



**MANUAL | REGULAMENTO**



FUNDAÇÃO  
BENFICA



Gebalis

# *Community Champions League*

O projeto europeu **Community Champions League**, anteriormente organizado pela European Football for Development Network Foundation (EFDN), continuará a ser desenvolvido em Portugal, numa parceria estratégica e colaborativa entre a GEBALIS e a Fundação Benfica. Preservando os mesmos princípios e valores, o projeto continuará a privilegiar o futebol e a inter-competição como ferramentas de sucesso para fortalecer os laços comunitários e promover uma cidadania ativa em pessoas de diferentes origens. É uma competição de Futebol que não acontece só no campo, mas nas comunidades onde os participantes vivem.

Os jovens aprendem o que significa ganhar e perder, bem como a trabalhar em conjunto para tornar os seus próprios bairros mais seguros e locais mais respeitados.

## **Objetivos**

- Promover a integração e coesão social nas comunidades dos bairros abrangidos;
- Promover a prática desportiva em jovens nascidos entre os anos de 2011 e 2014, de diferentes áreas geograficas;
- Reforçar a prática desportiva prevenindo a obesidade e outras doenças relacionadas;
- Melhorar a saúde mental e o bem estar dos jovens e da sua vizinhança;
- Promover comportamentos adequados prevenindo a delinquência juvenil;
- Promover o sucesso educativo através do desporto, combatendo o absentismo escolar, diminuindo o número de jovens que não se encontram a estudar nem trabalhar;
- Melhorar a vivência em comunidade através de medidas de sustentabilidade ambiental;
- Investir no envolvimento dos educadores no projeto e nos seus objetivos;
- Incrementar e incentivar o cumprimento de regras, o Fair – Play, o espirito e conduta da ética desportiva, onde prevalece valores e atitudes dignas.

# Metas Edição 2024/26

O *Community Champions League* tem estipulado como metas para cada época:

- **Equipas** participantes com 12 elementos cada (8 mínimo, máximo 12)
- **4 contribuições comunitárias por equipa + 1 opcional** (alcançar 60 contribuições no total do projeto contando com todas as contribuições das equipas);
- **Workshops** organizados pela Fundação Benfica e Gebalis;
- **Formações Internas;**
- **Sessões de treino** regulares;
- **Receção de duas jornadas desportivas em cada território**, uma por cada fase;
- **1 evento inicial / Kick Off;**
- **1 evento final.**

## Público-alvo

O *Community Champions League* pretende chegar a toda a comunidade de cada território em que se desenvolve, assim, considera-se:

- Público-Alvo direto
  - Jovens nascidos entre 2011 e 2014;
  - Dos territórios identificados (têm que ter morada na freguesia);
- Público-Alvo Indireto:
  - Vizinhança;
  - Família;
  - Associações Locais;
  - Autarquias.

# Organização

O Community Champions League desenvolve-se numa estreita parceria entre a Fundação Benfica e a GEBALIS com o apoio de promotores locais. Cada uma das partes assegura responsabilidades distintas:

## Fundação Benfica:

- Promover o projeto;
- Assegurar a organização do projeto e da Liga, com toda a documentação
  - Mapas de Jogos;
  - Fichas de Jogo;
  - Formulários (Contribuições Comunitárias e workshops)
  - Material de jogo e Arbitragem (Masterfoot);
- Assegurar os seguros de todos os elementos da equipa;
- Estampagem de logótipos e nome de equipa em cada equipamento;
- Capacitação de agentes locais;
- Garantir que equipas cumprem requisitos de inscrição;
- Promover a existência de sessões de treino;
- Assegurar equipamento completo ADIDAS;
- Assegurar material de treino, através de parceria com Masterfoot (kit concedido no arranque do projeto)
- Assegurar questões burocráticas – inscrições, formulários, preenchimento de compromisso, outros...;
- Assegurar o sistema de premiação – prémios e troféus;
- Assegurar a coorganização dos Eventos principais (Evento inicial em 2024) e Eventos Finais no final de cada uma das épocas (2025 e 2026);
- Garantir que acontecem ações comunitárias nos bairros identificados;
- Organizar Workshops subordinados aos vários temas decididos no Evento Inicial (desporto, sociais, comunitários, de liderança, coaching);
- Garantir a deslocação para o **Evento Final em Junho/Julho de 2026**;
- Garantir um acesso atempado e detalhado a toda a informação referente ao *Community Champions League*

