 pontos, e em todos os seus jogos (disputados ou não) será atribuída uma derrota por 5-0.
2. Em qualquer caso, não se procederá à devolução, a nenhuma das equipas, do dinheiro dos jogos que já tenham sido disputados.
3. Em ambos os casos referidos nos números anteriores, os cartões amarelos e vermelhos mostrados nestes jogos manter-se-ão, assim como os eventuais castigos disciplinares que daí advenham. Os golos marcados nos jogos “anulados” não contarão para o apuramento do melhor marcador.
4. A equipa que desistiu perderá qualquer valor ou direito que tenha relativamente à participação na competição.

Artigo 13º Alterações dos Jogos

1. Após o lançamento do calendário, as equipas têm de o analisar e pedir eventuais alterações para o resto da época.
2. Todos os pedidos de alteração devem ser efectuados 15 dias úteis antes da realização do(s) jogo(s) em questão.
3. Em Ligas com calendários lançados semanalmente aplicam-se as seguintes regras:
 - a) Até ao lançamento do calendário à segunda-feira, a equipa tem o direito de pedir o adiamento, sem o consentimento da equipa adversária.
 - b) A remarcação do jogo fica a cargo da equipa adversária, sendo que terá de ter sempre o acordo da organização para que estejam reunidas as condições necessárias para a realização do jogo.
 - c) Após o lançamento do calendário à segunda-feira, qualquer adiamento ou pedido de alteração terá de ter sempre o acordo da equipa adversária.
4. Cada equipa tem direito a um adiamento por época.
5. A organização pode não aceitar a alteração, mesmo com o entendimento das duas equipas, se estiverem em causa efeitos de verdade desportiva, falta de calendarização ou condições necessárias para a boa realização da prova.
6. Para um pedido de alteração ser considerado válido tem que ser feito por e-mail ou mensagem escrita e a receção do mesmo terá que ser confirmada pela organização. Caso isto não se verifique, o jogo mantém-se agendado para o horário original.
7. É da responsabilidade da organização chegar a uma hora e/ou dia consensual para ambas as equipas. Caso não seja possível, prevalecerá a decisão da organização.
8. Sempre que um jogo for adiado, o mesmo deve realizar-se até ao final da fase/campeonato.
 - a) Exceção feita para jogos não realizados por motivos de responsabilidade da organização. Nesse caso é da responsabilidade da organização chegar a uma data consensual para as duas equipas. Se não for possível, terá que ser tomada uma decisão por parte da organização referente à data e horário final do jogo em questão.
9. Após a definição e comunicação de um novo horário para os jogos reagendados, este já não poderá sofrer alterações e as regras de falta de comparência aplicar-se-ão da mesma forma que nos restantes jogos.

10. Caso uma determinada equipa não possa comparecer num determinado jogo, independentemente da prova em causa, a mesma será penalizada com uma derrota de 5-0 a favor da equipa adversária.

Artigo 14º Substituições e Mínimo de jogadores

1. O número de substituições é ilimitado, podendo o jogador anteriormente substituído voltar ao terreno de jogo.
2. A substituição terá de ser efetuada no meio-campo do lado do banco de suplente. A substituição acontece com o jogo a decorrer.
3. Qualquer infração ao processo de substituição resultará na interrupção momentânea do jogo. A equipa será punida com a marcação de um pontapé livre indireto no local onde a bola se encontrava e o jogador que entrou será sempre advertido.
4. Para que o jogo possa iniciar é necessário que cada uma das equipas tenha no máximo 1 jogador a menos do número de jogadores permitidos em campo (ex. 4 jogadores no futebol 5) e um máximo de 2 jogadores a menos durante o decorrer da partida (ex. 3 jogadores no futebol 5).
5. Cada equipa deve comparecer no local do jogo com um mínimo de 30 minutos de antecedência do mesmo.
6. O período de tolerância é de 10 minutos, a partir da hora marcada para a realização do jogo, sendo a atribuição de uma falta de comparecimento apenas da responsabilidade da organização.

