

1. REGULAMENTO GERAL

- 1.1. A inscrição das equipas deverá se efetuada através da AF Madeira até dia 3 de Junho de 2016.
- 1.2. Não serão aceites inscrições de jogadores depois da data limite de inscrição.
- 1.3. Cada equipa deverá inscrever e jogar com um máximo de 10 atletas para os escalões de Traquinas e 8 atletas para os escalões de Petizes.
- 1.4. Todos os atletas a participar na competição têm de estar devidamente inscritos na AF Madeira.
- 1.5. Todas as equipas devem entregar no Secretariado as fichas de jogo devidamente preenchidas 30 minutos antes do 1º Jogo.
- 1.6. Os treinadores devem fazer-se acompanhar dos respetivos cartões dos atletas se necessário alguma verificação.
- 1.7. Em caso de irregularidade será atribuída derrota em todos os jogos efetuados.
- 1.8. A organização não se responsabiliza pela falta de quaisquer valores e/ou objetos susceptíveis de serem furtados.
- 1.9. As equipas serão responsáveis por preservar as instalações desportivas e assumem pagar os danos causados à Entidade responsável pelo torneio.
- 1.10. Não é permitida a entrada nos recintos de jogo de elementos que não façam parte do staff técnico e equipa.
- 1.11. As senhas de almoços devem ser levantadas no secretariado mediante pagamento do respectivo valor.
- 1.12. Todas as equipas devem consultar os horários definidos para os almoços e dirigir-se atempadamente para o túnel que dá acesso ao Estádio da Madeira.
- 1.13. A organização não será responsável por qualquer lesão, enfermidade, roubo, ou acidente. Terá contudo à disposição, equipa de fisioterapeutas para 1ª intervenção.
- 1.14. Todos os casos omissos são decididos pela organização no momento da prova.

2. REGULAMENTO TÉCNICO

- 2.1. Todos os jogos terão a duração de 15 minutos.
- 2.2. As regras e regulamento de jogo são as que se encontram definidas nas competições oficiais para o futebol.
- 2.3. A competição para o escalão de traquinas é em formato FUT 5, guarda redes mais 4 jogadores de campo.
- 2.4. A competição para o escalão de petizes é em formato FUT 4, guarda redes mais 3 jogadores de campo.
- 2.5. Ao clube que falte a um jogo, seja por que motivo for, será atribuída falta de comparência, sendo derrotado por 3 a 0. Não havendo lugar à reposição do jogo.

2.6. O atraso de uma equipa ao jogo por um período superior a 3' minutos será considerado como falta de como falta de comparência.

2.7. A pontuação a ser atribuída por jogo é a seguinte:

Vitória = 3 pontos

Empate = 1 ponto

Derrota = 0 ponto

2.8. Em caso de empate na classificação final o desempate faz-se da seguinte forma:

1º Confronto direto (resultado obtido no jogo entre as equipas empatadas)

2º Goal average (diferença entre golos marcados e sofridos)

3º Maior nº de golos marcados (somatório dos golos marcados)

4º Menor nº de golos sofridos (somatório dos golos marcados)

5º Desempate por "moeda ao solo" com os responsáveis das equipas

2.9. Todos os casos omissos serão resolvidos e decididos pela Comissão Organizadora.

3. DISCIPLINA

3.1. Pede-se a todos os intervenientes que respeitem ao máximo as equipas de arbitragem que serão constituídas por atletas do clube.

3.2. Todos os jogadores que revelarem conduta inapropriada devem ser retirados do jogo pelos seus treinadores, caso não se verifique, o árbitro dará instruções para a substituição do atleta em causa.

4. LANCHES

4.1. A organização oferecerá um lanche por equipa, que deverá ser levantado no secretariado. No caso do escalão de Sub 9, apenas vamos oferecer o lanche da manhã, o da tarde ficará à responsabilidade das equipas participantes.

5. PRÉMIOS

5.1. Solicitamos a todas as equipas que permaneçam até ao encerramento para entrega de certificados / diplomas, a todos os participantes.

A organização apela a todos os intervenientes fair-play, para que este torneio seja uma festa entre todas as equipas e participantes diretos ou indiretos. Fazemos votos para o Complexo Desportivo Cristiano Ronaldo seja um espaço de permanente alegria, convívio e muitos golos.