



# TÁVORA CUP

SERNANCELHE

---

TORNEIO FUTEBOL JUVENIL

---

5-9 JULHO 22

# REGULAMENTO

---

## **1. ENQUADRAMENTO**

O Távora Cup é um Torneio de Futebol Juvenil homologado e através deste regulamento, define as suas regras de funcionamento e acesso, com objetivo de proporcionar a todos os participantes uma experiência positiva e inesquecível.

## **2. PARTICIPAÇÃO**

Considera-se apta a participar toda e qualquer equipa federada que tenha concluído o processo de inscrição do clube, o registo de participantes e, concluído pagamentos da sua participação junto da organização através dos meios indicados e prazos estabelecidos.

### **2.1 Acreditação**

É o processo de validação, por parte da organização, de todos os participantes inscritos. Pode ser feito por um representante responsável pela equipa e/ou clube, devendo este munir-se dos documentos de identificação dos participantes.

- a) Equipas S/ Alojamento:** 1:30h antes no estádio da realização do primeiro jogo.
- b) Equipas C/ Alojamento:** Processo realizado na unidade de alojamento no dia de chegada.

### **2.2 Seguros**

Todos os participantes que estejam atempadamente inscritos, dentro dos prazos e meios estabelecidos e com identificação válida, estão cobertos pelo seguro de acidentes pessoais. O evento está ainda coberto por um seguro de Responsabilidade Civil.

## **3. TORNEIO**

O Távora Cup é um torneio homologado pela Associação de Futebol de Viseu e disputado segundo as regras de futebol da FIFA e da Federação Portuguesa de Futebol, assim como pelas regras particulares e devidas alterações definidas pela organização.

### **3.1 Escalões e Requisitos**

#### **3.1.1 Escalões Masculinos ou Mistos**

S13: Nascidos em 2009/10 ou após (futebol 11)

S15: Nascidos em 2007/8 ou após (futebol 11)

**Observações:** Cada equipa pode inscrever e utilizar simultaneamente em campo até 4 (quatro) jogadores com idade até 12 (doze) meses acima do ano nascimento.

### **3.1.2 Requisitos**

#### **3.1.2.1 Futebol 11**

- a) Nº Máximo Jogadores: 22
- b) Nº Mínimo Jogadores: 16
- c) Nº Mínimo Adultos: 2
- d) Nº Máximo Adultos: 4
- e) Qualquer jogador apenas poderá representar um só clube.

### **3.2 Controlo de idades**

- a) As equipas precisam de ter consigo, para todos os jogos, a identificação válida dos jogadores e usar permanentemente a pulseira de identificação de participante.
- b) Todos os jogadores participantes terão de cumprir o procedimento de controlo de idades antes de cada jogo junto da organização.
- c) O controlo de idade será realizado através da verificação de correspondência da lista de jogadores validada na inscrição da equipa, na presença dos jogadores listados, e o documento de identificação válido de cada um.

### **3.3 Estádios**

- a) Os estádios de futebol do torneio são:
  - 1. Complexo Desportivo de Sernancelhe
  - 2. Campo da Beselga
- b) Todos os campos de jogo são de relva artificial.

- c) Em caso de condições climatéricas desfavoráveis alguns jogos podem ser reagendados em termos de local e/ou horário ou mesmo, decididos por pontapés da marca de grande penalidade.

### **3.4 Bolas**

- a) A organização fornece bolas oficiais para os jogos e os jogos serão realizados com bolas *tamanho 5*.
- b) A organização poderá ceder bolas para serem utilizadas na transição entre jogos das equipas, em função do tempo disponível para cumprimento do calendário de jogos.
- c) Bolas pertencentes às equipas não poderão ser usadas em jogos do torneio.
- d) As equipas poderão levar bolas suas para usar em espaços envolventes onde é permitida a sua utilização para aquecimento, ficando responsáveis pelas mesmas.

### **3.5 Cartão Branco e Fair-Play**

O regulamento do Cartão Branco (*em anexo*), será aplicado em todos os jogos do torneio e será com base na aplicação do mesmo, que será definido o vencedor do prémio *Fair-Play*.