## Gebalis:

- Apoiar na implementação, execução e avaliação do projeto;

- Planear, gerir e disseminar o projeto, garantindo a dinamização e o envolvimento de parceiros locais;
- Colaborar, no âmbito da parceria operacional, na identificação e ativação das melhores soluções tem em vista o sucesso do projeto;
- Assegurar a coorganização dos Eventos principais (Evento inicial em 2024) e Eventos Finais no final de cada uma das épocas (2025 e 2026);
- Assegurar questões burocráticas – inscrições, formulários, preenchimento de compromisso, outros...;
- Garantir que as equipas cumprem requisitos de inscrição;
- Garantir a realização e avaliação das ações comunitárias, assegurando que estas se realizam nos territórios;
- Coorganizar Workshops subordinados aos vários temas decididos no Evento Inicial (desporto, sociais, comunitários, de liderança, coaching);
- Garantir um acesso atempado e detalhado a toda a informação referente à Community Champions League.

### **Promotores Locais:**

- Garantir deslocações para jogos e outros eventos associados à Liga;
- Cada equipa deverá pensar, organizar e executar **4 ações comunitárias, por época** (com o apoio da organização). Cada equipa terá a **opção de participar numa quinta contribuição comunitária designada como “Pontos pela Comunidade”**;
- Marcar presença em todos os eventos nos quais seja solicitada a sua presença;
- Garantir a identificação de espaços para que os jogos possam acontecer, bem como as condições dos mesmos;
- Garantir a existência de treinos;
- Promover localmente a Liga para poder ter apoiantes.

# Atividades CCL

O *Community Champions League* pretende ter um impacto bastante abrangente na comunidade. O projeto no seu todo vai para além da Liga a qual não se limita aos jogos e faz uma aposta forte dentro e fora das 4 linhas, promovendo-se as seguintes atividades:

**Workshops** – Entre outubro de 2024 e maio de 2026, com o objetivo de continuar a trabalhar questões relacionadas com Desporto, questões sociais e de participação comunitária, liderança, ou outros propostos pelas equipas, dando assim ferramentas a cada equipa para que desenvolvam não só as metas pretendidas, para que alcancem pontos, mas também ferramentas que sejam úteis a todas as comunidades no futuro. Alinhados com a estratégia do IPDJ e com aquilo que tem sido uma problemática a nível nacional. Haverá um formulário para cada workshop

**Formações Internas** – Realização de 2 a 3 formações que contribuam para o desenvolvimento do projeto, de forma a capacitar os recursos da comunidades que constituem as equipas.

**Jornadas Comunitárias** – Ações que contribuam para o desenvolvimento da comunidade com o objetivo de quebrar barreiras, fomentando uma melhor vizinhança com um espírito de entreaajuda mais forte.

Existirão 4 jornadas comunitárias obrigatórias, com uma periodicidade média de 45 dias e que acompanharão toda a época desportiva. Nesta primeira época, prevê-se que deverão decorrer com a seguinte ordem: 1.ª jornada em nov-dez/25; 2.ª Jornada em jan-fev/26, 3.ª jornada em fev-mar/26, 4.ª jornada em abr-mai/26. Em cada uma destas jornadas a equipa poderá alcançar uma pontuação máxima de 20 pontos. Caso a jornada não seja realizada ou seja entregue após a data estabelecida, à semelhança da desportiva, é considerada falta de presença, pelo que terão uma penalização de 10 pontos. Entre o dia XX da (Fase das Ligas) e o dia 15 de maio poderá ser realizada uma jornada coletiva, “Pontos pela Comunidade”, cuja participação é facultativa,

mas com possibilidade de angariar mais pontos para a equipa.