Artigo 15º Jogadores

1. Os jogadores devem, em especial:
 - a. Respeitar todos os intervenientes no jogo e espectadores, devendo, respetivamente ser tratados de igual forma.
 - b. Apresentar-se equipados de acordo com o regulamentado.
 - c. Cumprir as leis de jogo.
 - d. Respeitar as decisões da equipa de arbitragem, independentemente da situação.
 - e. Proceder de forma exemplar para com todos os intervenientes do jogo, antes, durante e depois do jogo.
2. Cada equipa está autorizada a utilizar no máximo:
 - a. Futebol 7 – 14 jogadores por jogo (7 titulares + 7 suplentes)
 - b. Futebol 5 e Futsal – 12 jogadores por jogo (5 titulares + 7 suplentes)
3. Caso uma equipa utilize um ou mais jogadores que não estejam inscritos corretamente, poderá ser-lhe atribuída derrota por 5-0 no(s) jogo(s) em causa.
4. Podem ser inscritos jogadores todas as semanas até data definida pela organização.
5. A inscrição é feita através da plataforma digital com fotografia do rosto, fotografia de um documento identificativo e após selecionada a opção de seguro de acidentes pessoais (se aceita ou declina).
6. Após inscrito numa equipa, o jogador só poderá mudar de equipa na mesma época durante o período de transferências (datas definidas pela organização), desde que exista autorização do responsável da organização.
 - a. O custo de transferência por jogador é de 20€.
7. Cada equipa pode transferir um máximo de 3 jogadores durante o período de transferências, desde que de equipas diferentes.

Artigo 16º Equipa Técnica

1. As equipas participantes podem optar por ter um treinador e um delegado, que apesar de não estarem equipados, podem marcar presença no banco de suplentes.
2. No caso da equipa ter um médico ou massagista, este poderá estar presente dentro de campo, sendo que deverá comprovar que é, de facto, profissional de saúde.

3. Estes elementos têm que estar identificados na ficha de jogo e inscritos com nome, apelido e número de cartão de identificação.
4. O número limite de treinadores, delegados, médicos ou massagistas é de um por cada equipa. Para além destes elementos e dos jogadores, o acesso ao banco de suplentes e ao recinto de jogo é estritamente proibido para qualquer outro elemento.
5. O árbitro não dará início à partida enquanto estiverem presentes no banco de suplentes elementos não equipados e/ou que não respeitem os pontos referidos neste artigo.
6. Se esses elementos se recusarem a abandonar o banco de suplentes será decretada a derrota a essa equipa por 5-0.

Artigo 17º Delegados de Jogo

1. A APMF ou a entidade organizadora pode nomear delegados para todas as provas, competindo a estes, genericamente, zelar pela observância das normas previstas no presente regulamento.
2. São, designadamente, competências dos delegados de jogo:
 - a. Coordenar toda a informação necessária que antecede o jogo, com vista à sua organização.
 - b. Acompanhar o jogo na íntegra e elaborar um relatório por escrito a quando da ocorrência de situações que necessitem de avaliação por parte da entidade organizadora.
 - c. Fomentar e desenvolver os princípios gerais do regulamento.

Artigo 18º Espectadores

1. É permitido a todas as equipas ter assistência nos campos, até razão em contrário.
2. Exceção feita a campos onde seja proibida a assistência. Esta situação deve ser alertada pela organização até ao arranque da partida.
3. A assistência é da inteira responsabilidade da equipa correspondente. Não é permitido comentários para árbitros ou para a equipa adversária.

Artigo 19º Árbitros

1. Em todas as competições, todos os jogos contarão com árbitros nomeados pelo Conselho de Arbitragem da APMF.
2. A sua autoridade e o exercício dos poderes que lhe são atribuídos pelas leis do jogo deverão ser sempre respeitados.
3. Das suas decisões sobre questões de facto ocorridas no decurso da partida não há apelo, mesmo que isso tenha reflexos no resultado do encontro.
4. Desempenhará as funções de cronometrista.
5. Utilizará poderes discricionários para interromper o jogo quando se cometam infrações às leis e para suspender ou terminar um encontro sempre que o julgue necessário.
6. A partir do momento em que ingressa no terreno de jogo, advertirá todo e qualquer jogador que tenha comportamento incorreto ou atitude inconveniente e expulsá-lo-á sempre que se justificar.
7. Tomará medidas disciplinares contra todo o jogador com comportamento passível de advertência ou expulsão.