### **3.6 Jogos**

#### **3.6.1 Datas**

- a) Os jogos do torneio realizam-se de 6 a 9 de julho de 2022;
- b) As finais jogam-se no dia 9 de julho no Complexo Desportivo de Sernancelhe;
- c) Cada equipa realiza um mínimo de 5 jogos ao longo do torneio;

#### **3.6.2 Duração dos Jogos**

- a) Fase de Grupos, Fase Eliminatória e Finais

S13: 2 x 25 Minutos

S15: 2 x 30 Minutos

OBS.: Os intervalos terão a duração máxima de cinco minutos em todos os jogos, em todas as categorias.

### 3.6.3 Ficha de jogo

- a) A ficha de jogo assume automaticamente a listagem de todos os participantes inscritos e validados pela organização.
- b) Todos os jogadores constantes na ficha de jogo são considerados como se tivessem participado no jogo.
- c) Os dados na ficha de jogo devem ter correta correspondência com os elementos presentes ao jogo.
- d) Equipas que apresentem jogadores que não constem na ficha de inscrição podem ser excluídas do torneio.
- e) Se um mesmo clube competir com duas equipas na mesma categoria, os jogadores dessas equipas não podem trocar de e entre equipas.
- f) Cada equipa pode inscrever e utilizar simultaneamente em campo até 4 (quatro) jogadores com idade até 12 (doze) meses acima do ano nascimento.
- g) Qualquer incumprimento ao referido na alínea anterior levará à atribuição de derrota administrativa, com 3 (três) golos sofridos.

### 3.6.4 Horários

- a) O horário de acesso aos balneários deve seguir as instruções dos elementos da organização presente no estádio;
- b) Todas as equipas têm de estar preparadas para iniciar o jogo pelo menos 30 minutos antes do início do jogo para efeitos de controlo de idades por parte da organização.
- c) A não comparência até 15 minutos antes do início do jogo poderá levar a que seja atribuída uma falta de comparência à equipa e que, afetando a hora prevista do início do jogo, poderá ser penalizada com derrota administrativa, com 3 (três) golos sofridos.

### 3.6.5 Calendários, Resultados e Classificações

- a) Em **[www.tavoracup.com](http://www.tavoracup.com)**, os horários, locais de jogo, resultados e classificações podem ser consultados.

b) O calendário do torneio é enviado às equipas participantes antes do início do torneio para o endereço eletrónico oficial e posteriormente colocado online.

### **3.7 Modelo de Competição**

- a) As equipas estão divididas em grupos de quatro a seis equipas, onde todas as equipas jogam em sistema de campeonato, por jornadas;
- b) A classificação de cada equipa será determinada de acordo com os seguintes pontos obtidos: Vitória = 3 Pontos; Empate = 1 Ponto; Derrota = 0 Pontos;
- c) Se duas ou mais equipas terminarem com o mesmo número de pontos, a classificação será decidida da seguinte forma, por esta ordem de critério:
  - 1º) Diferença de golos;
  - 2º) Maior número de golos marcados;
  - 3º) Resultados entre as equipas com o mesmo número de pontos;
  - 4º) Torneio de marcação de pontapés da marca de grande penalidade.
- d) A fase de *play-off* terá início após cumpridos os jogos em sistema de campeonato e dependerá do número de grupos e equipas por escalão;
- e) Todos os jogos do *play-off* serão decididos pelo sistema de eliminação direta;
- f) Um empate nos jogos de *play-off* será decidido pela marcação de pontapés da marca de grande penalidade de acordo com as regras da FIFA;
- g) A marcação será de uma série de 3 (três) grandes penalidades. A manter-se o empate, executar-se-ão tantas penalidades quantas forem necessárias, até ser encontrado um vencedor.

### **3.8 Jogadores e Substituições**

- a) Nenhuma equipa pode usar mais que o número máximo de jogadores permitido por escalão;
- b) As equipas devem ter os seus jogadores prontos para jogar, no campo de jogo, até 10 minutos antes do seu início;
- c) No início de cada jogo a equipa tem de apresentar no mínimo sete (7) jogadores em campo;

- d) A substituição tem de ser realizada junto à linha de meio-campo, do lado dos bancos de suplentes;
- e) A substituição tem de ocorrer obrigatoriamente durante uma paragem no jogo. Entenda-se, pode assim ser feita sem que o jogo seja propositadamente interrompido pelo árbitro.
- f) Exceção à substituição do guarda-redes em que tem de ocorrer com o jogo parado pelo árbitro, sendo este previamente informado e a autorizar a mesma;
- g) Qualquer jogador que seja substituído pode reentrar no jogo;
- h) Todas as substituições realizadas incorretamente serão penalizadas com cartão amarelo;
- i) Se o árbitro avaliar uma substituição de um jogador com a finalidade de perder tempo, poderá impedir a realização da substituição.

