



REGULAMENTO

TORNEIO INTERNACIONAL FUTEBOL JUVENIL

24 A 29 JUNHO 2024
VILA NOVA DE GAIA, PORTUGAL

ÍNDICE

1. ENQUADRAMENTO _____ p.4

2. PARTICIPAÇÃO

2.1 INSCRIÇÕES

2.2 CAUÇÃO

2.3 DEVOLUÇÕES

2.4 AUTORIZAÇÃO

2.5 VISTOS

2.6 DANOS

2.7 SEGUROS

2.8 CREDENCIAÇÃO

3. TORNEIO _____ p.6

3.1 ESCALÕES E REQUISITOS

3.1.1 ESCALÕES

3.1.2 REQUISITOS

3.2 CONTROLO DE IDADES

3.3 LOCAL DE JOGOS

3.4 BOLAS

3.5 CARTÃO BRANCO

3.6 JOGOS

3.6.1 DATAS

3.6.2 DURAÇÃO DOS JOGOS

3.6.3 BOLETIM DE JOGO

3.6.4 HORÁRIOS

3.6.5 CALENDÁRIOS, RESULTADOS E CLASSIFICAÇÕES

3.7 MODELO DE COMPETIÇÃO

3.8 JOGADORES E SUBSTITUIÇÕES

3.9 EQUIPAMENTOS DE JOGO

3.10 ÁRBITROS

3.11 DISCIPLINA

ÍNDICE

3.12 FALTAS DE COMPARÊNCIA

3.13 ESPECIFICAÇÕES FUTEBOL SETE

4. APOIO MÉDICO _____ p.13

5. TRANSPORTES _____ p.13

6. ALIMENTAÇÃO _____ p.13

7. ALOJAMENTOS _____ p.13

8. BILHETEIRA SOLIDÁRIA _____ p.14

9. PRÉMIOS _____ p.14

10. RPGD _____ p.14

10.1 TRATAMENTO DADOS PESSOAIS

10.2 DIVULGAÇÃO DADOS PESSOAIS

10.3 DIREITOS IMAGEM

10.4 LEGISLAÇÃO

11. CONTACTOS _____ p.15

12. OMISSÕES _____ p.16

1. ENQUADRAMENTO

A Associação Trezentos e Sessenta promove a organização do Douro Cup que se realiza em Vila Nova de Gaia, Portugal, e através deste regulamento, define as suas regras de funcionamento e participação.

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, prazos e condições estabelecidos.

2.1 INSCRIÇÕES

- a) As inscrições decorrem de 1 de setembro a 30 de abril, estando sujeitas a disponibilidade de vagas no respetivo escalão e/ou unidades de alojamento, a confirmar junto da organização.
- b) O programa, condições e custos de participação estão disponíveis em dourocup.com e nos materiais promocionais disponíveis online para consulta.
- c) Toda e qualquer equipa só tem validada e garantida a sua participação, concluindo a totalidade do pagamento da mesma nos meios e prazos estabelecidos.
- d) A organização só aceita pagamentos realizados por clubes, via transferência ou depósito bancário.

2.2 CAUÇÃO

- a) Todas as equipas participantes com alojamento devem depositar uma caução no valor de 350,00€ a quando do momento de inscrição da equipa.
- b) A mesma será restituída até 31/Julho, se após vistoria do alojamento, não forem detetados danos materiais que obriguem à sua retenção.

2.3 DEVOLUÇÕES

- a) A organização não assume devoluções de pagamentos realizados em caso de desistência voluntária de clubes ou participantes.

2.4 AUTORIZAÇÃO

- a) Todos os clubes devem solicitar às suas federações ou associações de futebol uma autorização para participar no torneio.
- b) Nos países onde o futebol é organizado por escolas de futebol, a organização também permite a sua participação, valendo para estes casos, a autorização do clube ou escola.

2.5 VISTOS

A organização não assume qualquer responsabilidade ou intervenção com as entidades competentes e responsáveis por emissão de vistos para entrada em Portugal, sendo a obtenção destes, da total responsabilidade das equipas participantes e, obrigatória, sempre que aplicável, para formalizar e concluir o processo de inscrição e participação.

2.6 DANOS

A organização não se responsabiliza por roubo ou dano à propriedade e não se responsabiliza de forma alguma por acidentes, danos ou perdas económicas que podem surgir no caso de guerra, acontecimentos bélicos, guerra civil, revolução ou distúrbios civis, ou por causa das ações das autoridades, greves, bloqueios, desastres naturais, epidemias ou eventos similares.

A organização não assume qualquer responsabilidade em caso de roubo de equipamentos desportivos ou pertences pessoais dos participantes no alojamento, transporte, nos locais desportivos ou outros locais afetos ao evento.