Artigo 20º Disciplina

1. Serão utilizados cartões amarelos e vermelhos para advertir os jogadores sempre que o árbitro considere necessário e as circunstâncias do jogo assim o obriguem.
2. A aplicação do cartão amarelo implica a ausência do mesmo jogador por um período de 2 minutos no futebol 7, sendo que pode entrar um outro colega de equipa para o substituir durante esse período.
 - a. É exceção aos 2 minutos de suspensão o jogador que leve cartão amarelo enquanto guarda-redes

- b. Esta regra não é aplicada no Futsal e Futebol 5
3. A aplicação do cartão vermelho implica a ausência do mesmo jogador de forma definitiva da partida, sendo que pode entrar novamente um colega de equipa para o seu lugar nas seguintes situações:
 - a. Futsal e Futebol 5 – Após 2 minutos ou golo sofrido
 - b. Futebol 7 – Após 5 minutos
4. Durante um jogo a amostragem de 2 cartões amarelos ao mesmo jogador origina a expulsão imediata deste e a sua suspensão para o jogo seguinte.
5. Ao longo da competição, a acumulação de 3 cartões amarelos na mesma competição (ex. Taça) origina um jogo de suspensão na respectiva prova, a cumprir na partida imediatamente a seguir à amostragem do último cartão.
6. A amostragem de um cartão vermelho implica a suspensão imediata por um período nunca inferior a 1 jogo e a cumprir na partida imediatamente a seguir à amostragem do cartão. O tempo concreto de castigo será determinado pela organização de acordo com o relatório do árbitro e do delegado de jogo.
7. Um jogador que seja expulso terá que abandonar o campo e não poderá ficar no banco de suplentes.
8. Cada caso será julgado de acordo com os factos ocorridos e apurados junto do árbitro, observador do jogo e capitães de ambas as equipas.
9. Não serão toleradas agressões físicas de qualquer tipo a nenhum dos intervenientes na prova. Caso essa situação se verifique, o agente em causa será severamente punido e a sua equipa poderá sofrer também consequências disciplinares que podem ir de perda do respetivo encontro até à própria expulsão da competição.
10. Em caso de expulsão da competição, a equipa em causa não terá direito ao reembolso dos jogos efetuados até esse momento ou da caução entregue no ato da inscrição.
11. Cada equipa é responsável pelos atos individuais de cada jogador.
12. Embora não exista a capacidade de observar todos os jogos de forma equitativa, os atos de indisciplina ocorridos durante o jogo que elementos da organização tenham presenciado, e que tenham passado despercebidos ao árbitro, serão, posteriormente, alvo de análise e resultarão em castigos disciplinares individuais e, eventualmente, coletivos.

Artigo 21º Equipamentos

1. A numeração das camisolas é obrigatória, de cor contraste com as cores das camisolas.
2. As camisolas terão que ser todas da mesma cor, exceto a camisola de guarda-redes que terá de ser obrigatoriamente de cor diferente, de forma a distingui-lo dos outros jogadores.
3. Os equipamentos podem conter o emblema ou nome da respetiva equipa e qualquer tipo de publicidade até instrução em contrário.
4. No que respeita ao calçado é permitida a seguinte utilização de equipamento:
 - a. Futebol 7 - Ténis de sola lisa, embora não recomendada, ténis turf ou chuteiras de futebol adequadas ao piso de jogo (sintético ou relvado). É expressamente proibida a utilização de chuteiras de pitão de alumínio.
 - b. Futebol 5 - Ténis de sola lisa, embora não recomendada e ténis turf adequados ao piso de jogo (sintético). Todo o tipo de chuteiras de futebol é proibida.
 - c. Futsal – Ténis turf, embora não recomendada, e ténis de sola lisa adequados ao piso de jogo (piso duro). Todo o tipo de chuteiras de futebol é proibida.
5. É também proibida a utilização de todo o tipo de acessórios que o árbitro ou delegado ao jogo considere perigoso para a integridade física dos atletas.