### **3.9 Equipamentos de Jogo**

- a) Se as equipas utilizarem a mesma cor de equipamento ou semelhantes e que, no entender do árbitro possam ser confundíveis, será a equipa que no calendário oficial de jogos aparecer em primeiro lugar a utilizar coletes;
- b) Se existir possibilidade, a utilização de coletes pode ser substituída pela alteração de um dos equipamentos de jogo por parte de uma das equipas;
- c) O número nas costas das camisolas é obrigatório;
- d) O número dos jogadores na ficha de jogo deve ser o mesmo do número nas camisolas nos jogadores;
- e) Dois jogadores não podem usar o mesmo número no mesmo jogo;
- f) Nenhum jogador pode mudar de número durante o mesmo jogo. Salvaguarda-se a situação em que a camisola se encontre danificada, sendo necessária autorização do árbitro;
- g) O incumprimento desta regra penalizará o jogador com um cartão amarelo e o jogador terá de abandonar o jogo para vestir a camisola adequada;
- h) O jogador só poderá entrar no jogo quando estiver devidamente equipado e com o consentimento do árbitro;
- i) O uso de caneleiras é obrigatório nos jogos;

- j) Caso o jogador não as tiver colocadas, só poderá reentrar ou entrar no jogo quando estiver devidamente equipado e com o consentimento do árbitro;
- k) Todos os jogadores devem utilizar chuteiras próprias para piso sintético, sendo proibida a utilização de piton de alumínio.

### **3.10 Árbitros**

- a) Todos os árbitros são oficiais da Associação de Futebol de Viseu;
- b) Todos os jogos são dirigidos por 1 árbitro e 2 árbitros assistentes;
- c) As decisões dos árbitros são inapeláveis.

### **3.11 Disciplina**

- a) As equipas são responsáveis pela conduta dos seus jogadores, enquadramento técnico, simpatizantes e familiares durante os jogos;
- b) As equipas podem perder um jogo e/ou serem expulsas do torneio com base em conduta imprópria manifestada por qualquer um dos seus agentes e, ou simpatizantes;
- c) Todos os protestos devem ser apresentados por escrito via email para [info@tavoracup.com](mailto:info@tavoracup.com), pelo responsável da equipa no prazo máximo de 1h depois do final do jogo;
- d) A abertura de um processo de protesto obedece ao pagamento de uma taxa de 100€ a pagar no ato da exposição.
- e) Protestos com base em decisões de arbitragem não serão aceites;
- f) Cartões amarelos não são acumulados;
- g) Cartão vermelho suspende qualquer jogador de participar no jogo seguinte. O mesmo se aplica em relação a um elemento técnico da equipa;
- h) Caberá à organização decidir se a suspensão será por mais de um jogo em caso de atribuição de cartão vermelho direto;
- i) Somente se um jogador ficar suspenso por mais de um jogo é que essa informação será transmitida por escrito ao responsável da equipa;
- j) Se um jogador suspenso jogar sem cumprir a suspensão no jogo imediatamente seguinte, será atribuída derrota administrativa à sua equipa, com 3 (três) golos sofridos.



- k) Infrações graves poderão ser reportadas às associações e federações de futebol dos países correspondentes.

### **3.12 Faltas de Comparência**

- a) Se uma equipa não comparecer a um jogo, sem um motivo válido, pode ser atribuída a essa equipa uma derrota administrativa, com 3 (três) golos sofridos.
- b) Se uma equipa repetidamente não comparecer nos jogos, a equipa em causa pode ser excluída do torneio;
- c) Se uma equipa cometer uma infração com intenção deliberada de ser beneficiada e/ou causar prejuízo a outra equipa pode ser excluída do torneio;
- d) Se um jogo for interrompido por algum motivo e não puder ser jogado até ao final, decidir-se-á sobre estas 5 (cinco) alternativas:
  - 1º) Se o jogo tem que ser repetido desde o início;
  - 2º) Se o jogo será reiniciado a partir do minuto em que foi interrompido;
  - 3º) Se o resultado no momento da interrupção, será decidido como resultado final;
  - 4º) Se uma das equipas ganha 3-0;
  - 5º) Se ambas as equipas perdem por 0-3.

