



NORMAS DOS TORNEIOS

3 e 4 Junho

17/18 Junho



ZIRA KIDS CUP



O **ZIRA KIDS CUP** é um torneio de futebol formação que se realiza na Vila de Alvaiázere, e vai na sua 3ª edição.

1. ORGANIZAÇÃO

A organização do "**ZIRA KIDS CUP**" é da responsabilidade do Município de Alvaiázere, contando com o apoio da Benfica Escola Futebol de Alvaiázere e do Grupo Desportivo de Alvaiázere.

2. DATA E LOCAL DA REALIZAÇÃO DOS JOGOS

Os jogos serão disputados nos dias:

3 e 4 Junho – Torneios de Sub11 e de Sub12

18 Junho - Torneios de Iniciados Sub14 (dia todo)

17 Junho - Torneios de Juvenis Sub16 (dia todo)

O local: **Estádio Municipal de Alvaiázere (Sintético)**

3. ESCALÕES

3.1. O "**ZIRA KIDS CUP**" é composto por vários Torneios de diferentes escalões, sendo:

FUTEBOL 7 – (Gr+6x6+Gr) – **Sub11 (Benjamins)** – Nascidos em 2013/2012

FUTEBOL 7 – (Gr+6x6+Gr) – **Sub12 (Infantis)** – Nascidos em 2011

FUTEBOL 11 – (Gr+10x10+Gr) – **Sub14 (Iniciados)** – Nascidos em 2010/2009

FUTEBOL 11 – (Gr+10x10+Gr) – **Sub16 (Juvenis)** – Nascidos em 2008/2007

3.2. A identificação dos jogadores efetua-se mediante apresentação obrigatória do B.I./C.C./Passaporte ou do cartão de jogador da respetiva Associação entregue no dia da acreditação no torneio.

4. CONSTITUIÇÃO DA COMITIVA/DELEGAÇÃO E SEGUROS

4.1. Cada comitiva será constituída por um máximo de:

- **22 Elementos no Futebol 11**, dos quais, no máximo **18 jogadores**;
- **16 Elementos no Futebol 7**, dos quais, no máximo **14 jogadores**;



ZIRA KIDS CUP



4.2. Cada delegação convidada é responsável pelos diversos seguros contra acidentes, responsabilidade civil dos jogadores e acompanhantes. A organização declina, neste caso, toda e qualquer responsabilidade.

5. DURAÇÃO DOS JOGOS

- **JUVENIS SUB16** – fase grupo 30 minutos, fase final 40 minutos;
- **INICIADOS SUB14** – fase grupo 30 minutos, fase final 40 minutos;
- **INFANTIS SUB12 / BENJAMINS SUB11** – 25 minutos corridos;

Tempo de intervalo entre Jogos de 5 a 10 minutos

6. EQUIPAMENTO

As equipas participantes utilizarão o seu equipamento tradicional. Porém, se as cores dos equipamentos das duas equipas em presença forem semelhantes, que possa gerar confusão, uma das equipas deverá utilizar equipamento alternativo, de cor diferente, ou coletes de cor diferente escolhidos após moeda ao ar e fornecidos pela organização.

6.1. O equipamento do jogador compreende:

6.1.1. Camisola numerada.

6.1.2. Calções

6.1.3. Meias.

6.1.4. Caneleiras

6.1.5. Calçado, só sendo permitida a utilização de botas com pitons de borracha ou sapatinhas.

6.1.6. O equipamento usado pelos jogadores não deve, em caso algum, apresentar qualquer perigo para eles próprios ou para os outros. Isto aplica-se também a qualquer objeto.

6.1.7. O guarda-redes tem de usar um equipamento de cores que o distingam dos outros jogadores e dos árbitros.

7. ESTRUTURA DO TORNEIO

7.1. O Torneio de JUVENIS SUB16 será disputado em Futebol 11 (Gr + 10 x 10 + Gr), e participarão 4 equipas, em que todas, realizam 4 jogos, no formato de campeonato a uma volta.

- 1ª fase do Torneio com 1 grupo de 4 equipas;
- Na 2ª fase, a final será disputada pelo 1º e 2º classificados do grupo e o 3º e 4º classificados do grupo disputam quem ficará em 3º e 4º lugar na competição.

7.2. O Torneio de INICIADOS SUB14 será disputado em Futebol 11 (Gr + 10 x 10 + Gr), e participarão 4 equipas, em que todas, realizam 4 jogos, no formato de campeonato a uma volta.