2.7 SEGUROS

a) O Douro Cup está coberto por um seguro de responsabilidade civil e acidentes pessoais contratado à seguradora Victoria através do mediador João Mata, Corretores e Consultores de Seguros.

b) Todos os participantes que estejam correta e atempadamente inscritos, dentro dos prazos e condições estabelecidos e com identificação válida, estão cobertos por um seguro de acidentes pessoais do primeiro ao último dia do torneio.

c) A apólice de seguro de acidentes pessoais quando acionada em caso de sinistro, é válida em Portugal e no estrangeiro, em entidades hospitalares públicas ou privadas e contempla os seguintes capitais e coberturas:

Morte: 28.530,00€

Invalidez Permanente: 28.530,00€

Despesas de Tratamento e Repatriamento: 4.590,00€

Despesas de Funeral: 2.290,00€

d) A apólice funciona por reembolso para efeitos de pagamento de despesas inerentes ao sinistro, sendo da responsabilidade do sinistrado assumir toda e qualquer despesa até ao reembolso.

e) A apólice é isenta de franquia.

f) A organização não transporta nenhum sinistrado em veículos da mesma, es-

tando qualquer transporte dependente de Bombeiros ou INEM, em função do episódio clínico.

g) Em caso de sinistro, pelo menos um responsável do clube e/ou encarregado de educação deve acompanhar o sinistrado, seguir as instruções da organização e gerir o processo em articulação e diretamente com a seguradora e mediador.

h) Ao inscrever-se, o clube aceita as condições da apólice de acidentes pessoais e assume a responsabilidade de informar os encarregados de educação dos participantes sobre as mesmas.

Para efeitos de esclarecimento e apoio na gestão de sinistros, clube e/ou encarregados de educação devem utilizar os seguintes contactos:

+351 910 013 862

+351 220 415 781

seguros@joaomata.pt

2.8 CREDENCIAÇÃO

a) É o processo de acreditação por parte da organização a todos os participantes inscritos, que se realiza no dia de receção na respetiva unidade de alojamento.

b) Pode ser realizado por um representante responsável inscrito do clube, devendo este fazer-se acompanhar dos documentos de identificação válidos de todos os participantes.

c) Equipas participantes sem alojamento, devem comparecer no Estádio Municipal da Lavandeira das 10h às 13h do dia de receção.

3. TORNEIO

O Douro Cup é um torneio homologado pela Associação de Futebol do Porto 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

3.1.1.1 Femininos

a) S17 (2007)

3.1.1.2 Masculinos ou Misto

a) S12 (2012)

- b) S13 (2011)
- c) S14 (2010)
- d) S15 (2009)
- e) S16 (2008)
- f) S17 (2007)

3.1.2 REQUISITOS

3.1.2.1 Futebol 11

- a) N° Máximo Jogadores: 22
- b) N° Mínimo Jogadores: 16
- c) N° Mínimo Adultos: 2
- d) N° Máximo Adultos: 4

3.1.2.2 Futebol 7

- a) N° Máximo Jogadores: 16
- b) N° Mínimo Jogadores: 10
- c) N° Mínimo Adultos: 2
- d) N° Máximo Adultos: 4

3.2 CONTROLO DE IDADES

- a) As equipas precisam de ter consigo, para todos os jogos, a identificação válida dos jogadores e adultos e a respetiva 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 listagem de jogadores validada na inscrição da equipa, na presença dos jogadores listados, e o documento de identificação válido de cada um.

3.3 LOCAL DE JOGOS

- a) Os estádios de futebol do torneio estão localizados em Vila Nova de Gaia, podendo a organização utilizar outros que não aqui mencionados, anunciados juntamente com o calendário da prova.

1. ESTÁDIO MUNICIPAL DA LAVANDEIRA

Rua Entre Quintas S/N Vila Nova de Gaia

2. ESTÁDIO CLUBE FUTEBOL OLIVEIRA DO DOURO

R. Mte. Guilherme Camarinha 75

Oliveira do Douro, Vila Nova de Gaia

- 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 de penalti.

3.4 BOLAS

- a) A organização fornece bolas oficiais para os jogos, considerando o Tamanho 5 para Futebol 11 e Tamanho 4 para Futebol 7.
- 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

O regulamento do Cartão Branco 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 nos dias 25, 26, 28 e 29 de junho.
- b) As finais jogam-se no dia 29 de junho no Estádio Municipal da Lavandeira;
- c) Cada equipa realiza um mínimo de 4 jogos ao longo do torneio;

3.6.2 DURAÇÃO DOS JOGOS

- a) Fase de Grupos, Fase Eliminatória e Finais

Futebol 7x7: 2 x 20 Minutos

Futebol 11x11: 2 x 25 Minutos

OBS.: Os intervalos terão a duração máxima de 3 min. em todos os jogos, em todas as categorias.

3.6.3 BOLETIM DE JOGO

- a) O boletim de jogo assume a listagem de todos os participantes inscritos e validados pela organização.
- b) Todos os jogadores que nele constem são considerados como se tivessem participado no jogo.

- c) Os dados no boletim de jogo devem ter correta correspondência com os elementos presentes ao jogo.
- d) Equipas que apresentem jogadores que não constem como inscritos e credenciados 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.

3.6.4 HORÁRIOS

- a) O 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 o resultado correspondente de 0-3.