As temáticas, os objetivos e as atividades das contribuições comunitárias devem ser refletidas em equipa e direcionadas à comunidade local do território. Só serão aceites até um máximo de 2 contribuições de capacitação interna (tertúlias/workshops/formações, etc.) nesta 2ª Época.

No dia das atividades é obrigatória a presença de pelo menos 1 dos elementos da equipa técnica, previamente inscritos e validados pela Organização.

**Sessões de Treino** – Cada equipa deverá realizar treinos regulares durante cada época da liga, tendo livre arbítrio na sua calendarização. A organização considera uma boa prática, a realização de pelo menos 1 treino por semana. Para que tal possa acontecer com qualidade a Masterfoot através da sua parceria com a Fundação Benfica asseguraram em 2024/26 um kit de treino com:

- 4 bolas;
- 1 jogo de coletes;

Para além disso, a Fundação Benfica acompanhará alguns dos treinos com técnicos desportivos de forma a capacitar os recursos das comunidades que constituem as equipas.

**Jogos** – Irão desenrolar-se jogos em todos os territórios, entre todas as equipas, no âmbito da Liga Community Champions League (Liga CCL).

## **LIGA CCL**

Prevê-se que aconteçam dois jogos por mês. Todos os territórios devem receber jogos pelo menos uma vez, sendo da responsabilidade de cada equipa pensar e preparar um espaço em que os jogos possam acontecer, cumprindo com as normas de campo estipuladas em regulamento.

### **Calendário 2025/2026 – 3ª Edição | 2ª Época**

Para poderem participar na Community Champions League, as equipas deverão:

- Setembro 2025:
  - Equipas novas - Garantir o seu compromisso com a Fundação Benfica e a Gebalis através da entrega da Carta Compromisso devidamente assinada;

- Equipas de continuidade - Garantir o seu compromisso com a Fundação Benfica e a Gebalis através da resposta ao e-mail.
- 22 de Setembro a 3 de Outubro 2025:
  - Garantir a sua inscrição, identificando neste momento todas as informações solicitadas acerca da equipa (elementos da equipa cumprindo com os critérios estabelecidos, treinador...)
- Novembro 2025 a Maio 2026:
  - Jogos 2x por mês;
  - Contribuições Comunitárias;
  - Workshops.

## Inscrições

A fase de inscrições acontece de **22 de Setembro a 3 de Outubro de 2025**, altura em que se solicita a cada equipa que preencha a documentação necessária e que a entregue à organização em data a estipular. Cada equipa deverá entregar:

- Ficha de Inscrição da equipa;
- Ficha de inscrição de cada elemento da equipa;

## Constituição das Equipas:

- Cada equipa deverá ter no mínimo 8 jogadores e no máximo 12;
- Constituída por atletas nascidos entre 2011 e 2014;
- A equipa poderá ser mista, masculina ou feminina, sendo que todos jogarão no mesmo escalão;
- Inscrição no máximo de 4 federados da modalidade de futebol/futsal. Esse número só pode ser ultrapassado caso a data de federação do atleta seja posterior à 3ª jornada do projeto;
- As inscrições ou substituições de jogadores só podem ser feitas até à 2ª jornada da 2ª fase;
- A desistência de jogadores da ficha de inscrição só poderá ser formalizada até à 2ª jornada da 2ª fase;
- Caso um jogador seja retirado da ficha de inscrição, só poderá voltar a ser inscrito novamente mediante a apresentação de um pedido formal, enviado por e-mail, devidamente contextualizado e justificado, o qual estará sujeito à análise e

aceitação pela organização;

- **Majoração:** equipas com representação dos dois géneros têm 1 ponto por jogo;
- **Assiduidade:** equipa com  $\geq 81\%$  dos atletas na ficha de jogo têm 1 ponto por jogo.
- Só são considerados na ficha de jogo atletas que estejam aptos fisicamente para jogar;
- Cada equipa deverá identificar o **Responsável da Equipa** que deverá ser maior de 18 anos, preferencialmente, pessoa de referência da comunidade;
- O início de qualquer jogo fica condicionado à presença do **Responsável da Equipa**. Caso a equipa não apresente pelo menos um responsável inscrito, o jogo **não poderá ter início** até a situação ser regularizada;
- Cada equipa deverá identificar um **Team Leader** (Capitão) que tem o papel de estar presente em momento estratégicos de pensamento de projeto;
- O Responsável e o Team Leader serão os porta-vozes da equipa;
- Cada equipa deverá identificar um profissional da área social que possa fazer o acompanhamento do projeto;
- Em caso de desistência, os promotores devem entregar todo o material que foi fornecido à equipa.
- Não serão permitidas transferências entre equipas.

