



REGULAMENTO

1. REGRAS

O “*AVEIRO CUP 2010*” será jogado de acordo com as regras da F.I.F.A. e F. P. F., à exceção dos detalhes que se explicam neste regulamento.

2. FORMATO DO TORNEIO

Em todas as categorias de idade se formarão grupos de 3 ou 4 equipas.
Todas as equipas de cada grupo jogarão entre si, garantindo-se desta forma um número mínimo de jogos.
Cada jogo ganho supõe a obtenção de 3 (três) pontos. Em caso de empate cada equipa terá 1 (um) ponto.
A derrota corresponde a 0 (zero) pontos

3. DESEMPATES

Se no final das classificações, duas ou mais equipas tiverem somado o mesmo número de pontos, passará a determinar-se a classificação de uma e outra equipa da seguinte forma:

- 1º Número de pontos alcançados pelas equipas empatadas, nos jogos realizados entre si.
- 2º Diferença entre golos marcados e sofridos pelas equipas empatadas, nos jogos realizados entre si.
- 3º Diferença entre golos marcados e sofridos pelas equipas empatadas em todos os jogos realizados.
- 4º Maior número de golos marcados em toda a prova.

Se após a aplicação sucessiva dos critérios atrás mencionados ainda subsistir situação de igualdade, classificar-se-á a equipa com menor média de idades.

Nas rondas eliminatórias e nas finais, em caso de empate o jogo decidirá-se com a marcação de pontapés da marca de grande penalidade. No futebol de 11, a primeira série será de 5 pontapés da marca de grande penalidade e no futebol 7 será de 3 pontapés da marca de grande penalidade. Após a realização da primeira série se ainda subsistir situação de igualdade, a execução prossegue até que uma equipa tenha marcado um golo a mais do que a outra com o mesmo número de tentativas.

4. CATEGORIAS DE IDADE

Masculino

- C Nascidos depois de 01/01/1995 até 31/12/1996..... Futebol 11
- D Nascidos depois de 01/01/1997 até 31/12/1997..... Futebol 7
- D1 Nascidos depois de 01/01/1998 até 31/12/1998..... Futebol 7
- E Nascidos depois de 01/01/1999 até 31/12/1999..... Futebol 7
- E1 Nascidos depois de 01/01/2000 até 31/12/2000..... Futebol 7

5. PROGRAMA DE JOGOS

As equipas deverão chegar até às 18H00 do dia 07 Julho, procedendo-se ao controle e alojamento das equipas.
Os jogos disputam-se desde Quinta-feira dia 08 Julho até Domingo dia 11 Julho (ambos inclusive), segundo o calendário de jogos que será enviado a todos os participantes. Este calendário define a hora e o campo de jogo, sua localização, e as categorias de idade correspondentes. Segundo a configuração do grupo há a possibilidade de uma equipa disputar mais do que um jogo diário.

6. DURACÃO DOS JOGOS

Segundo a categoria de idade e dependendo de que se trate de fase prévia das rondas eliminatórias ou de finais, os encontros terão a seguinte duração:

CATEGORIAS DE IDADE 1ª FASE E RONDAS ELIMINATÓRIAS FINAIS

	<u>1ª FASE / 2ª FASE</u>	<u>FINAIS</u>
C (sub 15)	2 x 20 min.	2 x 25 min.
D; D1; E e E1	2 x 20 min.	2 x 25 min.

Os intervalos serão de 5 minutos, não sendo permitido durante o respectivo intervalo que as equipas recolham ao balneário.

7. LISTA DOS JOGADORES

Até ao dia 15 de Junho, as equipas deverão enviar á organização a lista que indique o nome completo, datas de nascimento e nº de Bilhete de Identidade, (ou Passaporte) de todos os jogadores inscritos (máximo 20 jogadores por equipa na categoria C) e (máximo 16 jogadores nas categorias D, D1; E e E1). Esta lista será enviada em branco a todas as equipas participantes com a antecedência necessária, e servirá de base para inscrição dos atletas na Apólice de Seguro.

