



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

TAÇA DA MADEIRA DE INICIADOS – FUT. 11 ÉPOCA 2024/2025

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 – FUT. 11**, o qual obedece a regulamentação específica inserida neste regulamento.
2. **As raparigas, podem participar no escalão imediatamente inferior às suas idades.**

2 - SISTEMA DE ORGANIZAÇÃO DA PROVA

1. Sistema de prova:

1ª FASE:

- a) Por sorteio e de acordo com a classificação dos campeonatos deste escalão, formam-se quatro (4) séries de quatro (4) equipas cada (A, B, C e D) com as equipas da Divisão de Honra e o Campeão da 1ª Divisão, ou as equipas necessárias par este enquadramento, e três (3) séries de quatro (4) equipas e uma de cinco (5) equipas (E, F, G e H). Prova por pontos a uma volta.

2ª FASE:

- a) As equipas entram para disputa de quatro taças respetivamente;
- b) **Taça de Platina:** os dois primeiros das séries A, B, que formam o grupo 1, de quatro (4) equipas, e os dois primeiros das séries C, e D que formam o grupo 2 de quatro (4) equipas, jogam todos contra todos a uma volta;
- c) **Taça de Ouro:** os dois últimos das séries A, B, que formam o grupo 3, de quatro (4) equipas, e os dois últimos das séries C, e D que formam o grupo 4 de quatro (4) equipas, jogam todos contra todos a uma volta;
- d) **Taça de Prata:** os dois primeiros das séries E, F, que formam o grupo 1, de quatro (4) equipas, e os dois primeiros das séries G, e H que formam o grupo 2 de quatro (4) equipas, jogam todos contra todos a uma volta; ;
- e) **Taça de Bronze:** os dois últimos das séries E, F, que formam o grupo 3, de quatro (4) equipas, e os dois/três últimos das séries G, e H que formam o grupo 4 de quatro (4) equipas, jogam todos contra todos a uma volta.

3ª FASE:

- a) Jogos a eliminar, ½ Finais e Final
- b) **Taça de Platina:** **Jogo 1:** 1º G1 – 2º G2 e **Jogo 2:** 1º G2 – 2º G1
Jogo 3: 3º G1 – 4º G2 e **Jogo 4:** 3º G2 – 4º G1
Apuramento do 5º/6º/7º/8º Lugares
Jogo 5: vencidos dos jogos 3 e 4
Jogo 6: vencedores dos jogos 3 e 4
Apuramento da FINAL e 3º e 4º Lugares
Jogo 7: vencidos do jogo 1 e 2



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

Jogo 8 Final: vencedores do jogo 1 e 2

- c) **Taça de Ouro:** Jogo 1: 1º G3 – 2º G4 e Jogo 2: 1º G4 – 2º G3
Jogo 3: 3º G3 – 4º G4 e **Jogo 4:** 3º G4 – 4º G3
Apuramento do 5º/6º/7º/8º Lugares
Jogo 5: vencidos dos jogos 3 e 4
Jogo 6: vencedores dos jogos 3 e 4
Apuramento da FINAL e 3º e 4º Lugares
Jogo 7: vencidos do jogo 1 e 2
Jogo 8 Final: vencedores do jogo 1 e 2
- d) **Taça de Prata:** Jogo 1: 1º G5 – 2º G6 e Jogo 2: 1º G5 – 2º G6
Jogo 3: 3º G5 – 4º G6 e **Jogo 4:** 3º G5 – 4º G6
Apuramento do 5º/6º/7º/8º Lugares
Jogo 5: vencidos dos jogos 3 e 4
Jogo 6: vencedores dos jogos 3 e 4
Apuramento da FINAL e 3º e 4º Lugares
Jogo 7: vencidos do jogo 1 e 2
Jogo 8 Final: vencedores do jogo 1 e 2
- e) **Taça de Bronze:** Jogo 1: 1º G7 – 2º G8 e Jogo 2: 1º G7 – 2º G8
Jogo 3: 3º G7 – 4º G8 e **Jogo 4:** 3º G7 – 4º G8
Apuramento do 5º/6º/7º/8º Lugares
Jogo 5: vencidos dos jogos 3 e 4
Jogo 6: vencedores dos jogos 3 e 4
Apuramento da FINAL e 3º e 4º Lugares
Jogo 7: vencidos do jogo 1 e 2
f) **Jogo 8 Final:** vencedores do jogo 1 e 2

2. Os jogos da 1ª, 2ª e 3ªs Fases da prova, serão disputados nos recintos desportivos indicados no início da presente época pelos Clubes que, pelo sorteio, se apresentam em primeiro lugar na ordem de cada jogo, 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 campo;

3. Os jogos das Finais serão disputados em campos neutros ou neutralizados, a indicar pela Associação de Futebol da Madeira;

4. No caso de haver de 2 (duas) equipas do mesmo clube apuradas para uma Final, apenas passa a equipa "A", que jogará com o adversário vencido do jogo da ½ Final com a equipa "B".

3 – DURAÇÃO DOS JOGOS

1. Os jogos têm a duração de oitenta (80) minutos, divididos em duas partes de quarenta (40) 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 e 2ª FASES na classificação dos jogos disputados, adoptar-se-á a seguinte tabela:

- VITORIA – 3 Pontos
- EMPATE – 1 Ponto
- DERROTA – 0 Pontos



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

2. Para estabelecimento da classificação geral dos clubes, que no final da **1ª/2ª 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 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.
2. Na **3ª 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 de 20 jogadores que se encontra definida pela AFM e nas Leis do Jogo;
2. Os Clubes podem designar até nove (9) 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;
5. Posteriormente ao preenchimento e entrega da ficha técnica à Equipa de Arbitragem e não tendo o jogo ainda se iniciado, pode ser alterada a composição da ficha técnica, nos seguintes termos:
 - 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 escrito na AFM pelo Clube, e que não constasse na ficha técnica inicial.



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

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. **1ª/2ª 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;
2. **3ª FASE** – Numa prova a eliminar, compete ao Clube que se apresente em primeiro lugar na ordem de cada jogo, definido pelo sorteio, o fornecimento das bolas necessárias para a realização do mesmo;
3. Excetua-se no disposto no número anterior as bolas a utilizar nos jogos de cada Final, que 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;
4. As bolas oficiais a utilizar na prova são as nº 5, da marca **PUMA**, cujo modelo é: **ORBITA - Refª 084208_01**.

8 - POLICIAMENTO

1. **1ª FASE** – O Clube que se apresente em primeiro lugar na ordem de cada jogo é o responsável pela requisição e pagamento do policiamento dos mesmos;
2. **2ª/3ª FASE** – O Clube que se apresente em primeiro lugar na ordem de cada jogo é o responsável pela requisição e pagamento do policiamento dos mesmos;
3. Excetua-se no disposto no número anterior, a requisição e pagamento do policiamento dos jogos de cada Final são da responsabilidade da AF Madeira.

9 – PRÉMIOS

1. A Associação de Futebol da Madeira instituirá para esta prova, os seguintes prémios:
 - a) **Taça de Platina:** O clube vencedor tem direito a um troféu oficial.
25 medalhas para cada Clube finalista.
 - b) **Taça de Ouro:** O clube vencedor tem direito a um troféu oficial.
25 medalhas para cada Clube finalista.
 - c) **Taça de Prata:** O clube vencedor tem direito a um troféu oficial.
25 medalhas para cada Clube finalista.
 - d) **Taça de Bronze:** O clube vencedor tem direito a um troféu oficial.
25 medalhas para cada Clube finalista.



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

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.