### **Restrições à Participação:**

- Representação geográfica: os jogadores devem ser todos da freguesia que faz a inscrição, devendo ser oriundos de várias zonas ou bairros da freguesia;
- É permitida a inscrição de atletas inseridos noutras competições (Recomendação: Atletas / Treinadores em competição fora do CCL não poderá ser critério para pedir alteração de jogo(s));
- Não são permitidas equipas já constituídas em clubes locais.

Cabe à organização garantir que estes parâmetros são cumpridos, tendo o direito de solicitar alterações na constituição das equipas, ou não permitir a sua inscrição.

É da responsabilidade da Fundação Benfica e da GEBALIS fazer uma monitorização garantindo que todas as equipas cumprem com os critérios de participação.

Todas os promotores e equipas deverão assinar um Compromisso garantindo que irão cumprir com as normas estipuladas pelo Community Champions League.

# Regulamento de Jogo

A Liga / Jogos CCL é jogada segundo as regras de Futebol de 5 da FIFA e da Federação Portuguesa de Futebol assim como pelas regras em vigor impostas pela Associação de Futebol de Lisboa, tal como das regras particulares propostas pela organização do *Community Champions League*.

## 1. Equipas e Jogadores:

- As equipas são mistas, com o mínimo de 8 jogadores e o máximo 12, 5 em campo por equipa, 4 jogadores, 1 guarda-redes e os restantes suplentes.
- Constituídas por rapazes e raparigas nascidos entre 2011 e 2014.
- Até um limite máximo de 4 jogadores federados no futebol/futsal.
- Durante o desenrolar de cada edição, cada equipa pode fazer substituições desde que elas cumpram com os pré-requisitos estabelecidos para a constituição das equipas.

## 2. Fases: Na primeira fase – Fase de Grupos – as equipas serão distribuídas por dois grupos, onde poderão obter cinco ou seis classificações diferentes – 1º, 2º, 3º, 4º, 5º e 6º.

- Apuram-se para a **Fase de Ouro** as equipas que se classificarem em 1º, 2º e 3º lugar no grupo de seis e em 1º, 2º, 3º e 4º no grupo de sete, de acordo com as regras estabelecidas.
- Apuram-se para a **Fase de Prata** as equipas que se classificarem em 4º, 5º e 6º lugar do grupo de seis e em 5º, 6º e 7º no grupo de sete.
- Pontos de transição - As equipas que realizarem todas as jornadas desportivas e comunitárias da 1ª fase, iniciam a próxima fase com 5 pontos bónus.

## 3. Equipamentos: Os atletas deverão estar munidos de equipamento adequado à modalidade desportiva. É expressamente proibida a utilização de chuteiras com pitons. Se o equipamento das duas equipas for semelhante, a comissão organizadora cederá coletes para o jogo ser disputado.

- Jogadores
  - i. Em todos os jogos, é obrigatório que os jogadores utilizem o equipamento oficial fornecido pela organização (t-shirt, calções e meias);