8. CONTROLO DE IDADE

O controlo de idade será efectuado pela organização no dia da chegada e em todos os campos e em cada jogo que as equipas disputem sempre que o oficial de mesa da organização o solicite, devendo os responsáveis das equipas disponibilizarem todos os documentos necessários para o efeito.

9. NÚMERO DE JOGADORES E SUPLENTES

Futebol 11 – CATEGORIA C

Nenhuma equipa pode utilizar mais de 16 jogadores num jogo, dos 18 jogadores incluídos na ficha de jogo. É permitido até um máximo de 5 substituições em cada jogo (incluída a do guarda-redes), sendo que três substituições terão que ocorrer até ao início da 2ª parte. Após o início desta só poderão ser feitas 2 substituições. Nenhum jogador substituído poderá voltar a ser utilizado nesse jogo.

Futebol 7 – CATEGORIAS D, D1,E e E1

Nenhuma equipa pode utilizar mais de 12 jogadores num jogo. Não haverá limite de substituições (conforme o regulamento do próprio futebol 7).

Não se permite a utilização de um jogador em mais que uma equipa.

10. DOCUMENTAÇÃO A TRAZER PARA CADA JOGO

Quinze (15) minutos antes de cada jogo, o delegado da equipa deverá entregar ao Delegado de Mesa uma das fichas de jogo que foram entregues ao responsável da equipa. Estas deverão estar completamente preenchidas nos espaços destinados para o efeito, com os nomes (1º e ultimo nome) e números de dorsal.

É obrigatório que em cada jogo se apresente os seguintes documentos originais de cada jogador:

- Bilhete de Identidade (ou passaporte).

NOTA: Cartões de atleta das Associações e/ou Federações não serão aceites.

Nenhum jogo pode começar sem que a mesa disponha da lista dos jogadores.

11. RECLAMAÇÃO

Os delegados que queiram comprovar a ilegalidade da participação de qualquer jogador, poderão fazê-lo até ao final do jogo, dando conhecimento ao oficial de mesa da organização encarregado no campo.

No momento da reclamação, o reclamante deverá fazer um depósito de 50€ por cada jogador reclamado. Nocaso em que o jogador reclamado certifique a sua legalidade mediante a apresentação de alguns dos documentos originais solicitados, o oficial de campo dará a reclamação como finalizada. No caso do jogador reclamado não dispor dos documentos solicitados, ou não apareça nas listas, serão citados, reclamante e reclamado (junto ao responsável de equipa), duas horas depois na sede da Comissão de Competição do torneio (Central de informação) a qual decidirá a respeito.

Se a reclamação não for julgada procedente, o valor depositado não será devolvido.

Reclamações sobre erros de arbitragem não podem modificar o resultado do jogo.

A decisão da Comissão de Competição, é final e irrevogável. A interpretação dos factos e regras serão definitivas.

12. PONTUALIDADE

Todas as equipas deverão **estar junto ao campo onde vão jogar 15 minutos antes da hora de início do jogo devidamente preparadas, e informar o respectivo delegado de mesa.** No caso de não ser assim e sem justificação, a comissão de competição poderá tomar uma das seguintes medidas:

- Dar o jogo por perdido da equipa infractora (3-0)
- Realizar o jogo com algum atraso, sendo que essa decisão caberá ao delegado de mesa.

A não apresentação a um jogo sem causa justificada, significará dar esse jogo como perdido (3-0) e sancionará a equipa infractora com três pontos a menos.

Em ambos os casos, a Comissão de Competição reserva o direito de sanção em caso de afectar equipas terceiras.

13. ÁRBITROS

Todos os árbitros e árbitros auxiliares serão oficiais sendo designados para cada jogo pela Comissão de Competição.

