



Regulamento do Torneio "Algarve Youth Cup"

1. - APRESENTAÇÃO

A IIª Edição do **Algarve Youth Cup** realiza-se nas instalações do Complexo Desportivo de Vila Real Santo António, Campo Lusitano VRSA e Complexo Desportivo de Monte Gordo (Algarve - Portugal) e decorre entre os dias 25 e 31 de Março de 2018.

Dia 25 de Março será para realizar as creditações (**ACREDITAÇÃO PRESENCIAL**) de todas as equipas a realizar no **Algarve Youth Cup (AYC) CENTER** das 14h00m às 22h00m.

O **AYC CENTER** encontra-se na entrada do Complexo Desportivo VRSA.

Dia 26 de Março pelas 18 horas 30 minutos irá se iniciar a Cerimónia de Abertura do **Algarve Youth Cup**. Termina às 20 horas.

Todas as equipas devem estar presentes no **Estádio** do Complexo de Vila Real Santo António pelas 18h15m.

Todas as equipas participarão no desfile de abertura. Para isso devem trazer a bandeira do seu clube, região ou País ao qual pertencem, trajes típicos, mascotes, cartazes, etc.

2. - ORGANIZAÇÃO GERAL

2.1. - Regulamento

Este regulamento visa garantir o bom funcionamento do campeonato e é dirigido a todas as equipas que participarem no mesmo.

2.2. - Campos de Jogos e Bola de Jogo

Todo o torneio será disputado em relvado natural e em relvado sintético.

Os jogos irão se realizar nos campos situados em Vila Real Santo António (Complexo Desportivo e Campo Lusitano VRSA) e em Monte Gordo (Complexo Desportivo).

No Complexo de Vila Real Santo António situam-se os seguintes campos: "**1-Nike, 2-Credito Agricola, 3-Simply Bus, 4-Gravymedal, 5-Olho Digital, 6-Gelgrave, 7-Centro Médico VRSA, 8-NSG, 9-SAK, 10-REUSCH, 11-Galibelle, 12-Fisiofernandes, 13-Especial 1, 14-Restaurante "O Tapas"**".

No Complexo de Monte Gordo: "**8-NSG, 9-SAK, 10-REUSCH**".

No Campo do Lusitano de VRSA situam-se os seguintes campos: "**11-Galibelle, 12-Fisiofernandes, 13-Footers**".

A bola a utilizar será da marca NIKE de tamanho n.º 4 (variante fut. 5 e fut. 7) e n.º 5 (variante fut.11).

2.3. - Calendário

O calendário é definido pela organização e apresentado às equipas participantes antes do início do campeonato, sendo que:

Variante Futebol 5:

- Dia 26 a 29 de Março disputa-se a 1ª Fase do escalão de 2011 participante na IIª Edição do **Algarve Youth Cup**;
- Dia 30 a 31 de Março disputa-se a 2ª Fase (Fase A e Fase B) do escalão de 2011 participante na IIª Edição do **Algarve Youth Cup**.

Variante Futebol 7:

- Dia 26 a 28 de Março disputa-se a 1ª Fase dos escalões de 2010, 2009, 2008, 2007 e 2006 participantes na IIª Edição do **Algarve Youth Cup**;
- Dia 29 a 31 de Março disputa-se a 2ª Fase (Fase A e Fase B e Fase C) dos escalões de 2010, 2009, 2008, 2007 e 2006 participantes na IIª Edição do **Algarve Youth Cup**;



VILAREALSTºANTONIO



SGU



- Dia 29 a 31 de Março disputa-se a 2ª Fase (Fase A e Fase B e Fase C) do escalão de 2005 participante na IIª Edição do **Algarve Youth Cup**;

2.3.1. - Alterações

Os horários dos jogos são suscetíveis de serem alterados pela Organização, sendo os clubes intervenientes devidamente informados se tal acontecer.

2.4. - Regras Gerais para o Escalão 2011 – Futebol 5

Balizas: No escalão de 2011 as balizas a utilizar tem a medida de 3m x 2m.

Bola: No escalão de 2011 as bolas a utilizar serão do tamanho 4 da marca NIKE.

Aplica-se o regulamento do futebol 7.

