



REGULAMENTO KIDS LEAGUE FOOTBALL

1 – Regras

1.1 – KIDS LEAGUE FOOTBALL será disputado em conformidade com as secções aplicáveis das regras da FIFA. Em questões de interpretações das regras da FIFA, aplica-se o texto em inglês.

1.2 - O clube tem de ser membro de uma associação de futebol nacional que esteja filiada à FIFA. Em países onde o futebol é operado pelas escolas também permitimos a participação de equipas afiliadas à associação de escolas de futebol.

1.3 - As equipas estão divididas em grupos de quatro a seis equipas, dependendo do número de equipas na categoria.

1.4 - A classificação das equipas será determinada de acordo com os seus pontos. Três pontos são atribuídos a uma vitória, um ponto a um empate e zero pontos a uma derrota.

1.5 - Se duas ou mais equipas terminarem com o mesmo número de pontos, a classificação será decidida da seguinte forma:

1º - Saldo de golos;

2º - Maior número de golos marcados;

3º - Resultados entre equipas (jogos entre ambas) com o mesmo número de pontos;

4º - Maior número de vitórias;

5º - A equipa com a média de idades mais baixa.

1.6 - O sistema de disputa da competição é determinado pelas seguintes regras:

1.6.1 - As equipas jogam entre si na 1ª fase de grupos a uma só volta.

1.6.2 - A ordem entre as equipas será decidida de acordo com os pontos.

1.6.3 - Caso uma equipa seja desclassificada ou se retire durante a fase de grupos, todos os resultados serão alterados para 0-3 a favor do adversário.

1.6.4 - Regras das Categorias

1.6.4.1 - Categorias - Masculino 2017

Todas as equipas apuram-se para o Playoff Ouro.

1.6.4.2 - Categorias - Masculino 2016

Todas as equipas no grupo de Elite avançam para a fase do Playoff Ouro.

O primeiro e segundo colocado (2º) de cada grupo da Fase de Grupos avançam para a fase de Playoff Ouro.

As outras equipas da Fase de Grupos avançam para a fase do Playoff Prata..

1.6.4.3 - Categorias - Masculino 2015

Os primeiros quatro classificados no grupo de Elite e o primeiro classificado dos restantes grupos avançam para a fase do Playoff Ouro.

O quinto classificado do grupo de Elite e o segundo classificado dos restantes grupos avançam para a fase de Playoff Prata.

As outras equipas da Fase de Grupos avançam para a fase do Playoff Bronze.

1.6.4.4 - Categorias - Masculino 2014

Todas as equipas do grupo de Elite avançam para a fase do Playoff Ouro.

A melhor equipa (1ª) de cada grupo da Fase de Grupos avançam para a fase de Playoff Ouro.

O segundo e o terceiro classificado da Fase de Grupos avançam para os jogos do Playoff Prata.

O quarto classificado dos restantes grupos na fase de grupos avançam para o Playoff Bronze.

1.6.4.5 - Categorias - Masculino 2013

Todas as equipas do grupo de Elite avançam para a fase do Playoff Ouro.

A melhor equipa (1ª) de cada grupo da Fase de Grupos avançam para a fase de Playoff Ouro.

O segundo e o terceiro classificado da Fase de Grupos avançam para os jogos do Playoff Prata.

O quarto classificado dos restantes grupos na fase de grupos avançam para o Playoff Bronze.

1.6.4.6 - Categorias - Masculino 2012

As primeiras 3 equipas nos grupos de Elite avançam para a fase do Playoff Ouro.

A melhor equipa (1º) dos restantes grupos na fase de grupos avançam para a fase de Playoff Ouro.

O quarto classificado nos grupos de Elite avançam Playoff Prata.

Os segundos classificados dos restantes grupos e os 6 melhores 3º de cada Playoff Prata.

O pior 3º classificado dos restantes grupos e o 4º classificado dos restantes grupos avançam para o Playoff Bronze.

1.7 Jogos de Playoff

1.7.1 - Todos os jogos de playoff são decididos em formato de eliminação direta.

1.7.2 - Um jogo que termine empatado será decidido pela marcação de pontapés da marca de grande penalidade de acordo com as regras da FIFA.

1.7.2.1 - Todos os jogadores, titulares e/ou suplentes, estão autorizados a participar na decisão de grandes penalidades, desde que estejam inscritos na ficha de inscrição.

1.7.2.2 - Antes do início do desempate por penaltis, apenas 16 jogadores de cada equipa podem ser elegíveis para marcar os penaltis e devem permanecer dentro do campo. Todos os outros jogadores devem permanecer fora do campo.