14. EQUIPAMENTOS

- Se o árbitro decidir que uma equipa deve mudar as suas camisolas devido a semelhança com as da equipa contrária, a equipa que apareça em segundo lugar no calendário deverá mudar as suas cores.
- Os jogadores devem manter o mesmo número de dorsal durante todo o torneio.
- **É expressamente proibida a utilização de botas com pítons de alumínio.**

15. PROGRAMA DE JOGOS

A Organização reserva-se o direito de mudar os grupos, o calendário, os campos de jogo e as horas dos jogos. Aos delegados das equipas afectados será dado o aviso com devida antecedência.

16. SEGUROS

- a) O *Aveiro Cup* não será responsável por nenhuma enfermidade, roubo ou acidente extra desportivo.
- b) Todos os atletas participantes estarão abrangidos por APÓLICE de seguro de grupo para acidentes desportivos. Para tal é obrigatório o envio até **15 de Junho** da lista mencionada no ponto nº 7 deste regulamento, devidamente preenchida. **Nenhuma equipa será autorizada a participar no Aveiro Cup sem que este pressuposto esteja cumprido.**
- c) Em caso de necessidade de accionar a Apólice de Seguro para assistência a qualquer atleta, o seu responsável de equipa deverá imediatamente informar a Organização da ocorrência, por forma a que esta possa desencadear todo o processo e encaminhar o atleta para os locais de assistência protocolados.

17. CAMPOS DE FUTEBOL

Todos os campos de futebol são de Relva natural ou Relva sintética de última geração.

Em todos os campos de jogo de Relva Natural, o aquecimento das equipas deve ser feito ao longo das linhas laterais e/ou linhas de fundo, exteriores ao rectângulo de jogo, para uma melhor preservação dos campos durante os dias de duração do torneio.

18. TROFÉUS

No Domingo, 5 de Julho, serão entregues os troféus ao campeão, vice-campeão, 3ºs. e 4ºs classificados de cada categoria, e os troféus ao melhor jogador de cada categoria de idade e melhor clube do torneio (Fair Play).

A decisão de qual será o melhor clube do torneio será tomada pela organização.

Será entregue a todos os jogadores um diploma de sua participação no *Aveiro Cup*.

19. CENTRAL DE INFORMAÇÃO

A central de Informação estará á vossa completa disposição, de Quarta-feira a Domingo, para ajudar em qualquer assunto que possa surgir. Entre outros poderão encontrar os seguintes serviços:

- Informação acerca do torneio (situação dos campos, horários dos jogos, classificações, etc.)
- Informação turística, pode sugerir os lugares mais interessantes onde podem realizar excursões, actividades extra desportivas, etc.
- Fotos oficiais do torneio.
- Lembranças do torneio: T-shirts, bonés, etc.

Será o centro nevrálgico do torneio onde sempre encontrará alguém disposto a esclarecer qualquer dúvida ou problema.

20. COMPORTAMENTO

Cada clube será responsável pelo comportamento dos seus jogadores, acompanhantes e familiares, tanto dentro como fora do terreno de jogo. O mau comportamento pode levar a exclusão do torneio.

Por outro lado deve-se destacar que os hotéis terão pessoas alheias ao *Aveiro Cup* que merecem todo o nosso respeito. Uma má conduta nos hotéis onde as equipas serão alojadas pode levar a direcção dos mesmos a rescindir os serviços de alojamento e comida sem que a Organização do torneio possa tomar parte.

21. SANÇÕES DISCIPLINARES

- a) Um jogador advertido pelo árbitro com dois cartões amarelos no mesmo jogo será considerado expulso do terreno de jogo e impedido de participar no jogo imediatamente a seguir.
- b) Sempre que um jogador acumule dois cartões amarelos será impedido de participar no jogo imediatamente a seguir.
- c) Um jogador advertido pelo árbitro com um cartão vermelho directo será expulso do terreno de jogo e impedido de participar nos dois jogos imediatamente a seguir.
- d) Às equipas que utilizem num jogo atletas impedidos disciplinarmente será atribuída derrota por 3-0.

22. BOLAS

Todas as partidas serão jogadas com bolas da organização. Em caso algum se dispensarão bolas para o aquecimento das equipas.

A ORGANIZAÇÃO