



# REGULAMENTO COMPETITIVO

## 1. PROGRAMA/ CALENDÁRIO/ HORÁRIOS

O *Vianense Cup/25ª Edição Torneio Rodrigo Badana* (Futebol de 7) realizar-se-á nos dias 17 e 18 de junho de 2017 (sábado e domingo), conforme calendário de jogos e programa do torneio a remeter até ao dia **11 de junho de 2017**.

## 2. LOCAL DE REALIZAÇÃO DOS JOGOS

Os jogos realizar-se-ão no relvado natural (n.º 1) e no relvado sintético (n.º 2) do Estádio Dr. José de Matos, em Viana do Castelo. As dimensões dos campos de futebol de 7 terão as medidas oficiais aprovadas pela F.P.F.

**Estará disponível um campo de futebol de 7 para as equipas participantes efetuarem os habituais exercícios de aquecimento/preparação do jogo.**

## 3. ESCALÕES

O Torneio será disputado nos escalões de Infantis/Sub13 (atletas nascidos em 2004), Infantis/Sub12 (atletas nascidos em 2005), Benjamins/Sub11 (atletas nascidos em 2006), e Benjamins/Sub10 (atletas nascidos em 2007).

Os jogadores inscritos **de categoria inferior podem participar**, sem perda da sua categoria, **em jogos da categoria imediatamente superior**.

## 4. EQUIPAS

- a) Cada equipa poderá integrar, um número máximo de, **catorze (14) atletas em cada jogo. Os restantes jogadores não poderão permanecer no relvado de jogo.**
- b) Até ao p.f. dia **5 de junho 2017** (2ª feira), todas as equipas deverão remeter, (para [vianensecup@scvianense.com](mailto:vianensecup@scvianense.com)), a ficha de inscrição, (a enviar após confirmação da participação/aceitação da inscrição), (que indique o n.º da camisola do jogador, nome completo, data de nascimento e número do documento de identificação), devidamente preenchida.
- c) Até **ao dia 15 de maio**, todas as equipas deverão enviar via email (para [vianensecup@scvianense.com](mailto:vianensecup@scvianense.com)) o logótipo do clube, uma fotografia de conjunto da equipa dos escalões onde pretendem participar, bem como o nome dos jogadores, treinadores e diretores/delegados referentes à mesma, para efeitos de conceção da revista alusiva ao referido torneio.



## 5. SECRETARIADO

Funcionará um secretariado do torneio que estará à completa disposição dos intervenientes, para ajudar em qualquer assunto que possa surgir (relativo ao torneio).

No dia **16 de junho (6ª feira)**, cada equipa terá que **entregar no secretariado** do torneio os documentos de identificação de todos os atletas inscritos:

- a) A identificação dos atletas será efectuada através do documento individual com fotografia – Bilhete de Identidade, Cartão de Cidadão, ..., - (obrigatoriamente). **Não será aceite o cartão de atleta da respetiva Associação de Futebol**, pois desta forma não é possível saber a data de nascimento do atleta.
- b) Os documentos de identificação dos atletas serão devolvidos, após a sua verificação no secretariado, no entanto, **alerta-se os clubes para que os mesmos estejam disponíveis** para serem apresentados, no caso de haver alguma **suspeição ou protesto de algum jogo**.
- c) Todas as equipas receberão da organização uma pasta com todos os documentos relativos ao torneio, uma revista oficial, as senhas das refeições e as identificações para todos os elementos da equipa, sendo obrigatório usá-la no decorrer do torneio, para efeitos de circulação no local do alojamento, refeições, nos espaços de jogo e balneários.