2.5. - Regras Gerais para os Escalões 2010, 2009, 2008, 2007 e 2006 – Futebol 7

Balizas: No escalão acima referido as balizas a utilizar tem a medida de 6m x 2m.

Bola: No escalão de 2010, 2009, 2008, 2007 e 2006 as bolas a utilizar serão do tamanho 4 da marca NIKE.

Aplica-se o regulamento do futebol 7.

2.6. - Regras Gerais para o Escalão 2005 – Futebol 11

Balizas: No escalão acima referido as balizas a utilizar tem a medida de 7,32m x 2,44m.

Bola: No escalão de 2005 as bolas a utilizar serão do tamanho 5 da marca NIKE.

Aplica-se o regulamento do futebol 11.

3. - INSCRIÇÕES

3.1. - Jogadores e Treinadores

Futebol 5 e Futebol 7 - Na inscrição da equipa, cada equipa pode inscrever 18 Atletas e Staff (não tem número limite para inscrição). Para cada jogo as equipas poderão **inscrever 15 atletas na ficha de jogo e 4 elementos do STAFF**.

Jogadores inscritos por uma equipa não podem representar outra equipa/escalão no decorrer do Torneio.

Futebol 11 - Na inscrição da equipa, cada equipa pode inscrever 25 Atletas e Staff (não tem número limite para inscrição).

Para cada jogo as equipas poderão **inscrever 20 atletas na ficha de jogo e 4 elementos do STAFF**.

Jogadores inscritos por uma equipa não podem representar outra equipa/escalão no decorrer do Torneio.

Cada clube com mais do que uma equipa inscrita no torneio pode nomear entre o seu staff a figura de STAFF COORDENADOR (elemento inscrito que pode estar presente no banco nas várias equipas do clube) – **Necessita de credencial entregue pela Organização na Acreditação.**

NÃO SERÃO ADMITIDOS mais do que o número de atletas/staff permitido no jogo. O não cumprimento desta regra irá levar à derrota da equipa por 5-0 que não cumprir o regulamento.

Os jogadores que ficarem fora da convocatória não podem entrar no terreno de jogo e é da responsabilidade de cada clube o cuidado destes jogadores que forem para a bancada.

Futebol 5 - As equipas poderão ser constituídas pelo máximo de 15 jogadores (cinco no campo e dez suplentes) e pelo mínimo de 4 jogadores para iniciar o jogo.

Futebol 7 - As equipas poderão ser constituídas pelo máximo 15 jogadores (sete no campo e oito suplentes) e pelo mínimo de 5 jogadores para iniciar o jogo.

Futebol 11 - As equipas poderão ser constituídas pelo máximo 20 jogadores (onze no campo e nove suplentes) e pelo mínimo de 8 jogadores para iniciar o jogo.

3.2. - Documentos

Todas as equipas devem realizar a **ACREDITAÇÃO PRESENCIAL com todos os seus atletas e staff** no dia 25 de Março no stand da Organização (localizado no Complexo Desportivo de VRSA) das 14:00 às 22:00.

Todos os acreditados (jogadores e staff) irão ter uma **CREDENCIAL** (cartão de identificação com nome e fotografia).

A emissão da 2ª via de cada credencial tem um custo de 5,00€ (pago no ato da entrega da credencial no stand da organização).

Os responsáveis de cada equipa terão de apresentar em TODOS os jogos os DOCUMENTOS de IDENTIFICAÇÃO de TODOS OS ELEMENTOS (cartão da associação respetiva ou Bilhete de Identidade/Cartão de cidadão e credencial do torneio) na mesa de jogo 10 minutos antes do início do jogo. Não existirão exceções ao cumprimento desta norma.

3.3. - Seguro

Todos os jogadores inscritos em **Algarve Youth Cup** não estão cobertos por qualquer seguro desportivo, pelo que no ato da acreditação os responsáveis de cada equipa terão de assinar uma declaração que comprova que todos os atletas da sua equipa estão abrangidos pelo seguro desportivo do seu clube e todos os atletas tem o exame médico desportivo realizado.

O seguro a ser utilizado pelos clubes será válido por a autorização da sua Associação de Futebol ou Federação.

A Organização tem nos campos fisioterapeutas/massagistas que podem dar o primeiro apoio em caso de acidente. Possui apoio ambulatorio e tem parceria com centro médico de VRSA (presente na entrada do complexo desportivo) para acidentes mais graves.

