



## ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

# TAÇA DA MADEIRA DE INICIADOS DE FUTSAL (M) ÉPOCA 2021/2022

## 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 INICIADOS DE FUTSAL (M)**, o qual obedece a regulamentação específica inserida neste regulamento.

### 2 - SISTEMA DE ORGANIZAÇÃO DA PROVA

#### 1ª FASE:

1. A Taça da Madeira de Juvenis de Futsal é composta por **8 (oito)** Equipas, divididos em **duas séries de 4 equipas cada**;
2. Por sorteio, formam-se duas séries (de 4 equipas cada) e jogam entre si por pontos a uma volta. Apuram-se para a **Final Four** os dois primeiros classificados de cada série.

#### 2ª FASE: FINAL FOUR:

1. Será realizado novo sorteio para as ½ finais;
2. As meias-finais serão num dia e o jogo de atribuição do 3º e 4º lugar e a Final noutra dia;
3. **1ª FASE** - Os jogos a disputar pelos clubes que se apresente em primeiro lugar na ordem de cada jogo são obrigatoriamente realizados no pavilhão por eles indicados no início de cada época desportiva, sobre o qual detenha título legítimo de utilização, sem prejuízo de, em circunstâncias especiais e de força maior, ser autorizado ou obrigado a jogar noutra pavilhão;
4. **2ª FASE – FINAL FOUR** - Os jogos serão no recinto designado pela Direção da AF Madeira.

### 3 – DURAÇÃO DOS JOGOS

1. Os jogos na **1ª Fase** têm a duração de sessenta (60) minutos, divididos em duas partes de trinta (30) minutos, intercalados por um intervalo de dez (10) minutos, sem prejuízo das regras para casos de empate;
2. Na **Final Four**, o tempo de jogo têm a duração de quarenta (**40**) minutos cronometrados, divididos em **duas partes de vinte (20) minutos**. O intervalo não deve exceder o tempo máximo de dez (10) minutos. O controlo do tempo faz-se sob a responsabilidade de um cronometrista.

### 4 – COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS E SUBSTITUIÇÃO DOS JOGADORES

1. Cada equipa terá a composição mínima de jogadores que se encontra definida pela AFM e nas Leis de Jogo.
2. O banco de suplentes deve ser composto pelos seguintes elementos dos Clubes:
  - a) Sete jogadores suplentes ou até nove se dois jogadores constantes na ficha técnica forem, obrigatoriamente, do escalão inferior.



## ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

### 5 – CLASSIFICAÇÃO E FORMA DE DESEMPATE

1. Com vista a determinar a classificação dos Clubes dentro de cada Série, nos termos do ARTIGO 9º, adota-se o seguinte:
  - a) Vitória - 3 pontos;
  - b) Empate - 1 ponto;
  - c) Derrota - 0 pontos.
2. Para efeitos de aferição da classificação geral dos clubes, quando estes se encontrem com o mesmo número de pontos, o desempate é efetuado de acordo com os seguintes critérios e ordem de preferência:
  - a) O maior número de pontos alcançados pelos clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si na fase da Prova;
  - b) A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si na fase da Prova;
  - c) O maior número de golos marcados pelos clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si na fase da Prova;
  - d) O maior número de vitórias na fase da Prova;
  - e) A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos clubes empatados, na fase da Prova;
  - f) O maior número de golos marcados na fase da Prova;
  - g) O menor número de golos sofridos na fase da Prova;
  - h) Menor média de idades de todos os jogadores de cada equipa empatada. Para efeito da aplicação deste critério, são considerados os jogadores de cada equipa empatada que participaram em jogos da Taça da Madeira de Futsal na época em questão;
  - i) A menor pontuação no critério disciplinar, aplicado a todos os jogos disputados na primeira fase da Prova, obtida de acordo com os seguintes critérios:
    - i. Cartão amarelo - 1 ponto;
    - ii. Cartão vermelho – 3 pontos;
    - iii. Jogador recebe dois cartões amarelos num jogo sendo expulso por acumulação de cartões amarelos - 3 pontos;
    - iv. Jogador recebe num jogo um cartão amarelo e um cartão vermelho direto - 4 pontos.
3. Na **FINAL FOUR**, 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.

### 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. **1ª FASE** - Numa prova por pontos, compete ao Clube que se apresente em primeiro lugar na ordem de cada jogo, o fornecimento das bolas necessárias para a realização do mesmo;



## ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

2. **2ª FASE** – Numa prova a eliminar, compete ao Clube que se apresente em primeiro lugar na ordem de cada jogo, o fornecimento das bolas necessárias para a realização do mesmo;
3. 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;

### 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.

### 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.