

REGULAMENTO

1. Organização e Princípios Gerais

1.1 Princípios Éticos

O Serra da Estrela CUP assume-se como um espaço de celebração do futebol de formação, assente em valores fundamentais como o *Fair-Play*, o respeito mútuo, a inclusão e a convivência desportiva.

- Espírito Desportivo: O torneio prioriza o desenvolvimento pessoal e social dos jovens atletas em detrimento da competitividade excessiva. O respeito pelos adversários, árbitros, colegas de equipa e público é obrigatório para todos os participantes (atletas, staff e acompanhantes).
- Prevenção de Comportamentos Antidesportivos: Não serão tolerados atos de discriminação, racismo, xenofobia, violência verbal ou física, nem qualquer manifestação que atente contra a dignidade humana ou o espírito do jogo. A organização reserva-se o direito de agir disciplinarmente (em articulação com o disposto no Capítulo 4) contra qualquer indivíduo ou comitiva que infrinja estes princípios.

1.2 Comissão Organizadora

A organização e gestão global do evento competem à estrutura do **Serra da Estrela CUP**, contando com o apoio e parceria da **Câmara Municipal de Manteigas**.

A Comissão Organizadora é a autoridade máxima do torneio, sendo responsável por toda a coordenação desportiva, logística e pela resolução de qualquer incidente ou questão disciplinar no decorrer da prova.

2. Acreditação, Acessos e Cerimónias

2.1 Identificação e Acreditação (Check-in)

- Procedimento Inicial: Na sexta-feira o Check In realiza-se a partir das 17h00
- À chegada, o responsável de cada equipa deve dirigir-se ao secretariado para efetuar o *check-in* da comitiva.
- **Controlo de Idades:** É obrigatória a apresentação do documento de identificação oficial (Cartão de Cidadão ou Passaporte) de todos os atletas inscritos para validação das idades e confronto com a ficha de inscrição.
- **Entrega de Pulseiras:** Após a validação dos documentos, a organização entregará pulseiras identificativas invioláveis a todos os atletas e elementos do *staff*. O uso desta pulseira é obrigatório durante todo o torneio, garantindo o acesso às áreas de jogo, balneários, alojamento, refeitório e piscina municipal.

2.2 Entrada no Recinto Desportivo

- **Zonas de Acesso Restrito:** O acesso ao relvado e à zona de balneários é estritamente reservado aos atletas e elementos do *staff* técnico devidamente credenciados e com a pulseira do torneio.
- **Público e Acompanhantes:** Os familiares, adeptos e público em geral deverão permanecer exclusivamente nas zonas bancadas e áreas públicas destinadas ao efeito, não sendo permitida a sua entrada na estrutura técnica do jogo.

2.3 Cerimónia de Abertura

- **Protocolo Oficial:** O início oficial do torneio será marcado por uma Cerimónia de Abertura, cujo horário e moldes serão comunicados a todas as equipas antes do evento.
- **Presença das Equipas:** É obrigatória a presença de todas as equipas participantes na cerimónia, devidamente uniformizadas com o equipamento oficial ou fato de treino do respetivo clube e sugerimos ainda que levem adereços como bandeiras e/ou cachecóis ou algo que identifique a região ou local que representam.

2.4 Cerimónia de Encerramento

- **Protocolo de Encerramento:** No final da competição, realizar-se-á a Cerimónia de Encerramento para a celebração do torneio e entrega oficial de troféus e medalhas.
- **Presença Obrigatória:** Todas as equipas participantes no torneio devem estar presentes na cerimónia final até ao seu encerramento, independentemente da sua classificação desportiva, como sinal de respeito e fair-play para com a organização e os restantes participantes.

3. Formato e Escalões

O torneio será disputado na modalidade de **Futebol 7**, nos seguintes escalões:

- **SUB-10** – Atletas nascidos em 2016 ou posteriormente;
- **SUB-11** – Atletas nascidos em 2015 ou posteriormente.

3.1 Estrutura Competitiva

Cada escalão será composto por **8 equipas**, distribuídas em **2 grupos de 4 equipas**.

Fase de Grupos

As equipas disputarão uma fase de grupos em sistema de **todos contra todos**, realizando cada equipa um total de **3 jogos**.