## 6. MODELO COMPETITIVO

- a) O Torneio será disputado de acordo com o seguinte modelo competitivo:
  - **1.ª fase** – dois (2) grupos de quatro (4) equipas/cada – todos contra todos/poule a 1 volta,
  - **2.ª fase** – jogo n.º 13 - 3.º grupo A x 4.º grupo B, jogo n.º 14 - 4.º grupo A x 3.º grupo B , e jogo n.º 15 - 1.º grupo A x 2.º grupo B, e jogo n.º 16 - 2.º grupo A x 1.º grupo B,
  - **3.ª fase** – vencido jogo n.º 13 x vencido jogo n.º 14 (apuramento 7.º/8.º classificados), vencedor jogo n.º 13 x vencedor jogo n.º 14 (apuramento 5.º/6.º classificados), vencido jogo n.º 15 x vencido jogo n.º 16 (apuramento 3.º/4.º classificados), e vencedor jogo n.º 15 x vencedor jogo n.º 16 (apuramento 1.º/2.º classificados).
- b) A classificação da 1.ª fase será definida de acordo com número de pontos obtidos após o somatório das pontuações obtidas em cada jogo disputado (vitória – 3 pontos, **empate com golos 2 pontos**, empate sem golos – 1 e derrota – 0 pontos).
- c) Para efeitos de desempate na classificação entre as equipas relativas à 1ª fase serão considerados os seguintes critérios:
  - confronto direto da pontuação final (a maior pontuação fica mais bem classificada do que a menor pontuação),
  - diferença entre golos marcados e sofridos,
  - número de golos marcados,
  - número de golos sofridos,
  - a equipa mais jovem, apurada através do somatório do número de meses de idade, (tendo em conta o número de meses completos contados até 31/5/2017), a dividir pelo nº de jogadores inscritos.



- d) Caso se verifique um empate no final de um jogo das 2.<sup>a</sup> e 3.<sup>a</sup> fases, será marcada uma série de 3 grandes penalidades para encontrar o vencedor. Se no final da série se verificar um empate, cada equipa marcará, alternadamente, uma grande penalidade, até que uma equipa marque e a outra falhe. As grandes penalidades terão que ser marcadas por jogadores diferentes, até que todos, os atletas inscritos no torneio, tenham tentado a concretização.
- e) A Organização reserva-se o direito de mudar o calendário, os campos de jogo e as horas dos jogos. Aos responsáveis das equipas afetados será dado o aviso com devida antecedência.

## 7. LEIS DE JOGO

As leis de jogo serão as da Federação Portuguesa de Futebol – Futebol de 7, **com as exceções** determinadas por este regulamento:

- a) Entram no recinto de jogo, **apenas os 14 jogadores** que constituem a equipa para cada jogo, e os elementos do staff (treinadores, diretores e fisioterapeuta);
- b) Nas substituições durante o jogo, a entrada/saída dos jogadores faz-se em simultâneo, **junto à linha do meio campo;**
- c) No caso de paragem prolongada no jogo, as equipas de arbitragem deverão ter atenção este facto e conceder o respetivo tempo extra, mesmo que o sinal sonoro do final dos jogos soe;
- d) **No caso dos penalties para encontrar o vencedor numa eliminatória** (jogos da 2.<sup>a</sup> e 3.<sup>a</sup> fases do torneio), **ambas as equipas terão de ter o mesmo número de jogadores**, antes e durante os penalties, sendo que este número é encontrado com base no total de jogadores da equipa em menor número.  
Ainda sobre esta situação e relativamente ao guarda-redes, poderá haver alternância destes elementos na baliza, durante os penalties.

## 8. TEMPO DE JOGO

Os jogos terão a duração de 30 minutos sem intervalo, nas 1.<sup>a</sup> e 2.<sup>a</sup> fases e nos jogos da 3.<sup>a</sup> fase de apuramento dos 7.<sup>o</sup>/8.<sup>o</sup> e 5.<sup>o</sup>/6.<sup>o</sup> classificados; e de 40 minutos, (2 partes de 20 minutos com 5 minutos de intervalo), nos jogos da 3.<sup>a</sup> fase de apuramento dos 3.<sup>o</sup>/4.<sup>o</sup> e 1.<sup>o</sup>/2.<sup>o</sup> classificados.

## 9. SUBSTITUIÇÕES

Nos escalões de Infantis e Benjamins, (Futebol de 7), não há número limite para as substituições.