4. - ORGANIZAÇÃO DO CAMPEONATO

4.1. Escalões

O torneio será disputada da seguinte forma:

4.1.1. - Escalão de 2011 (Futebol 5):

- * - 12 Equipas
- * - 1ª Fase – 2 Grupos de 6 Equipas num sistema de todos contra todos (Cada equipa realiza 5 jogos).
- * - 2ª Fase – Apuramento para a Fase A – 1º, 2º, 3º e 4º classificado de todos os grupos.
- * - 2ª Fase – Apuramento para a Fase B – 5º e 6º classificado de todos os grupos.

4.1.2. - Escalão de 2010 (Futebol 7):

- * - 16 Equipas
- * - 1ª Fase – 4 Grupos de 4 Equipas num sistema de todos contra todos (Cada equipa realiza 3 jogos).
- * - 2ª Fase – Apuramento para a Fase A – 1º e 2º classificado de todos os grupos.
- * - 2ª Fase – Apuramento para a Fase B – 3º e 4º classificado de todos os grupos.

4.1.3. - Escalão de 2009 (Futebol 7):

- * - 20 Equipas
- * - 1ª Fase – 5 Grupos de 4 Equipas num sistema de todos contra todos (Cada equipa realiza 3 jogos).
- * - 2ª Fase – Apuramento para Fase A - 1º Classificado de todos os grupos e os três melhores 2º Classificados de todos os grupos.

* - 2ª Fase – Apuramento para Fase B – Dois piores 2º Classificados, 3º classificados de todos os grupos e Melhor 4º Classificado de todos os grupos.

- * - 2ª Fase – Apuramento para Fase C – Quatro piores 4º Classificados de todos os grupos.

4.1.4. - Escalão de 2008 (Futebol 7):

- * - 28 Equipas
- * - 1ª Fase – 7 Grupos de 4 Equipas num sistema de todos contra todos (Cada equipa realiza 3 jogos).

* - 2ª Fase – Apuramento para a Fase A – 1º e 2º classificado de todos os grupos e os Dois melhores 3º Classificados de todos os grupos.

* - 2ª Fase – Apuramento para a Fase B – Cinco piores 3º Classificados de todos os grupos e os Três melhores 4º Classificados de todos os grupos.

* - 2ª Fase – Apuramento para Fase C – Quatro piores 4º Classificados de todos os grupos.

4.1.5. - Escalão de 2007 (Futebol 7):

* - 24 Equipas

* - 1ª Fase – 6 Grupos de 4 Equipas num sistema de todos contra todos (Cada equipa realiza 3 jogos).

* - 2ª Fase – Apuramento para a Fase A – 1º e 2º classificados de cada grupo e os quatro melhores 3º Classificados de todos os grupos.

* - 2ª Fase – Apuramento para a Fase B – Dois piores 3º classificados dos 6 grupos e o 4º classificado de todos os grupos.

4.1.6. - Escalão de 2006 (Futebol 7):

* - 24 Equipas

* - 1ª Fase – 6 Grupos de 4 Equipas num sistema de todos contra todos (Cada equipa realiza 3 jogos).

* - 2ª Fase – Apuramento para a Fase A – 1º e 2º classificados de cada grupo e os quatro melhores 3º Classificados de todos os grupos.

* - 2ª Fase – Apuramento para a Fase B – Dois piores 3º classificados dos 6 grupos e o 4º classificado de todos os grupos.

4.1.7. - Escalão de 2005 (Futebol 11):

* - 16 Equipas

* - 1ª Fase – 4 Grupos de 4 Equipas num sistema de todos contra todos (Cada equipa realiza 3 jogos).

* - 2ª Fase – Apuramento para a Fase A – 1º e 2º classificado de todos os grupos.

* - 2ª Fase – Apuramento para a Fase B – 3º e 4º classificado de todos os grupos.

4.2. - Pontuação

A primeira fase irá disputar-se com base no sistema de todos contra todos de acordo, sendo atribuídos pontos com o seguinte princípio:

- Vitória: 3 Pontos;
- Empate: 1 Ponto;
- Derrota: 0 Pontos;
- Falta de Comparência: Derrota por 5-0.

