



**ASSOCIAÇÃO
DE FUTEBOL
DA MADEIRA**

**COMUNICADO OFICIAL
Nº 164
DATA: 13.02.2019**

**REGULAMENTO
DA
TAÇA DA MADEIRA DE JUNIORES “A” – FUT. 11 (MASCULINO)
ÉPOCA 2018/2019**

Para conhecimento de todos os Clubes filiados e demais interessados, divulga-se o regulamento da **TAÇA DA MADEIRA DE JUNIORES “A” – FUT. 11 (MASCULINO) – Época 2018/2019**.

Pel' A Direção



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

TAÇA DA MADEIRA DE JUNIORES “A” – FUT. 11 (M) ÉPOCA 2018/2019

REGULAMENTO ESPECÍFICO

1 - ORGANIZADOR E PROMOTOR

1. A Associação de Futebol da Madeira é responsável pela elaboração do calendário, organização e administração da **TAÇA DA MADEIRA DE JUNIORES “A” – FUT. 11 (M)**, o qual obedece a regulamentação específica inserida neste regulamento.

2 - SISTEMA DE ORGANIZAÇÃO DA PROVA

1. A prova será realizada em duas fases e da seguinte forma:

1ª FASE:

- a) Por sorteio, as equipas formam uma (1) série de nove (9) equipas e uma (1) série de oito (8) equipas cada, designadamente, série “A” e “B”. Prova por pontos a uma volta. Apuram-se diretamente para a 2ª Fase os dois (2) primeiros classificados de cada série, mais o terceiro (3) melhor classificado das duas séries;
- b) A(s) equipa(s) participante(s) no Campeonato Nacional de Juniores “A” e o Campeão Regional estão apurados diretamente para a 2ª Fase, perfazendo um total de oito (8) equipas.

2ª FASE:

1. Jogos a eliminar: $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$ Finais e Final
2. Os jogos a disputar pelos clubes na **1ª e 2ª FASE**, serão considerados campos neutros, sendo que, o recinto desportivo para a **FINAL** será designado pela Direção da AF Madeira;
3. No caso de haver de duas (2) equipas do mesmo clube apuradas para a 2ª Fase, apenas passa a equipa melhor classificada ou diretamente apurada.

3 – DURAÇÃO DOS JOGOS

1. Os jogos têm a duração de noventa (90) minutos, divididos em duas partes de quarenta e cinco (45) minutos, intercalados por um intervalo de dez (10) minutos, sem prejuízo das regras para casos de empate;

4 – CLASSIFICAÇÃO E FORMA DE DESEMPATE

1. Na **1ª FASE**, na classificação dos jogos disputados, adoptar-se-á a seguinte tabela:
 - VITORIA – 3 Pontos
 - EMPATE – 1 Ponto
 - DERROTA – 0 Pontos
2. Para estabelecimento da classificação geral dos clubes, que no final da **1ª FASE** da competição se encontrarem com igual número de pontos, serão aplicados para efeitos de desempate os seguintes critérios, segundo a ordem de prioridade:



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

- a) Se duas ou mais equipas obtiverem o mesmo número de pontos, considera-se em 1º lugar a equipa que tiver maior número de pontos nos jogos efetuados entre si;
 - b) Em caso de nova igualdade, considera-se em 1º lugar a equipa que tiver maior diferença entre os golos marcados e sofridos, em todos os jogos disputados;
 - c) Em caso de igual diferença de golos, considera-se em 1º lugar a equipa que tiver maior número de golos marcados, em todos os jogos disputados;
 - d) Em caso de nova igualdade, considera-se em 1º lugar a equipa que tiver maior número de vitórias em todos os jogos disputados.
 - e) Em caso de nova igualdade, considera-se em 1º lugar a equipa com média de idades mais jovem;
 - f) Será efetuado a classificação de todas as equipas, se necessário, com recurso ao coeficiente de ponderação, para os apuramentos. No caso de existirem séries com numero de equipas diferente, os resultados com os últimos classificados das series com mais equipas são retirados, procedendo-se do mesmo modo em relação às alíneas atrás descritas.
3. Na **2ª FASE**, se no final dos jogos se verificar uma igualdade no resultado apurar-se-á o vencedor através da marcação de grandes penalidades, seguindo-se as disposições das Leis de Jogo.

5 – SUBSTITUIÇÕES

1. Cada equipa terá a composição mínima de jogadores que se encontra definida pela AFM e nas Leis do Jogo.
2. Os Clubes podem designar até sete (7) jogadores suplentes na ficha técnica do jogo. O número de substituições é ilimitado, sendo que as mesmas devem-se realizar na linha lateral, junto ao meio campo do lado dos bancos dos suplentes. O jogador que irá substituir, só pode entrar em campo, após o substituído sair. Em caso do atleta ser obrigado por força maior a sair por outro lado do campo, o colega só pode entra após autorização da equipa de arbitragem;
3. Por força das circunstâncias os capitães podem estar momentaneamente no banco de suplentes.
4. A substituição dos Guarda-Redes apenas pode ser efetuada com o jogo parado e com a autorização da equipa de arbitragem.
5. Posteriormente ao preenchimento e entrega da ficha técnica à Equipa de Arbitragem, e não se tendo o jogo ainda iniciado, pode ser alterada a composição da ficha técnica, de acordo com as seguintes alíneas:
 - a) Se algum dos jogadores efetivos não se encontrar em condições de iniciar o jogo devido a incapacidade física, ou de o completar no caso de jogo interrompido nos termos regulamentares, pode ser substituído por qualquer um dos suplentes constantes da ficha técnica entregue, podendo ser adicionado mais um jogador à ficha técnica na condição de suplente;
 - b) Qualquer jogador que conste na ficha técnica na condição de suplente e que não esteja em condições físicas de participar no jogo pode ser substituído por qualquer jogador regularmente inscrito na AFM pelo Clube, e que não constasse na ficha técnica inicial.
6. Após terem sido substituídos, os jogadores podem permanecer no banco dos suplentes, quando devidamente equipados.



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

6 – ARBITRAGEM E DISCIPLINA

1. Tudo quanto se relacionar com a arbitragem será regulado pelo que se encontra estabelecido para as competições oficiais.
2. Em matéria de castigos, observar-se-á o fixado pelo Regulamento Disciplinar da Federação Portuguesa de Futebol.

7 – BOLAS

1. Numa prova a eliminar, compete ao Clube visitado (campo neutro), a apresentação das bolas necessárias para a realização do jogo.
2. Excetua-se no disposto no número anterior as bolas a utilizar no jogo da Final, as quais poderão ser fornecidas pela AFM ou pelas duas equipas intervenientes, onde cada uma tem direito a jogar com as bolas que apresentar, na 1ª ou na 2ª parte.
3. A bola oficial a utilizar na prova é: **NIKE STRIKE N° 5 – REF.ª SC 3176-100;**

8 – POLICIAMENTO

1. A requisição e o pagamento do policiamento para os jogos, são da responsabilidade dos Clubes visitados, exceto na 2ª Fase.

9 – PRÉMIOS

1. A Associação de Futebol da Madeira instituirá para esta prova, os seguintes prémios:
 - a) O clube vencedor tem direito a um troféu oficial.
 - b) 25 Diplomas para cada Clube finalista.

10 – OUTROS

1. Os casos omissos no presente Regulamento serão resolvidos pela Direção da Associação de Futebol da Madeira, sendo que esta rege-se-á pelas normas que foram aplicadas nos campeonatos regionais do respetivo escalão.