## 10. DISCIPLINA

- a) Para efeitos disciplinares, **nos casos de agressão ou injúrias a algum elemento das equipas que participam no jogo** (incluindo a de arbitragem), **será exibido um cartão vermelho, ficando este elemento excluído da participação nesse e nos restantes jogos da competição;**



- b) Para efeitos disciplinares, no caso duma equipa, durante uma jogada, desrespeitar as leis de jogo, **com um jogador a anular uma clara oportunidade de golo à equipa adversária, o jogo infrator será obrigado a sair do campo, não sendo possível a sua substituição até ao final desse jogo.** Esta situação, tem um carácter pedagógico e refere-se aos casos em que perante as leis de jogo teria de ser exibido um cartão vermelho direto ao jogador;
- c) O jogador que receba um cartão vermelho por acumulação de cartões amarelos poderá jogar no jogo seguinte.
- d) Se o comportamento de determinada equipa **for considerado anti-desportivo** pela Comissão Organizadora do Torneio durante um jogo ou durante a sua presença no recinto onde decorre a prova poderá aquela equipa ser sancionada com,
- derrota de 3-0 no jogo em causa.
  - exclusão da equipa do torneio.

## 11. PONTUALIDADE

Todas as equipas deverão estar preparadas para entrar em campo para o seu jogo, **10 minutos antes da hora de início do jogo.** Se há mesma hora marcada para a realização do jogo a equipa não estiver presente, a equipa de arbitragem aguardará 5 minutos pela chegada da equipa. Caso esta não compareça ser-lhe-á atribuída a derrota no jogo por 3- 0.

## 12. JOGOS

Os jogos de todos os escalões, iniciam-se e terminam, nos quatro campos, ao mesmo tempo, através dum sinal sonoro.

Imediatamente antes do início de cada jogo, as equipas ficarão alinhadas, ao lado da equipa de arbitragem, e farão uma saudação ao público situado nas bancadas.

A organização disponibiliza cadeiras para os elementos do “staff” e os jogadores suplentes. Cada equipa, no final de cada jogo, deverá deixar as cadeiras devidamente organizadas no local, conforme as encontrou.

Todos os jogadores deverão usar os n.ºs das camisolas que estão indicados na ficha de inscrição.

Nos jogos, **no caso da cor das camisolas das equipas serem semelhantes** e causar dificuldades de distinção ao árbitro, a utilização de coletes desportivos compete sempre à equipa visitante (**equipa identificada como A** na ficha de jogo).

## 13. ARBITRAGEM

Todos os jogos serão arbitrados por árbitros da Associação de Futebol de Viana do Castelo.

Todos os árbitros designados para os jogos são da responsabilidade da organização, assim como a sua nomeação para os respetivos jogos, não cabendo a qualquer equipa o direito de veto.



## 14. CERIMÓNIAS /PRÉMIOS

No final dos jogos relativos às finais de cada escalão, decorrerá a habitual cerimónia de entrega de prémios às equipas, no campo de relva natural do estádio

**A cada clube será atribuído um local específico para estar dentro do campo. Todas as equipas deverão trazer bandeira(s), estandartes ou outro adereço relativo ao seu clube, de modo a estarem devidamente identificados.** Os prémios serão entregues por escalão, começando pelo último até ao primeiro classificado.

Haverá um **troféu coletivo e medalhas individuais para cada elemento** das equipas participantes, bem como a **atribuição de um diploma aos jogadores distinguidos em cada escalão**, como fazendo parte da seleção do “**Top 7 melhores jogadores**”.

**Só serão entregues prémios às equipas que comparecerem na respetiva cerimónia.**

## 15. DISPOSIÇÕES FINAIS

Haverá direito a protesto ou reclamação, até 30 minutos após o final de cada jogo, desde que se verifique que as provas apresentadas carecem de fundamento técnico.

As decisões tomadas pela Comissão Organizadora, (do Torneio), sobre qualquer questão relacionada com a realização e desenvolvimento do torneio serão decisões definitivas e irrevogáveis.

## 16. OMISSÕES DO REGULAMENTO

Compete exclusivamente à Comissão Organizadora (do Torneio), suprir todas as omissões que se venham a constatar no presente regulamento.

Viana do Castelo, 13 de abril de 2017