- 1ª fase do Torneio com 1 grupo de 4 equipas;



ZIRA KIDS CUP



- Na 2ª fase, a final será disputada pelo 1º e 2º classificados do grupo e o 3º e 4º classificados do grupo disputam quem ficará em 3º e 4º lugar na competição.

7.4. Os Torneios de INFANTIS SUB12, e BENJAMINS SUB11 serão disputados em Futebol 7 (Gr + 6 x 6 + Gr), e realizam-se nos dias 3 e 4 de Junho de 2023 onde participarão 10 equipas em cada escalão.

Cada um dos escalões funciona da seguinte forma:

As equipas serão divididas em 2 grupos (A/ B) de 5 equipas que jogarão no formato de campeonato a uma volta.

Fase Ouro (1º ao 4º)

- Na Fase final os 2 primeiros classificados de cada grupo jogarão entre si no sistema 1º A x 2º B e 1º B x 2º A, sendo que estas 4 equipas disputarão do 1º ao 4º classificado do torneio. Os vencedores disputarão a final do torneio (1º e 2º), enquanto que os vencidos disputarão o apuramento do 3º e 4º classificado.

Fase Prata (5º ao 8º)

- Na Fase final o 3º e 4º classificados de cada grupo jogarão entre si no sistema 3º A x 4º B e 3º B x 4º A, sendo que estas 4 equipas disputarão do 1º ao 4º classificado da fase prata. Os vencedores disputarão o apuramento do 1º e 2º classificados da fase prata, enquanto que os vencidos disputarão o apuramento do 3º e 4º classificados da fase prata.

Fase Bronze (9º e 10º)

- Na Fase final os 5ºs classificados de cada grupo disputam entre si o 1º e 2º lugar da fase bronze.

8. O TERRENO DE JOGO E CAMPOS

8.1. DIMENSÕES:

O terreno de jogo deve ser retangular, com as seguintes dimensões:

CAMPO de FUTEBOL 11 – Para Iniciados e Juvenis as medidas 105mx70m

CAMPO de FUTEBOL 7 – Para Benjamins e Infantis as medidas 60mx45m

8.2. CAMPOS E BALIZAS

As balizas utilizadas no Futebol 11 são de (7,32m x 2,44m).

As balizas utilizadas no Futebol 7 são de (6m x 2m).

9. A BOLA

- Bola nº 5 – FUTEBOL 11
- Bola nº 4 – FUTEBOL 7



10. NÚMERO DE JOGADORES EM CAMPO E SUBSTITUIÇÕES

10.1. JOGADORES DE CAMPO

A partida será jogada por duas equipas, compreendendo cada uma o máximo de onze ou sete em campo conforme o escalão, um dos quais será o guarda-redes. No futebol 7 e 11 podem ser utilizados todos os jogadores suplentes que podem entrar no terreno de jogo, em qualquer momento, junto à linha de meio campo, o jogador que sai pode voltar a entrar.

11. O ÁRBITRO:

O jogo disputa-se sob o controlo de um árbitro que dispõe de toda a autoridade para velar pela aplicação das leis de jogo. Para cada jogo será designado um árbitro, que será o responsável pela direção do jogo.

11.1. Os Árbitros são da responsabilidade da organização;

11.2. Assegurar-se que a bola e o equipamento dos jogadores satisfazem as exigências das respetivas leis;

11.3. Parar o jogo se, no seu entender, um jogador está seriamente lesionado e fazê-lo transportar para fora do terreno de jogo;

11.4. Tomar medidas disciplinares necessárias para o normal desenvolvimento do jogo.

12. CLASSIFICAÇÃO E FORMAS DE DESEMPATE NA PRIMEIRA FASE

12.1. A classificação será feita por pontos: 0 por derrota, 1 por empate e 3 por vitória.

12.2. A classificação final será determinada pelo maior número de pontos de cada equipa.

12.3. Em caso de igualdade pontual entre as equipas são adotados, consecutivamente, os seguintes critérios de desempate:

12.3.1. A que tiver maior número de pontos ganhos nos jogos entre si;

12.3.2. A que tiver maior número de golos marcados;

12.3.3. A que tiver menor número de golos sofridos;

12.3.4. A que tiver menor média de idades na totalidade dos jogadores.

13. BALNEARIOS

Existem 6 balneários no Estádio Municipal de Alvaiázere.

As equipas poderão ter de dividir o balneário com uma ou mais equipas.



14. DISCIPLINA

Em caso de expulsão de um jogador, por mostragem de cartão vermelho direto, será automaticamente suspenso do jogo e será avaliada a situação para o jogo seguinte. Caso grave leva a expulsão do torneio.