## **4. APOIO MÉDICO**

O Távora Cup disponibiliza apoio clínico a todos os clubes participantes.

## **5. TRANSPORTES**

- a) A organização disponibiliza transportes privados exclusivos às equipas participantes, com horários e rotas definidas para deslocação em torneio.
- b) A organização sugere consulta prévia dos horários em [tavoracup.com](http://tavoracup.com) para uma melhor organização na deslocação, nomeadamente para jogos.

## **6. ALIMENTAÇÃO**

- a) As refeições pequeno-almoço, almoço e jantar são realizadas no Exposalão Multiusos de Sernancelhe entre as 7h às 10h, 12h às 14:30h e 20h às 22h, respetivamente.
- b) As equipas alojadas em hotel com pequeno-almoço incluído, devem respeitar os horários da unidade hoteleira.

## **7. PRÉMIOS**

- a) Todos os participantes no torneio recebem um diploma e uma medalha;
- b) As equipas vencedoras de cada escalão recebem um troféu;
- c) Prémio *Fair-Play*, de acordo com o regulamento do Cartão Branco (*em anexo*), premiará a equipa com mais ações merecedoras do mesmo com a participação gratuita na edição seguinte do torneio parceiro Douro Cup.

## **8. RPGD**

### **8.1 Tratamento Dados Pessoais**

Os dados pessoais são recolhidos e tratados pela Beautiful Subject, Lda. apenas para fins estritamente ligados ao uso dos seus serviços. No entanto, os seus dados pessoais podem também ser utilizados para outras operações de processamento que estejam enquadradas dentro dos limites destas utilizações:

- a) Sempre que executa um processo de bens e serviços, recolhemos os seus dados pessoais (por exemplo, endereço de e-mail, morada, número do cartão de crédito e número de telefone).
- b) Sempre que grava um endereço de entrega, recolhemos os seus dados pessoais a fim de simplificar a elaboração das suas futuras aquisições.

Os dados pessoais são armazenados pelo tempo estritamente necessário e sempre associados a todo o procedimento de inscrição e participação.

### **8.2 Divulgação Dados Pessoais**

Os seus dados pessoais poderão ser divulgados a terceiros que prestem serviços específicos, como entidades externas contratadas pela Beautiful Subject, Lda.

Qualquer divulgação será realizada sem ultrapassar o propósito para o qual os seus dados pessoais foram recolhidos e posteriormente tratados. Adicionalmente, os seus dados pessoais poderão ser divulgados a terceiros, para:

- a) Cumprir leis aplicáveis;
- b) Responder a inquéritos judiciais e governamentais;
- c) Estar em conformidade com processos legais válidos;
- d) Proteger os direitos ou propriedade da Associação Trezentos e Sessenta.

Os seus dados pessoais não serão divulgados a terceiros sem informação prévia ou sem o seu consentimento, quando este for exigido por lei.

Para qualquer esclarecimento sobre esta matéria, utilize o endereço eletrónico [info@tavoracup.com](mailto:info@tavoracup.com).

### **8.3 Direitos Imagem**

Para efeitos promocionais das suas atividades e serviços, organização reserva-se no direito de captar e utilizar conteúdos de vídeo, fotografia e voz recolhidos junto dos participantes das mesmas.

### **8.4 Legislação**

O tratamento de dados pessoais pela Beautiful Subject, Lda. será realizado em conformidade com a Lei Portuguesa em vigor. Os contratos de compra e venda de produtos através deste site são regulados pela Lei Portuguesa.

## **9. CONTACTOS**

Coordenação Desportiva  
Milton Cerqueira  
+351 962 674 970

Coordenação Geral  
Júlio Moura  
+351 913 271 959

## **10. OMISSÕES**



A organização reserva-se no direito de alterar grupos, jogos, horários, estádios, e/ou outros, obrigando-se a informar previamente qualquer alteração às equipas via e-mail.

## **11. ANEXOS**

- a) Regulamento Cartão Branco