



**masterfoot**.pt  
Promotora de Ligas de Futebol

# **Regulamento da SuperLiga Corporate MasterFoot/Make-A-Wish 2023/2024**

## **Título I Disposições Gerais**

### **Artigo 1.º**

O Regulamento da SuperLiga Corporate MasterFoot/Make-A-Wish 2023/2024 visa disciplinar o funcionamento desta e as relações entre todos os seus intervenientes.

### **Artigo 2.º**

O Regulamento aplica-se a todas as equipas inscritas na SuperLiga Corporate MasterFoot/Make-A-Wish 2023/2024 e a todas as que venham a inscrever-se.

### **Artigo 3.º**

O Regulamento pode ser revisto sempre que a Organização considerar necessário, nomeadamente no início de cada época, comprometendo-se a Organização a informar todos os intervenientes.

### **Artigo 4.º**

Todos os jogos serão dirigidos por Árbitros Federados ou ex-Federados.

### **Artigo 5.º**

1. O calendário ficará disponível até 5 dias antes do início da prova.
2. Caso seja aceite por todos, alterações posteriores só serão possíveis se a equipa interessada chegar a acordo com as seguintes partes:
  - a) Equipa adversária;
  - b) Equipa de arbitragem;
  - c) Complexo desportivo;
  - d) Organização.
3. Os custos adicionais, inerentes à nova marcação do jogo, serão imputados à equipa responsável pelo adiamento.
4. Só em casos extraordinários será permitido que uma equipa tenha dois jogos em atraso na competição.

### **Artigo 6.º**

Os jogos têm duas partes de 25 minutos cada, com intervalo para troca de campo.

### **Artigo 7.º**

Os jogos realizar-se-ão no Complexo Desportivo do Club Internacional de Foot-Ball (CIF).

## **Título II**

## **Das Equipas**

### **Capítulo I Da Admissão**

#### **Artigo 8.º**

1. Cada equipa poderá um máximo de dezasseis jogadores por jogo.
2. Cada equipa dispõe da opção de inscrever uma equipa técnica.
3. Apenas têm direito de admissão ao recinto de jogo os elementos que constam na ficha de jogo.
4. Para a inscrição dos jogadores e treinador é obrigatória a entrega da fotocópia dos respectivos Bilhetes de Identidade.
5. As equipas podem, em caso de necessidade, jogar com dois jogadores não inscritos por jornada, doravante referidos como "convidados", que devem ser indicados ao árbitro do jogo antes do início da partida.
6. Todo e qualquer jogador não inscrito, que efectue um jogo como "convidado", terá de se identificar com o Bilhete de Identidade junto da organização, antes do início da partida.
7. A organização sugere a inscrição de treze jogadores.

#### **Artigo 9.º**

Um jogador inscrito só pode participar na SuperLiga Corporate MasterFoot/Make-A-Wish 2023/2024 pela sua equipa, estando assim impedido de representar qualquer outra equipa.

### **Capítulo II Da Inscrição**

#### **Artigo 10.º**

1. Cada equipa garantirá uma vaga na SuperLiga Corporate MasterFoot/Make-A-Wish 2023/2024 com o pagamento de € 1300 (mil e trezentos euros).

Acresce IVA à taxa em vigor.

#### **Artigo 11.º**

1. A inscrição pode ser efectuada nos seguintes locais:
  - a) Via página de Internet - [www.masterfoot.pt](http://www.masterfoot.pt);
  - b) No escritório MasterFoot - Espaço AIRFUT - Rua 25 de Abril, nº 10/10 A Prior Velho / Loures.
2. O pagamento da inscrição pode ser efectuado na loja MasterFoot, no local do torneio ou via Multibanco.

#### **Artigo 12.º**

A inscrição da equipa só será válida após o pagamento da inscrição.

### **Título III Dos Direitos e Deveres das Equipas**

#### **Artigo 13.º**

A MasterFoot disponibiliza seguro desportivo, opcional, mediante do pagamento de 37,50€ por jogador (para este efeito cada atleta terá também de entregar fotocópia do Bilhete de Identidade até três dias antes do início da competição).

### **Artigo 14.º**

Condições Contratuais Acordadas (Ao abrigo do Decreto-Lei 10/2009):

- Morte ou invalidez Permanente: € 27.761,00
- Despesas de Tratamento e Repatriamento: € 4.443,00
- Despesas de Funeral: € 2.222,00
- Franquias: A Cobertura de Despesas de Tratamento e Repatriamento vigora com uma Franquia de € 100,00 por pessoa e sinistro, sendo que esta Franquia é da responsabilidade do sinistrado.