15. PRÉMIOS

Os prémios visam premiar a participação das equipas e jogadores no ZIRA KIDS CUP 2022. A entrega de prémios far-se-á logo após o final dos torneios.

15.1. PRÉMIOS COLETIVOS

Em cada escalão serão atribuídos os seguintes prémios coletivos:

- Troféu (taça) respeitante á classificação da equipa.

15.2. PRÉMIOS INDIVIDUAIS

Em cada escalão serão atribuídos os seguintes prémios individuais:

- Troféu para o melhor ataque
- Troféu para o melhor jogador
- Troféu para defesa menos batida
- Para cada atleta uma medalha individual do torneio

16. ALOJAMENTOS DAS EQUIPAS

As equipas que nos manifestarem a pretensão de ficar alojadas em Alvaiázere de 3 para 4 de Junho terão essa possibilidade. A organização disponibilizará as salas do pavilhão gimnodesportivo de Alvaiázere (acantonamento). Estes equipamentos têm todas as condições para que as comitivas fiquem devidamente instaladas. Os elementos das comitivas ficarão, no entanto, responsáveis por trazer sacos cama e colchões de campismo. Nestes espaços são facultados balneários com banhos quentes.

17. INSCRIÇÃO DAS EQUIPAS

17.1. FICHA DE INSCRIÇÃO

Os clubes convidados a participar, deverão **OBRIGATORIAMENTE** devolver a **ficha de inscrição** devidamente preenchida com os nomes, datas de nascimento, nº da camisola, cor do equipamento, nº total de jogadores e diretores etc., para o e-mail: **desporto@cm-alvaiazere.pt**, **até ao dia 15 de maio de 2023**.



ZIRA KIDS CUP



A ficha de inscrição é também importante para toda a preparação logística do evento (saber o número de refeições a serem preparados, etc..).

O valor referente à participação das equipas no torneio deverá ser entregue à organização, através de transferência bancária.

17.2. DOCUMENTOS

17.2.1. Os atletas de cada equipa, devem fazer-se acompanhar pelos documentos de identificação (CC ou cartão de jogador inscrito na respetiva associação de futebol) para apresentar caso seja solicitado.

17.2.2. O responsável por cada equipa, antes do início do torneio, deve dirigir-se à zona de acreditação e apresentar os documentos de cada atleta constantes na ficha de inscrição enviada.

17.2.3 A não apresentação do documento de identificação por parte de um atleta inviabiliza a sua participação no torneio. Uma situação de irregularidade da idade do atleta, depois de detetada e comprovada, impedirá o atleta de participar, bem como a perda total dos pontos conquistados pela equipa até então.

17.3. SUBSTITUIÇÃO DE JOGADOR

17.3.1. A Substituição de jogadores no dia do torneio é possível. A haver este deve fazer prova da sua idade através do cartão de jogador da associação ou do BI ou CC e deve ser feita a alteração antes do torneio se realizar na zona de acreditação.

17.3.2. Não será permitida a alteração de jogadores além daqueles que constem da ficha de inscrição e logo que seja iniciado o torneio. No entanto um jogador inscrito que não se apresentou no início do torneio pode integrar a equipa desde que seja transmitida a sua presença na zona de creditação.

17.3.3. A organização do torneio não devolve os valores entregues aquando da inscrição da equipa no caso de o jogador ou elemento da equipa não poderem estar presentes seja por que razão for.

18. RECLAMAÇÕES

Os delegados que queiram comprovar a legalidade da participação de qualquer jogador de outra equipa, poderão fazê-lo até ao final do jogo, dando conhecimento ao delegado da mesa, encarregado do campo ou elemento da organização.



ZIRA KIDS CUP



20. CASOS OMISSOS

Os casos omissos no presente regulamento e não abrangidos pelas regras da Associação de Futebol de Leiria/FPF serão decididos pela organização do Zira Kids Cup, da qual não há protesto ou recurso, sendo as suas decisões definitivas e irrevogáveis.

Todas as equipas participantes deverão ser conhecedoras e aceitar sem reserva o regulamento do Zira Kids Cup 2023.

21. CONTACTOS ÚTEIS:

Técnico Superior Desporto do Município de Alvaiázere:

Ricardo Fernandes – 916 088 447 / Luís Simão – 919 713 200

Coordenação da Benfica Escolas de Futebol de Alvaiázere:

Ricardo Fernandes - 916 088 447/ Luís Simão - 919 713 200

Presidente do Grupo Desportivo de Alvaiázere:

Pinto Trindade – 963 829 352