Fase Final

Após a conclusão da fase de grupos, as equipas serão distribuídas pelas seguintes competições:

Taça Ouro

- Participam os **1.º e 2.º classificados** de cada grupo;
- Disputa em formato de eliminatórias:
 - Meias-finais;
 - Jogo de Apuramento do 3.º e 4.º lugar;
 - Final.

Taça Prata

- Participam os **3.º e 4.º classificados** de cada grupo;
- Disputa em formato de eliminatórias:
 - Meias-finais;
 - Jogo de Apuramento do 3.º e 4.º lugar;
 - Final.

Número de Jogos Garantidos - A organização garante que todas as equipas realizarão um mínimo de 5 jogos durante o torneio:

- **3 jogos** na Fase de Grupos;
- **2 jogos** na Fase Final (Meia-final e respetiva Final ou Jogo de Apuramento).

Desta forma, todas as equipas permanecem em competição até ao último dia do torneio, assegurando uma experiência desportiva equilibrada e competitiva para todos os participantes.

3.2 Duração dos Jogos e Intervalos

A duração e a organização temporal dos encontros estão definidas da seguinte forma:

Tempo Total: Cada jogo terá a duração de **30 minutos seguidos**.

Gestão de Horários: Para garantir a fluidez do torneio, haverá um intervalo de 10 minutos entre o final de um jogo e o início do seguinte. Esta margem destina-se a absorver eventuais compensações (tempo extra) ou pequenos atrasos logísticos, assegurando o cumprimento do calendário oficial.

3.3 Jogadores e Substituições

A gestão dos plantéis e os procedimentos administrativos de jogo obedecem às seguintes normas:

Número de Jogadores: Cada equipa deve inscrever um número mínimo de 7 jogadores.

Não existe um limite máximo de atletas inscritos, ficando a composição e gestão do grupo sob total responsabilidade da respetiva equipa técnica.

Substituições: O número de substituições é ilimitado no decorrer da partida.

Dinâmica das Substituições: As substituições apenas podem ser efetuadas com o jogo interrompido (bola fora, falta, etc.) e devem ser realizadas na linha lateral, obrigatoriamente em frente à zona destinada aos suplentes.

Ficha de Jogo: As fichas de jogo serão pré-preenchidas de forma automática, sendo extraídas diretamente da plataforma oficial onde foram realizadas as inscrições.

Alterações à Ficha: Caso seja necessária qualquer alteração na ficha de jogo após a sua emissão, a mesma deve ser obrigatoriamente comunicada ao secretariado do torneio, antes do início da partida, por um elemento devidamente identificado do staff da equipa.

Banco de Suplentes: É permitida a presença de todos os atletas suplentes e dos elementos da equipa técnica/staff que compõem a comitiva oficial, sem que a organização imponha um limite numérico ao staff. A organização colocará cadeiras para 8 suplentes.

Mínimo em Campo para Início/Continuidade: Embora o mínimo de inscritos seja 7, uma partida pode iniciar-se ou continuar desde que cada equipa tenha, no mínimo, **5 jogadores em campo**. Se, por lesões ou expulsões, uma equipa ficar reduzida a menos de 5 elementos, o jogo é interrompido e o caso será analisado pela organização.

3.4 Leis de Jogo e Especificidades

O jogo técnico do torneio será regido pelas seguintes diretrizes:

Base Regulamentar: As leis de jogo utilizadas pela organização para o Serra da Estrela CUP têm como base as normas oficiais de Futebol 7 da Federação Portuguesa de Futebol (F.P.F.)?

Lei do Fora de Jogo: Em conformidade com as regras para os escalões de formação em causa, não é aplicada a lei do fora de jogo tanto nos Sub-10 como nos Sub-11.

Equipamento Técnico: Todos os jogos serão disputados com uma bola oficial de **tamanho 4**.

3.5 Pontuação e Critérios de Desempate (Fase de Grupos)

A classificação das equipas na fase de grupos será determinada de acordo com os pontos obtidos em cada jogo:

Resultado	Pontuação
Vitória	3 Pontos
Empate	1 Ponto
Derrota	0 Pontos

Critérios de Desempate: Caso duas ou mais equipas terminem a fase de grupos com o mesmo número de pontos, a ordem de classificação será determinada pelos seguintes critérios, por ordem de prioridade:

Confronto Direto: Resultados registados nos jogos entre as equipas empatadas.