Para se considerar o sinistro como válido, este terá de ser comunicado à MasterFoot até ao máximo de 5 dias após a ocorrência do mesmo.

### **Artigo 15.º**

1. Cada equipa poderá escolher as cores a utilizar no seu equipamento.
2. Caso se verifiquem semelhanças passíveis de criar confusão entre equipamentos de equipas adversárias, a organização disponibiliza coletes a fim de possibilitar a perfeita distinção entre as equipas.

### **Artigo 16.º**

1. A equipa tem o direito a usufruir de um balneário. Este encontra-se ao dispor da equipa 15 minutos antes do início do jogo e deve ser abandonado até 30 minutos após o seu termo.
2. São da inteira responsabilidade da equipa, quaisquer danos que possam ocorrer durante a utilização dos balneários.

## **Título IV**

### **Do Funcionamento da SuperLiga Corporate MasterFoot/Make-A-Wish 2023/2024**

### **Artigo 17.º**

Para estabelecimento da classificação geral das equipas que no final das competições se encontrarem com igual número de pontos, serão aplicados, para efeitos de desempate, os seguintes critérios, segundo ordem de prioridade:

- a) Número de pontos alcançados pelas equipas empatadas, no jogo ou jogos que entre si realizaram;
- b) Maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas empatadas, nos jogos que realizaram entre si;
- c) Maior diferença entre o número dos golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas nos jogos realizados em toda a competição;
- d) Maior número de golos marcados em toda a competição;
- e) Maior número de vitórias em toda a competição;

f) Pontos da tabela "Fair-Play" em toda a competição;

## **Capítulo I Campeonato**

### **Artigo 18.º**

As Ligas iniciar-se-ão no dia 19 de Setembro de 2022.

### **Artigo 19.º**

Numa primeira fase, as 14 equipas inscritas jogarão no sistema de todos contra todos, a uma volta.

No final desta primeira fase, as equipas serão divididas em Golden League (6 equipas), Silver League (4 equipas) e Bronze League (4 equipas), que jogarão todos contra todos, a uma volta.

Na 2.ª Fase, na Golden League, os três primeiros classificados da 1.ª Fase começarão com os seguintes pontos: 1.º Classificado (3 pontos), 2.º Classificado (2 pontos), 3.º Classificado (1 ponto).

### **Artigo 20.º**

Será atribuída pontuação da seguinte forma:

- a) Por cada vitória: três pontos;
- b) Por cada empate: um ponto;
- c) Por cada derrota: zero pontos;
- d) Em caso de falta de comparência: um ponto negativo.

### **Artigo 21.º**

Em caso de desistência ou exclusão de alguma equipa, aplicam-se as seguintes regras:

- a) Se a equipa já tiver realizado mais de metade dos jogos de qualquer uma das voltas, manter-se-ão os resultados registados e aplicar-se-ão derrotas por falta de comparência (0-3) nos restantes jogos da volta em questão.
- b) Se a equipa tiver realizado menos de metade dos jogos de qualquer uma das voltas, essa equipa será desclassificada e serão aplicadas faltas de comparência (0-3) nos jogos realizados na volta em questão.

## **Capítulo III Leis de Jogo**

### **Artigo 22.º**

1. Na SuperLiga Corporate MasterFoot/Make-A-Wish 2023/2024 serão aplicadas as Leis de Jogo oficiais de Futebol Onze.

2. As exceções são as seguintes:

- a) Número de jogadores em campo: 8 por equipa;
- b) Tempo de jogo: Os jogos terão 2 partes de 25 minutos cada, com descontos de tempos e com intervalo para troca de campo;
- c) Dimensões do terreno (67,5mx45m);
- d) Distância da Barreira (7,5m);

- e) A inexistência da Lei do Fora de Jogo;
- f) Dimensão das balizas (2mx6m);
- g) Substituições, que se processarão de acordo com o artigo seguinte

### **Artigo 23.º**

1. As equipas podem realizar um número ilimitado de substituições.
2. As substituições terão de ser realizadas no centro do terreno, pela linha lateral, com a saída e entrada do jogador a ser feita no mesmo local.

## **Título V Do Procedimento Disciplinar**

### **Artigo 24.º**

1. A não comparência de uma equipa (mínimo de cinco jogadores) até quinze minutos após a hora marcada, implica a sua derrota por 3-0 (com golos que não serão atribuídos a qualquer jogador).
2. Caso haja acordo entre os capitães de equipa, é possível o jogo iniciar-se para além dos 15 minutos de tolerância. Contudo o jogo terá que findar à hora prevista.