- ii. O não cumprimento desta regra implica penalização na pontuação da equipa.
  - Treinadores/Responsáveis
    - i. Os treinadores/responsáveis que recebam o equipamento oficial (t-shirt) têm igualmente a obrigação de o utilizar durante os jogos;
    - ii. O não cumprimento desta regra implica penalização na pontuação da equipa.
  - Calçado (ténis)
    - i. Os ténis fornecidos pela organização destinam-se a serem utilizados pelos beneficiários durante os treinos e em especial nos jogos, pelo que o seu uso é recomendado. Apesar de não ser obrigatório, espera-se que os atletas façam uso regular deste material, garantindo assim uniformização, conforto e segurança, bem como a valorização do apoio disponibilizado pela organização.
- 4. Duração dos jogos:** os jogos terão 2 partes de 20 minutos cada, com um intervalo de 5 minutos. Em cada parte, será permitido uma pausa técnica (1min) por equipa. Não existirá tempo extra adicionado ao tempo de jogo, salvo casos omissos em que seja necessária a paragem prolongada do jogo, nesse caso, será da responsabilidade da arbitragem decidir como proceder.
- 5. Campo:** O campo será definido pela equipa a jogar em casa, podendo ser em qualquer superfície do território desde que cumpra com as medidas estipuladas:
- Medida mínima- 19m x 10m
  - Medida máxima – 42m x 25m
  - Grande área – deve ter idealmente 3m.
- As marcações do campo devem ser definidas pela equipa da casa, da forma que considerarem mais prática, sendo da responsabilidade do responsável de equipa da equipa da casa potenciar um momento antes do jogo em que explica detalhadamente essa configuração.
- 6. Substituições de atletas de campo:** O número de substituições durante o jogo é livre e sem ser necessária autorização do árbitro.
- As substituições são feitas junto à linha do meio campo;
  - Primeiro tem que sair o jogador que está em campo e só depois pode entrar o jogador que o substitui;

#### **7. Substituição do Guarda Redes:**

- No princípio de cada jogo terão de ser identificados 2 guarda redes na ficha de jogo;
- O guarda-redes pode jogar o jogo inteiro ou ser substituído em qualquer parte do jogo, desde que seja pelo outro guarda-redes, identificado no início do jogo.

**8. Bola Fora:** Quando a bola sai é repostada com o pé, estando o adversário a pelo menos 2m de distância;

#### **9. Reposição de Bola:**

- Quando a bola sai pela linha final tem de ser repostada pelo guarda-redes com os pés ou com as mãos e o adversário deve encontrar-se fora da área. Na reposição da bola em jogo pelo guarda-redes, não poderá haver golo direto.

Após o golo é repostada no meio-campo com pontapé de saída, não poderá haver golo direto.

**10. Atraso ao Guarda Redes:** A bola poderá ser atrasada ao Guarda-Redes, mas este não poderá agarrá-la com as mãos, só em casos que a bola seja atrasada de cabeça e/ou peito.

**11. Cantos:** Não haverá marcação de cantos no jogo, quando a bola sai 3 vezes seguidas pela linha final haverá marcação de um penáti para equipa adversária. A contagem na 2ª parte começa pelo número de cantos que acabou a 1ª parte.

**12. Guarda-Redes:** o guarda-redes pode jogar em toda a superfície do campo mas só poderá jogar com as mãos dentro da sua área.

#### **13. Organização de Jogo:**

- **A equipa da casa organiza e garante que o campo é adequado e se encontra em condições** para a realização do jogo – **o que permitirá ganhar 1 ponto;**
- A equipa da casa é obrigada a definir a zona técnica e a zona onde os adeptos podem estar e circular, se estas diretrizes não estiverem asseguradas o jogo pode ser suspenso.
- A equipa da casa deverá promover um momento antes de cada jogo a acontecer no seu território em que explica todas as questões logísticas e específicas do seu espaço.
- A equipa que recebe a jornada é obrigada a ter um técnico responsável,

disponível durante o período de tempo em que decorre a jornada.

- **A equipa da casa tem a responsabilidade de garantir até ao intervalo de cada jogo, que todos os atletas, de ambas as equipas, têm águas – o que permitirá ganhar 1 ponto;**
- No início de cada jogo as equipas entram lado a lado em campo antes de se iniciar a partida, perfilam (uma de cada lado do árbitro) e imediatamente após o árbitro, os atletas mantêm-se alinhados e saúdam o público. Após fazerem a saudação seguem em fila para o cumprimento da equipa e banco adversário.
- No jogo disputado pela equipa da casa (equipa que recebe a jornada), a equipa visitante é quem joga de coletes. Nos restantes é feito um sorteio.
- No início do jogo, o árbitro realizará um sorteio e quem ganha escolhe o campo, automaticamente a outra equipa fica com bola e coletes. Exceto se a equipa que perde o sorteio jogar em casa (equipa que recebe a jornada).