4.3. - Em caso de igualdade:

Se ao terminar a primeira fase, duas ou mais equipas terminarem iguais em pontos irão ser utilizados os seguintes critérios de desempate:

- a) Maior Diferença entre golos marcados e golos sofridos;
- b) Maior quantidade de golos marcados;
- c) Menor quantidade de golos sofridos;
- d) Melhor resultado entre si;
- e) Sorteio;

4.4. - 2ª Fase

A 2ª fase será por eliminação, e em caso de empate no fim do jogo, não haverá prolongamento e efetuar-se-ão remates de grande penalidade da seguinte forma:

- a) Serão executados por jogadores que estejam designados na ficha de jogo.

Em caso de empate irá executar-se uma grande penalidade alternada por equipa até que se produza a desigualdade. Serão

executadas por jogadores que estejam inscritos na ficha de jogo. Nenhum jogador poderá repetir até que não se tenham esgotado os executantes. Os jogadores expulsos não poderão ser designados.

b) Serão feitos 3 remates por equipa. A equipa vencedora será a que obtiver mais golos.

c) Em caso de empate efetuar-se-á um penálti alternado por equipa, até que surja a desigualdade.

As equipas que perderem o 1º jogo da 2ª fase irão realizar 1 jogo contra outra equipa perdedora da mesma fase disputada – Jogo de Amizade.

4.5. - Duração dos jogos

4.5.1. - Escalão 2011 (futebol 5):

Os jogos terão a duração de 40 minutos (20+20). O intervalo terá duração de 5 minutos.

4.5.2. - Escalão 2010, 2009, 2008, 2007 e 2006 (futebol 7):

Os jogos terão a duração de 50 minutos (25+25). O intervalo terá duração de 5 minutos.

4.5.3. - Escalão 2005 (futebol 11):

Os jogos terão a duração de 60 minutos (30+30). O intervalo terá duração de 5 minutos.

4.6. - Equipamentos

Cada equipa escolhe os equipamentos oficiais do seu clube a utilizar durante o torneio, sendo obrigatório que estes estejam numerados;

Em caso de os equipamentos de cada equipa coincidirem, ou que ao critério do árbitro do jogo exista a possibilidade de confusão a equipa da "casa" ou visitada (segundo a ficha de jogo), deverá utilizar o equipamento alternativo. No caso de não impossibilidade de apresentar equipamento alternativo a equipa visitada (segundo a ficha de jogo) utilizará coletes cedidos pela organização.

5. - LEIS DE JOGO

5.1. - Gerais

Todos os jogos serão disputados de acordo com as Leis do Jogo – Futebol 7 e Futebol 11, do Regulamento de Provas Oficiais da F.P.F.

5.2. - Pontualidade / Falta de Comparência

Os horários são estritos.

As equipas devem estar preparadas 10 (dez) minutos antes do início de cada jogo e haverá uma tolerância de 10 minutos a partir da hora prevista do jogo, apenas com autorização expressa da organização.

Em caso de falta de comparência de uma das equipas, a equipa adversária ganhará os pontos respetivos do jogo (três pontos) com um resultado de 5-0 (cinco - zero).

5.3. - Entrada em jogo

Irá realizar-se da mesma forma que nos jogos internacionais da FIFA. As equipas sairão ao início de cada jogo em fila, encabeçados pelos árbitros em direção ao centro do campo lado a lado com os capitães. Formar-se-ão em fila e saudarão as bancadas. De seguida saúdam-se ambas as equipas.

5.4. - Substituições

As substituições em todas as categorias são livres e ilimitadas. Para tal devem realizar-se na zona central do campo e primeiro deve abandonar o terreno o jogador substituído. O jogo apenas pode ser interrompido, em caso de substituição do guarda-redes.

5.5. - Fora-de-jogo e Atraso ao guarda-redes

A lei do fora-de-jogo aplica-se apenas no escalão de sub 12 (2006) na variante de futebol 7 e irá sancionar-se a partir de uma linha de prolongamento da área de grande penalidade.



O atraso intencional com o pé ao guarda-redes, será sancionado com um pontapé livre indireto a favor da equipa contrária em todas as categorias de futebol. Também se irá considerar atraso o lançamento de linha lateral direto ao guarda-redes.