Diferença de Golos: Melhor diferença entre golos marcados e sofridos em todos os jogos realizados.

Golos Marcados: Maior número de golos marcados em todos os jogos realizados.

Golos Sofridos: Menor número de golos sofridos em todos os jogos realizados.

Disciplina: Melhor registo disciplinar (equipa com menor número de cartões amarelos ou vermelhos acumulados).

Média de Idades: Equipa que apresente a média de idades mais baixa entre os atletas inscritos.

Sorteio: Realização de sorteio por parte da organização, do qual não haverá recurso.

3.6 Desempates (Fase Final)

Nos jogos das fases finais (eliminatórias), caso se verifique uma situação de igualdade no final do tempo regulamentar, o vencedor será decidido através da marcação de pontapés da marca de grande penalidade:

Primeira Série: A primeira série será composta por **3 pontapés** da marca de grande penalidade para cada equipa.

Morte Súbita: Se, após a realização da primeira série, ainda subsistir o empate, a execução prossegue no sistema de "morte súbita" até que uma equipa tenha marcado um golo a mais do que a outra com o mesmo número de tentativas.

3.7 Equipamentos

A apresentação das equipas e a segurança dos atletas regem-se pelas seguintes normas:

Manutenção do Dorsal: Os jogadores têm obrigatoriamente de manter o mesmo número de dorsal (camisola) durante todo o torneio, facilitando a identificação por parte da organização e da equipa de arbitragem.

Conflito de Cores: Em caso de semelhança entre os equipamentos das duas equipas em campo, deverá ser utilizado um equipamento alternativo. Caso não exista solução de equipamento alternativo por parte dos clubes, a organização fornecerá coletes para evitar confusão visual.

Critério de Mudança: A equipa que jogue "em casa" será a equipa a utilizar equipamento alternativo ou coletes. Exemplo: **Benfica** x Sporting

Caneleiras: Por questões de segurança e integridade física, o uso de caneleiras é estritamente **obrigatório** para todos os atletas durante o tempo em que estiverem em jogo.

Tipo de Calçado (Chuteiras): É estritamente **proibida a utilização de pitões de metal ou alumínio**. Os atletas devem utilizar calçado adequado para relvado com pitões de borracha ou plástico, por questões de segurança.

Bolas de Aquecimento: A organização do torneio disponibiliza 4 bolas oficiais por cada campo para a realização dos jogos.

Disponibiliza igualmente 4 bolas, para os exercícios das equipas que irão proceder ao aquecimento antes dos seus jogos.

4. Arbitragem e Disciplina

4.1 Árbitros e Autoridade

- **Nomeação e Número:** Todos os jogos do torneio serão dirigidos por **1 (um) árbitro** nomeado pela organização da prova.
- **Autoridade em Campo:** O árbitro é a autoridade máxima dentro das quatro linhas. As suas decisões sobre factos ligados ao jogo são definitivas e inapeláveis.
- **Competências:** Cabe ao árbitro garantir o cumprimento das leis do jogo, zelar pela segurança e integridade física dos atletas, controlar o tempo de jogo e reportar à organização qualquer incidente disciplinar através do relatório de jogo.
- **Proteção à Arbitragem:** Não serão toleradas quaisquer manifestações de desrespeito, ameaças, insultos ou coação (verbal ou física) dirigidas aos árbitros por parte de atletas, técnicos ou público. Qualquer comportamento desta natureza resultará na expulsão imediata do infrator do recinto desportivo e na abertura de um processo disciplinar urgente, podendo levar à desqualificação imediata da equipa infratora do torneio.

4.2 Pontualidade e Faltas de Comparência

- **Apresentação Pré-Jogo:** As equipas devem apresentar-se junto ao campo onde vão jogar pelo menos 15 minutos antes da hora marcada para o início da partida.
- **Tolerância:** É concedida uma tolerância máxima de 10 minutos após a hora oficial agendada.
- **Falta de Comparência:** Esgotado o tempo de tolerância sem que uma equipa se apresente em campo com o número mínimo de jogadores (5 atletas), será decretada Falta de Comparência.
- **Sanção:** A equipa que faltar ao jogo será punida com uma derrota por 3-0 nessa partida. Em caso de reincidência, a organização analisará a exclusão definitiva da equipa da prova.
- **Exceção:** Casos excepcionais e justificados serão avaliados e decididos pela organização.