### **Artigo 25.º**

A SuperLiga Corporate MasterFoot/Make-A-Wish 2023/2024 será subordinada a um código disciplinar e todo o interveniente estará ao abrigo do mesmo. A organização pretende com isto a implementação do Fair-Play necessário, para um bom desenrolar do evento. O código disciplinar será o estabelecido nos artigos seguintes.

### **Artigo 26.º**

Qualquer interveniente estará sujeito ao código disciplinar, desde o momento em que entra nas instalações, onde decorre o evento, até ao momento em que abandonar as mesmas.

### **Artigo 27.º**

A expulsão por acumulação de amarelos será punida no mínimo com um jogo de suspensão. A expulsão por vermelho directo será punida no mínimo com dois jogos de suspensão.

### **Artigo 28.º**

Qualquer agressão confirmada, quer pelo árbitro de jogo, quer pela Organização, será punida com castigo entre dois a sete jogos (quer isto dizer que, ainda que o árbitro não veja a agressão mas esta seja presenciada por um elemento da Organização, o referido castigo será igualmente aplicado).

### **Artigo 29.º**

Ameaças verbais consideradas gravemente ofensivas e que possam ser consideradas como ofensa à integridade física e moral, quer ao árbitro de jogo, quer aos elementos da equipa adversária, desde que confirmadas por um elemento da Organização, serão punidas com castigo de um a cinco jogos.

## **Artigo 30.º**

Caso alguns dos actos referidos nos artigos anteriores seja praticado por um "convidado", a equipa a que este pertença ficará impedida de utilizar "convidados" durante a vigência do castigo.

## **Artigo 31.º**

Se um jogador castigado jogar algum dos jogos para o qual foi suspenso, a sua equipa perderá o(s) jogo(s) por 3-0.

## **Artigo 32.º**

A organização reserva-se o direito de não aceitar para futuros campeonatos equipas que possam ameaçar o bom funcionamento dos torneios que gere.

## **Artigo 33.º**

A organização reserva o direito de irradiar equipas ou jogadores a qualquer momento, sempre que o seu comportamento no campeonato o justifique, sem reembolso para a equipa em causa.

# **Título VI Dos Prémios**

## **Capítulo I Do Campeonato**

### **Artigo 34.º**

Serão atribuídos os seguintes prémios:

- a) Primeiro Classificado – Taça e medalhas para os jogadores;
- b) Segundo Classificado – Taça;
- c) Terceiro Classificado – Taça;
- d) Restantes equipas – Prémio de participação.

## **Capítulo III Da Taça Fair-Play**

### **Artigo 35.º**

1. O convívio e espírito desportivo que caracterizam a SuperLiga Corporate MasterFoot/Make-A-Wish 2023/2024, são expressos no prémio Fair-Play.
2. Serão atribuídas as seguintes pontuações Fair-Play:
  - a) Cartão Amarelo – um ponto
  - b) Cartão Vermelho Directo – três pontos
  - c) Falta de comparência – dez pontos

### **Artigo 36.º**

O vencedor do prémio Fair-Play, será a equipa que apresentar o menor número de pontos Fair-Play no final do torneio.

## **Artigo 37.º**

Ao Vencedor da Taça Fair-Play será atribuído um Troféu.

## **Capítulo IV Dos Troféus**

### **Artigo 38.º**

1. Em cada Divisão serão atribuídos os seguintes troféus:
  - a) Melhor Guarda-Redes, que receberá um Troféu;
  - b) Melhor Jogador, que receberá um Troféu;
  - c) Melhor Marcador, que receberá um Troféu;
2. Serão ainda atribuídas Medalhas aos jogadores que formarem o Oito Ideal do torneio;

### **Artigo 39.º**

Em caso de igualdade de número de golos na classificação de melhor marcador, a classificação será decidida segundo os seguintes critérios:

- a) Jogador da equipa que ficou pior classificada
- b) Jogador com menor idade

## **Título VII Disposições Finais**

### **Artigo 40.º**

A organização reserva-se o direito de, se necessário, alterar o local da competição para assegurar o normal funcionamento da mesma.

### **Artigo 41.º**

A organização reserva-se o direito de alterar o calendário das duas últimas jornadas, de forma a poder realizar os jogos decisivos das mesmas divisões, nos dois campos à mesma hora.

### **Artigo 42.º**

A inscrição de uma equipa pressupõe que a mesma tem conhecimento deste regulamento, aceita os seus termos e subordina-se à sua aplicação.

### **Artigo 43.º**

Todos os casos omissos neste regulamento serão resolvidos com toda a arbitrariedade pela Organização, no decorrer do torneio.