3.6.5 CALENDÁRIOS, RESULTADOS E CLASSIFICAÇÕES

- a) Os horários, locais de jogo, resultados e classificações são anunciados online.
- b) O calendário do torneio é enviado às equipas participantes para o endereço eletrónico oficial usado no registo da equipa, sendo posteriormente colocado online.

3.7 MODELO DE COMPETIÇÃO

- a) As equipas estão divididas em grupos de quatro, seis equipas ou oito equipas onde todas 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 de penalti.

- d) A fase de play-off inicia nos quartos-de-final e dependerá do número de grupos 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 de penalti 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 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 7 jogadores em campo nas competições de futebol de 11 e no mínimo 5 jogadores em campo nas competições de futebol 7;
- 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 oficiais Douro Cup;

- b) Se existir possibilidade, esta medida poderá 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;
- h) O incumprimento desta regra penalizará o jogador com um cartão amarelo e o jogador terá de abandonar o jogo para vestir a camisola adequada;
- g) 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 do Porto;
- b) Todos os jogos de futebol de 7 são dirigidos por 1 árbitro;
- c) Todos os jogos de futebol de 11 são dirigidos por 1 árbitro e 2 árbitros assistentes;
- d) 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@dourocup.com, pelo responsável da equipa no prazo máximo de 1h depois do final do jogo;

- d) A abertura de um processo protesto obedece ao pagamento de uma taxa de 100€ a pagar no ato da exposição para o **IBAN PT50 0033 0000 4548 7421 2400 5**, cujo comprovativo deve ser anexado ao protesto. Em caso de aprovação, a taxa será devolvida;
- 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 ao júri do torneio 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, a sua equipa perde automaticamente o jogo por 0-3;
- 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 por 3-0;
- 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.

3.13 ESPECIFICAÇÕES FUTEBOL SETE

- a) A regra do fora-de-jogo não se aplica nas categorias de S11;
- b) Se a um jogador for atribuído um cartão vermelho o mesmo pode ser substituído por outro jogador.

4. APOIO MÉDICO

O Douro Cup disponibiliza a todos os participantes uma equipa de apoio clínico, com pelo menos um profissional de saúde em todos os estádios.

5. TRANSPORTES

- a) A organização disponibiliza um circuito de transporte com autocarros privados e exclusivos aos elementos inscritos e credenciados das equipas participantes, para deslocação em torneio, considerando-se o Estádio Municipal da Lavandeira o Terminal de Transporte, com paragem na entrada do Parque da Lavandeira.
- b) A organização garante transferes de ida e volta para o Aeroporto Francisco Sá Carneiro e Estação das Devesas.
- c) Nas vésperas do torneio, a organização disponibiliza informações detalhadas sobre o funcionamento e horários dos transportes.

6. ALIMENTAÇÃO

- a) As refeições pequeno-almoço, almoço e jantar são realizadas no Estádio Municipal da Lavandeira, nos seguintes períodos:

Pequeno – Almoço: 7h – 10h

Almoço: 12h – 15h

Jantar: 19h – 22h

- b) As equipas alojadas em hotel com pequeno-almoço incluído, devem respeitar os horários indicados pela unidade hoteleira, considerando os horários de jogos e transportes.

7. ALOJAMENTOS

- a) Os participantes devem respeitar as regras e instruções estabelecidas pela respetiva unidade hoteleira, sendo a organização solidária com as mesmas.
- b) O não cumprimento das normas da unidade hoteleira, pode originar em penalizações de âmbito desportivo a definir pela organização ou mesmo a expulsão de qualquer equipa do torneio.

8. BILHETEIRA SOLIDÁRIA

A bilheteira do Douro Cup é solidária e reverte a favor de instituições locais sem fins lucrativos com projetos de inclusão social através do desporto e da cultura. Menores estão isentos do pagamento de bilhete, assim como dirigentes, treinadores dos clubes participantes e sócios dos clubes parceiros, mediante apresentação de documento de identificação, licença e cartão de sócio, respetivamente.

Os bilhetes podem ser adquiridos na bilheteira de cada estádio, são diários e/ou semanais e válidos para qualquer estádio do torneio:

- a) Bilhete Diário: 2,00€
- b) Bilhete Semanal 5,00€

9. PRÉMIOS

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

10. RPGD

10.1 TRATAMENTO DADOS PESSOAIS

Os dados pessoais são recolhidos e tratados pela Associação Trezentos e Sessenta 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.

10.2 DIVULGAÇÃO DADOS PESSOAIS

Os seus dados pessoais poderão ser divulgados a terceiros que prestem serviços específicos, como entidades externas contratadas pela Associação Trezentos e Sessenta.

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.

Acima de tudo, 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@a360.pt.

10.3 DIREITOS IMAGEM

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

10.4 LEGISLAÇÃO

O tratamento de dados pessoais pela Associação Trezentos e Sessenta 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.

11. CONTACTOS

Todas as comunicações com efeito vinculativo devem ser dirigidas via email para o endereço info@dourocup.com.

INÊS BARROS

Coordenação Operacional

+351 928 154 783

JÚLIO MOURA

Coordenação Geral

+351 913 271 959

12. OMISSÕES

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