6. - DISCIPLINA

A acumulação de 2 cartões amarelos no mesmo jogo, dá direito a expulsão do jogo e 1 jogo de castigo.

1 Cartão vermelho direto, dá direito a expulsão do jogo e 1 a 3 jogos de castigo.

Na situação anterior, para além dos jogos de castigo, o jogador em causa pode ser mesmo irradiado do campeonato, dependendo da gravidade dos acontecimentos.

Na situação de uma equipa jogar com algum jogador não inscrito ou castigado perderá o jogo em causa por 0-5 (zero – cinco).

7. - RECLAMAÇÕES

Se uma equipa pretender reclamar um jogo, para tal deve fazê-lo ao delegado de campo e o árbitro deverá mencioná-lo na ficha de jogo. Esta reclamação será por escrito com provas suficientes para aceitar esta reclamação, além disso deverá deixar uma fiança de 250,00€.

Esta reclamação será avaliada ao final da jornada, pelo Comité de Disciplina e unicamente, em caso favorável será devolvido o valor da fiança.

Não se poderá apresentar reclamações contra decisões do árbitro sobre situações relacionadas com o jogo. Estas decisões são definitivas e inapeláveis, com exceção dos casos em que o Regulamento estipule o contrário.

8. - EXCLUSÃO DE EQUIPAS E/OU JOGADORES

A organização pode, a qualquer momento, irradiar uma equipa ou um jogador do Torneio se este demonstrar comportamentos inadequados e que coloquem em causa o bom funcionamento da prova.

9. INSTALAÇÕES

O torneio realizar-se-á no Complexo Desportivo de Vila Real Santo António, Campo Lusitano VRSA e Complexo Desportivo de Monte Gordo (Algarve - Portugal).

Para que tudo decorra com a devida normalidade é importante preservar as instalações que serão utilizadas, desta forma:

- Não é permitida a utilização de pitons de alumínio nos relvados sintéticos;

- Qualquer dano causado nos balneários e/ou recinto de jogo, será da responsabilidade da equipa que o provocou;

- Não é permitido a captação de imagens (foto e vídeo) no decorrer dos jogos por elementos participantes das equipas. A captação de imagens apenas é possível por pessoal credenciado por a organização.

A organização não se responsabiliza pelo desaparecimento de qualquer valor pertencente aos participantes do torneio;

10. - PRÉMIOS

Após a realização da final do escalão iremos dar por encerrada a participação de todas as equipas desse mesmo escalão. Assim após a final, todos os Vencidos e Vencedores dos jogos disputados (Final e 3º/4º Lugar da FASE A e a Final da FASE B) irão receber a Lembrança no Palco que se encontra no Estádio do Complexo VRSA. Previamente à entrega dos prémios coletivos todas as equipas participantes desse escalão vão receber as lembranças individuais de participação junto do Palco de entrega de troféus (Será



entregue a todos os participantes uma Medalha de Participação).

10.1. - Prémios Coletivos (Por escalão)

- 1º Classificado – FASE A;
- 2º Classificado – FASE A;
- 3º Classificado – FASE A;
- 1º Classificado – FASE B;
- 2º Classificado – FASE B;
- Prémio Fair-Play – Troféu.

10.2. – Prémios Individuais (Por escalão)

- Melhor Jogador – Troféu;
- Melhor Guarda-Redes – Troféu;
- Melhor Marcador* – Troféu.

* Em caso de empate o critério será o de atribuir o troféu ao atleta com menor idade.

* Jogos de Amizade (Fase A, Fase B e Fase C) não contam para a atribuição deste prémio.

11. - CASOS OMISSOS

Situações que não estejam previstas neste regulamento, serão resolvidas pela Organização sem qualquer prejuízo para os intervenientes.

12. - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Todas as equipas autorizam a captação de imagens e som, qualquer que seja o seu suporte, dos seus atletas/staff no decorrer do evento. Assim, as mesmas poderão ser utilizadas pela Organização para a transmissão, reprodução, venda, publicação, promoção, adaptação e todos os meios que este achar por bem (por si ou por parceiros autorizados por si).

Para que a IIª Edição do **Algarve Youth Cup** decorra com a devida normalidade é fundamental que todas as equipas tenham conhecimento deste regulamento.



VILAREALSTºANTONIO



SGU