#### **14. Comportamento e Disciplina:**

- O espírito desportivo, FairPlay e comportamentos eticamente relevantes são reconhecidos e destacados através da amostragem do **Cartão Branco/FairPlay**;
- O comportamento antidesportivo é sancionado com advertência ou expulsão através da amostragem de cartão amarelo e/ou vermelho:
  - O Cartão Amarelo é usado para informar que um jogador foi advertido sempre que se verificar uma **Atitude** imprópria para o espírito desportivo e fairplay, designadamente:
    - Conduta verbal desadequada;
    - Conduta gestual desadequada;
  - O Cartão Vermelho é usado para informar que um jogador foi expulso nas seguintes situações:
    - Reincidência de condutas verbal e gestual desadequadas;
    - Reincidência de **Atitude** imprópria dá lugar a mostragem de segundo cartão amarelo e consequente cartão vermelho;
    - A mostragem de cartão vermelho direto é aplicada em situação de extrema gravidade.
- Serão atribuídas as seguintes **pontuações Atitude/FairPlay**:
  - Cartão Amarelo = -1 ponto e penalização de 2 minutos para o jogador que cometeu a falta a não ser que a equipa sofra golo, nesse caso o jogador

volta automaticamente ao jogo;

- Cartão Vermelho = -2 pontos e terá de abandonar o jogo não podendo ser substituído na parte do jogo em que sofreu a expulsão;

- Cartão Branco = não tem atribuição direta de pontos, mas as equipas que cumprirem com a maior parte dos critérios de Atitude Positiva, estipulados na **Tabela de Atitude Positiva** receberão 5 pontos.

- As regras referentes a faltas estendem-se ao Guarda-Redes.

#### **15. Livres:**

- Num livre a equipa opositora deverá estar a 4m da bola;
- Não é possível marcar golo num livre a não ser em caso de penálti.

#### **16. Cortes de Bola:**

- É proibido cortar a bola no chão (carrinhos) sempre que houver disputada de bola, adversário por perto, sendo que quem o fizer será penalizado com um livre direto;
- Se for a menos de 6m da linha de golo (área) será penalizado com um penálti;
- Sendo que é proibido cortar a bola no chão, é punível com cartão amarelo e 2 minutos de exclusão.

#### **17. Pontualidade:**

- É considerado pontualidade a equipa (6 ou mais jogadores aptos fisicamente para jogar) estar **no mínimo 15 minutos antes do início do jogo**, desde que esse tempo garanta que o jogo comece a horas tendo em conta todos os procedimentos necessários para o começo do jogo (vestir, aquecimento, reunião pré-jogo, sorteio...)

#### **18. Não Comparência:**

- A não comparência em jogo sem aviso prévio, é punida com 10 pontos negativos;
- Também é considerada não comparência se a equipa se apresentar com menos de 5 jogadores. (5 ou mais jogadores equipados e aptos fisicamente para jogar).

**19. Cancelamento de Jogos:** Compete exclusivamente à Organização da Community Champions League aprovar o cancelamento do jogo. Sendo que a solução para fazer essa jornada acontecer tem de partir da equipa que fez o cancelamento, e deve acontecer no prazo de 15 dias úteis a partir do dia do cancelamento. Compete exclusivamente à Organização da Community Champions League aprovar o

cancelamento/alteração do jogo tendo como base a justificação/informações apresentada pela(s) equipa(s). Sendo que a solução para fazer essa jornada acontecer tem de partir da equipa que fez o cancelamento, e deve acontecer o mais breve possível, não ultrapassando a data da última jornada da respetiva fase. A equipa em causa terá que comunicar às restantes equipas envolvidas e encontrarem uma data.