Artigo 22º Faltas de Comparência e Atribuição de Derrota

1. A falta de comparência ou atribuição de derrota a uma equipa pode ser concretizada pelos seguintes motivos:
 - a. Não comparência a um jogo.
 - b. Atraso no arranque de jogo para lá dos 10 minutos de tolerância estipulados.
 - c. Abandono da partida antes do término do jogo.
 - d. Recusa a jogar, mesmo com os jogadores em campo.
 - e. Falta de pagamento de jogos realizados ou previstos.
 - f. Má conduta em campo.
 - g. Responsabilidade no não término de um jogo.
2. A falta de comparência ou atribuição de derrota pelos motivos apresentados no ponto 1, levam à perda parcial da caução no valor do referido jogo, caso este não seja um dos últimos 3 jogos de campeonato da segunda volta/fase. No caso do jogo em questão corresponder a uma das últimas 3 jornadas da segunda volta/fase será removida a totalidade da caução existente.
3. Se a falta de comparência decorrer com aviso no próprio dia de jogo ou sem qualquer tipo de alerta por parte da equipa, poderá também ser removida a totalidade da caução.

Artigo 23º Prémios

1. No final de cada campeonato, serão atribuídos prémios coletivos e individuais.
2. Os prémios são os seguintes:
 - a. Campeonato:
 - I. Primeira Divisão: Participação na Final Nacional (Evento *Premium* de 1 ou 2 dias)
 - II. Segunda Divisão: 200€ em material desportivo Joma
 - III. Terceira Divisão: 150€ em material desportivo Joma
 - IV. Troféus coletivos para 1º e 2º classificados e medalhas para os campeões
 - V. Troféus Individuais: Melhor Jogador, Melhor Guarda-Redes e Melhor Marcador.
 - b) Taça:
 - I. Taça Regional: 200€ em material desportivo Joma
 - II. Taça Secundária: 150€ em material desportivo Joma
 - III. Troféus Coletivos: Taça para Vencedor e medalhas para os 2 finalistas
 - IV. Troféus Individuais: Melhor Marcador

Artigo 25º Outras disposições

1. A organização da prova fornece bola oficial para todos os jogos. As equipas podem optar por utilizar outra bola desde que ambas estejam de acordo, sabendo à partida que a organização não se responsabiliza pelo desaparecimento das mesmas.
2. A totalidade da caução paga pelas equipas no ato de inscrição é utilizada em casos de violência, distúrbios, faltas de comparência, desistência ou expulsão da equipa do torneio.
3. Todo e qualquer participante das provas promovidas pela APMF, permite automaticamente a cedência dos seus direitos de imagem à organização e respetivos parceiros para eventuais campanhas.
4. As equipas que participam nas competições oficiais da APMF não devem aceitar jogar sob condições que, de alguma forma, contrariem as regras explícitas no regulamento e não sejam detetadas pela organização. Ao não fazerem uso deste direito, estão a concordar com as mesmas e com o resultado final do jogo.

5. Eventuais protestos de jogo, devem ser feitos por escrito no local de jogo ou enviados por e-mail até um máximo de 48 horas depois do final do mesmo.

Adenda ao Regulamento Oficial Ligas MiniFootball

Artigo 31º Alterações dos jogos

1. A equipa terá o seu jogo adiado se pelo menos 1/3 do plantel esteja em quarentena.
2. Após pedido de adiamento, é necessário envio dos comprovativos de quarentena até 72h para validação.
3. Os comprovativos de isolamento deverão ser emitidos por uma entidade competente (médico, farmácia ou DGS).
4. No caso de não apresentação deste documento oficial enviada pela DGS, o jogo manter-se-á agendado.
5. Caso haja qualquer caso confirmado de infeção, os responsáveis de equipa deverão alertar a organização;
6. A remarcação do jogo será em acordo com ambas as equipas, dentro das restrições impostas pela organização. Caso não haja acordo, o jogo será remarcado pela organização.