4.3 Normas Disciplinares e Cartões

- **Cartão Amarelo:** Funciona como aviso. Dois cartões amarelos acumulados no mesmo jogo resultam em cartão vermelho e expulsão automática da partida.
- **Cartão Vermelho (Expulsão):** O jogador ou elemento do *staff* que seja expulso (por vermelho direto ou duplo amarelo) fica automaticamente suspenso do jogo seguinte do torneio.
- **Acumulação de Amarelos:** Os cartões amarelos aplicados em jogos diferentes não acumulam. Isto significa que um jogador que veja um cartão amarelo num jogo entra "limpo" no jogo seguinte.
- **Casos Graves:** Se a expulsão for por agressão, insultos graves ou conduta violenta, a organização pode punir o infrator com mais jogos de suspensão ou com a exclusão definitiva do torneio.
- **Utilização Indevida:** Se uma equipa utilizar um jogador que devia estar a cumprir castigo (ou que não esteja devidamente inscrito), perde esse jogo por 3-0.

4.4 Exclusão e Comportamento Externo

- **Responsabilidade dos Clubes:** Cada clube participante é totalmente responsável pelo comportamento dos seus atletas, técnicos, dirigentes e também dos seus familiares, adeptos e simpatizantes.
- **Comportamento na Bancada:** Se o público de uma equipa tiver comportamentos insultuosos, violentos ou que perturbem o normal funcionamento dos jogos, a organização chamará a atenção dos responsáveis do clube para resolverem a situação.
- **Sanções Extremas:** Caso o mau comportamento persista ou se verifiquem incidentes graves na bancada, a organização reserva-se o direito de punir a equipa associada a esses adeptos, podendo aplicar desde a perda de pontos até à exclusão definitiva do torneio.

5. Prémios e Critérios de Atribuição

5.1 Troféus e Medalhas Coletivas

Troféus de Classificação: Será entregue um troféu de classificação a todas as equipas participantes, de acordo com o seu lugar final no torneio.

Medalhas de Participação: Serão entregues medalhas de participação a todos os atletas e elementos do *staff* inscritos no evento.

5.2 Prémios Individuais Desportivos

Melhor Jogador e Melhor Guarda-Redes (GR): A escolha destes prémios será feita através de uma votação onde contam os votos dos treinadores das equipas adversárias no final de cada jogo e a avaliação técnica da organização.

Melhor Marcador: Atribuído ao atleta que marcar mais golos ao longo de todo o torneio. Em caso de empate no número de golos, o prémio será entregue ao jogador mais novo.

5.3 Prémio Fair-Play

Critério de Avaliação: Este prémio distingue a equipa que demonstrar o melhor espírito desportivo, respeito e conduta ao longo do torneio, avaliado diretamente pela organização tanto dentro como fora de campo.

5.4 Prémios de Ambiente e Comitiva

Melhor Claque e Prémio para os Pais: Distingue o grupo de acompanhantes/pais que apoie a sua equipa de forma mais positiva, festiva e correta, promovendo um bom ambiente nas bancadas sem insultos aos adversários ou árbitros.

6. Logística, Alojamento e Alimentação

6.1 Alojamento (Escola)

- **Responsabilidade pelo Espaço:** As equipas alojadas nas salas de aula das escolas bem como das camaratas, devem zelar pela limpeza, arrumação e conservação das instalações, mobiliário e equipamentos do espaço que lhes foi atribuído.
- **Danos e Estragos:** Qualquer estrago causado nas instalações da escola será da total responsabilidade do clube da comitiva infratora, que terá de arcar com os custos de reparação.
- **Descanso e Silêncio:** De forma a garantir o descanso de todos os atletas, é obrigatório respeitar o período de silêncio na escola entre as **23h00 e as 07h00**. Durante este horário, não é permitida a circulação desnecessária nos corredores ou barulho que perturbe as outras comitivas.
- **Segurança de Bens:** A organização não se responsabiliza por furtos, roubos ou perdas de objetos de valor (telemóveis, dinheiro, relógios, etc.) dentro dos alojamentos. Cada comitiva deve gerir a segurança dos seus pertences.

A organização disponibilizará camas de campismo* para os participantes.

Os atletas poderão, em alternativa, utilizar colchão próprio, caso o prefiram.