**20. Materiais de Jogo:** Compete à Organização da Liga (Fundação Benfica, Gebalis e Masterfoot) garantir que todas as equipas têm os materiais necessários para que os jogos possam acontecer, assim a organização assegura:

- Árbitros;
- Bolas;
- Coletes;
- Mapas de Jogos;
- Fichas de jogo – são cedidas previamente a cada equipa para que possam proceder ao seu preenchimento;
- Tabela Classificativa – que será disponibilizada em tempo útil depois de cada jogo no site da Masterfoot.

**21. Documentos de Jogo -** Compete a cada equipa:

- No início da Community Champions League apresentar a ficha de inscrição de cada jogador com a informação solicitada (identificação, fotografias...);

**22. Classificação CCL:** A classificação de todas as equipas será regida pelo sistema de pontos ganhos, de acordo com os seguintes critérios:

- **Antes do jogo**
  - Campo Limpo = 1 ponto – (equipa visitada);
  - Bons anfitriões - Garantir bebidas para todos os atletas em jogo ao intervalo (equipa da casa) = 1 ponto; (equipa visitada);
  - Pontualidade = 2 pontos;
  - Equipa devidamente equipada = 1 ponto;
  - Majoração = 1 ponto;
  - 81% de assiduidade = 1 ponto;
  - Falta de Comparência = -10 pontos.
- **Durante o jogo:**

- Atitude Positiva
  - Respeito pelos próprios = 1 ponto;
  - Respeito pelos outros= 2 pontos;
  - Respeito pelas regras= 2 pontos.
- **Depois do jogo:**
  - Pontos do jogo de futebol = 3 pontos - Vitória  
= 1 ponto - Empate  
= 0 pontos - Derrota
- Os pontos por Atitude Positiva são atribuídos com base no cumprimento do maior número de parâmetros da Tabela de Atitude Positiva, que são:
  - Respeito pelos próprios - Os jogadores respeitam os seus companheiros de equipa, treinadores e adeptos.
  - Respeito pelos outros - Os jogadores respeitam os seus adversários, adeptos, equipamentos e as instalações.
  - Respeito pelas regras - Os jogadores respeitam as regras e as decisões dos árbitros.
- É possível que ambas as equipas em jogo recebam os pontos de Atitude Positiva se apresentarem um comportamento positivo no decorrer do jogo;
- As ações comunitárias deverão ser decididas, pensadas e executadas em comunidade, sendo que posteriormente serão analisadas pela Organização da Liga.

No final de cada fase/Liga Community Champions League, em caso de empate na tabela classificativa, a classificação é definida através de:

- 1º Critério: Equipa com maior pontuação na Atitude Positiva + cartões brancos;
- 2º Critério: Equipa com maior pontuação em todo o Comportamento (atitude positiva, - cartões amarelos e – cartões vermelhos) + cartões brancos;
- 3º Critério: Resultado no confronto direto;
- 4º Critério: Diferença de golos (equipa com maior diferença entre nº de golos marcados e nº de golos sofridos);
- 5º Critério: haverá a realização de um jogo entre as equipas empatadas.

**23. Prémios:** No final da edição do *Community Champions League* serão atribuídos prémios e troféus a todas as equipas: No final de cada época do Community Champions serão atribuídos os seguintes prémios/troféus:

- **1º, 2º e 3º Lugar** – As equipas que atingirem estas classificações quer na Liga de

Ouro, quer na Liga de Prata receberão troféus;

- **Medalhas** – Todos os participantes receberão uma medalha de participação no Evento Final de cada edição da Community Champions League.
- **Prémios de Equipa** – Equipa Fairplay e Equipa Comunitária.
- A equipa vencedora da Liga de Ouro e da Liga de Prata terão acesso a uma **experiência desportiva**.
- Em abril/maio de 2026 **existirá uma ação comunitária extra e um jogo entre o vencedor da Liga de Ouro 2024/2025 e o vencedor da Liga de Ouro 2025/2026** para apurar a equipa **vencedora da Liga de Ouro**.
- Em abril/maio de 2026 **existirá uma ação comunitária extra e um jogo entre o vencedor da Liga de Prata 2024/2025 e o vencedor da Liga de Prata 2025/2026** para apurar a equipa **vencedora da Liga de Prata**.

**24.** Qualquer caso omissos é definido pela organização.