



**ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA**

# **TAÇA DA MADEIRA DE JUNIORES “A” – FUT. 11**

## **ÉPOCA 2016/2017**

### **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 – FUT. 11**, 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 duas (2) séries; uma de dez (10) e outra de nove (9) equipas cada, designadamente, série “A” e “B”. Prova por pontos a uma volta. Apuram-se diretamente para a 2ª Fase os três (3) primeiros classificados de cada série;
- b) Fatores de ponderação:  
Caso existam séries com número de equipas diferente, os resultados com os últimos classificados das séries com mais equipas são retirados, procedendo-se posteriormente aos seguintes critérios:
  1. 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;
  2. 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;
  3. 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;
  4. Em caso de nova igualdade, considera-se em 1º lugar a equipa que tiver maior número de vitórias em todos os jogos disputados;
  5. Em caso de nova igualdade, considera-se em 1º lugar a equipa com média de idades mais jovem;
- c) A equipa participante no Campeonato Nacional de Juniores “A” e o Campeão Regional têm acesso direto à 2ª Fase, perfazendo um total de oito (8) equipas.

##### **2ª FASE:**

6. 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.



## ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

### 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:
  - 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 efectuados 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, considere-se em 1º lugar a equipa com média de idades mais jovem
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 entrar 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.



## ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

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.

### 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. Compete ao clube visitado a apresentação das bolas necessárias para a realização do jogo.
2. A bola oficial a utilizar é da marca **ADIDAS TOP REPLIQUE – REF.ª A04857**.

### 8 – POLICIAMENTO

1. O policiamento para os jogos desta prova será da responsabilidade da Associação de Futebol da Madeira.

### 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 Medalhas 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 reger-se-á pelas normas que foram aplicadas nos campeonatos regionais do respetivo escalão.