Todos os participantes deverão trazer saco-cama e, se desejarem, almofada.

* Pensando no bem-estar e conforto, optámos por disponibilizar camas para as dormidas durante o torneio. Esta decisão foi tomada sobretudo a pensar na qualidade do descanso, na recuperação física e no conforto ao longo dos dias de competição. Escolhemos camas articuladas/de campismo por serem, em geral, uma opção mais confortável e prática, permitindo:

- manter as crianças afastadas do chão, reduzindo a sensação de frio e humidade;
- proporcionar um descanso mais confortável;
- facilitar a utilização no dia a dia;
- evitar situações como a perda de ar durante a noite, que por vezes acontece com colchões insufláveis.

Ainda assim, compreendemos que cada criança possa sentir-se mais confortável com soluções diferentes. Por isso, não obstante esta opção da organização, cada atleta poderá trazer o seu próprio colchão, caso assim o prefira.

6.2 Alimentação e Refeitório

- **Acesso às Refeições:** O acesso ao refeitório do torneio é exclusivo para os atletas e elementos do *staff* técnico que tenham a pulseira oficial do evento.
- **Horários:** Os horários de funcionamento do refeitório para o pequeno-almoço, almoço e jantar serão entregues a todas as equipas no momento do *check-in*. É obrigatório o cumprimento rigoroso destes turnos para evitar filas e atrasos nos jogos.
- **Comportamento no Refeitório:** Espera-se um comportamento cívico e de respeito pelos funcionários e pelos outros utilizadores do espaço, sendo obrigatório que cada atleta levante o seu tabuleiro no final da refeição.

6.3 Transportes e Deslocações

- **Transporte do Torneio:** A organização garante o transporte das comitivas entre os campos de jogo e as duas escolas destinadas ao alojamento.
- **Cumprimento de Horários:** Os horários e circuitos dos transportes serão partilhados com as equipas no *check-in*, competindo aos responsáveis de cada clube garantir que a sua comitiva se apresenta no local de embarque com a devida antecedência para evitar atrasos nos jogos.

6.4 Acesso às Piscinas Municipais

- **Acesso:** O acesso gratuito às Piscinas Municipais de Manteigas é feito exclusivamente mediante a apresentação da pulseira oficial do torneio.
- **Responsabilidade e Vigilância:** O recinto conta com a presença de nadadores-salvadores, mas a vigilância e a responsabilidade máxima pelos atletas dentro do espaço da piscina cabem inteiramente aos técnicos e responsáveis do respetivo clube.

6.5 Atividades de Lazer Extra e Inscrições

- **Inscrição Prévia:** As atividades de lazer extra serão partilhadas com os clubes antes do torneio. Para garantir a organização, as equipas devem efetuar a inscrição obrigatória antes do arranque do evento.
- **Transportes:** A organização assegura o transporte das comitivas para os locais onde decorrerão estas atividades extra.
- **Cumprimento de Agenda:** Os horários das atividades e das partidas dos transportes devem ser rigorosamente cumpridos pelas equipas inscritas.

7. Disposições Finais e Casos Omissos

7.1 Seguros e Assistência Médica

- **Seguro Desportivo:** É da total e exclusiva responsabilidade dos clubes participantes garantir que todos os seus atletas e elementos do *staff* estão devidamente cobertos pelo seguro desportivo obrigatório das respetivas federações ou associações.
- **Responsabilidade por Sinistros:** A organização do torneio não se responsabiliza por quaisquer lesões, acidentes ou problemas de saúde decorrentes da prática desportiva ou ocorridos durante o evento, competindo a cada clube a ativação do seu próprio seguro.
- **Primeiros Socorros:** A organização assegurará a presença de uma equipa de primeiros socorros no recinto desportivo para prestar o atendimento imediato e necessário em caso de emergência antes de qualquer encaminhamento hospitalar.

7.2 Casos Omissos

- **Resolução de Dúvidas:** Qualquer situação, dúvida ou imprevisto que não esteja expressamente previsto neste regulamento será analisado e resolvido em exclusivo pela Comissão Organizadora do **Serra da Estrela CUP**.
- **Decisões Finais:** As decisões tomadas pela organização sobre estes casos omissos são soberanas, definitivas e não admitem qualquer recurso por parte das equipas participantes.