1.8 - No caso de uma equipa ser desqualificada ou desistir durante a fase de grupos, todos os resultados serão modificados para 0-3 a favor do oponente.

1.9 - No caso de uma equipa ser desqualificada ou desistir durante os jogos eliminatórios (playoff), a equipa oponente seguirá em frente na competição.

1.10 - No caso de um jogo terminar empatado num jogo de playoff, o vencedor será decidido pela marcação de grandes penalidades.

1.10.1 - Serão aplicadas as regras da FIFA com uma série de 5 marcadores em cada equipa onde qualquer jogador registado no jogo poderá marcar a grande penalidade.

1.10.2 - No caso de as equipas terminarem empatadas no final da ronda de 5 grandes penalidades, será encontrado o vencedor depois de uma equipa conseguir marcar e a outra falhar no seu turno.

2 – Categorias

Masculino

Nascidos em 2017 - 7v7

Nascidos em 2016 - 7v7

Nascidos em 2015 - 7v7

Nascidos em 2014 - 7v7

Nascidos em 2013 - 7v7

Nascidas em 2012 - 7v7

3 – Jogadores

3.1 - Em todas as categorias, o número máximo de jogadores por equipa é:

- Fut 7 - 14 Jogadores

3.1.1 - Máximo de 4 responsáveis e mínimo de 1 responsáveis por equipa nas categorias de formato 7v7.

3.2 - Todos os jogadores(as) devem ser capazes de provar a sua idade através do cartão de identidade e/ou passaporte original, com foto e data de nascimento.

3.3 - Recomendamos que todos os jogadores(as) usem o mesmo número na camisa de jogo durante toda a competição.

3.3.1 - Se os jogadores mudarem os números entre jogos, o treinador ou o líder da equipa deve atualizar essas informações antes do início do jogo junto do staff do KIDS LEAGUE FOOTBALL ou todas as estatísticas do jogo daquele jogador estarão erradas.

3.4 - As equipas podem usar todos os jogadores que estão no sistema para a competição.

3.5 - Nas substituições durante o jogo, os jogadores(as) têm de seguir as seguintes regras:

3.5.1 - Um(a) jogador(a) que seja substituído pode reentrar no jogo.

3.5.2 - As substituições podem ser feitas sem o jogo ter de ser interrompido, desde que o árbitro dê permissão.

3.5.3 - Todas as substituições são realizadas na área técnica da equipa. Se não existir área técnica definida, a substituição será realizada na linha de meio-campo.

3.5.4 - O jogador só pode entrar em campo quando o seu colega estiver fora da área legal de jogo e só depois do árbitro dar permissão.

3.6 - Todas as substituições realizadas incorretamente serão penalizadas com cartão amarelo.

3.7 - Na substituição de guarda-redes o jogo deve estar parado e o árbitro informado.

3.8 - Um(a) jogador(a) pode representar o mesmo clube em várias categorias mas não pode representar mais que uma equipa na mesma categoria.

3.9 - Se um(a) jogador(a) representar uma equipa em diferentes categorias, deverá estar inscrito em todas as fichas de inscrição das categorias na qual participará.

3.9.1 - Se um(a) jogador(a) representar uma equipa em diferentes categorias, mas só está inscrito em uma equipa, o jogador não será autorizado a participar nas restantes equipas. Se isso acontecer, ele será excluído da competição e a equipa perderá por 0-3 os jogos em que este jogador participou.

3.10 - Se um clube competir com duas ou mais equipas na mesma categoria, os jogadores(as) dessas equipas NÃO podem trocar de equipas. Se isso se verificar, os mesmos serão excluídos da competição e a equipa perderá por 0-3 os jogos em que esses jogadores(as) participaram.

3.11 - Equipas que apresentem jogadores(as) que não constem na ficha de inscrição podem ser excluídas do torneio.

3.12 - Não está autorizada a inscrição de jogadores(as) ao longo da competição. O limite para registar jogadores é no máximo até 24h antes do início do primeiro jogo. Após validação e credenciamento, não são aceitas mais inscrições de jogadores.

4 - Tempo de jogo

4.1 - Nas categorias com o formato de competição 7v7 serão 2 (duas) partes de 20 (vinte) minutos em todos os jogos.

4.2 - Não há tempo de paragem nos intervalos dos jogos. As equipas trocam de campo após o apito do árbitro e o 2º tempo começa logo de seguida.

4.3 - Todos os jogos começarão pontualmente, conforme os horários divulgados.

5 - Detalhes dos jogos

5.1 - Ficha de jogo:

5.1.1 - Em todos os jogos, é obrigatório verificar a folha de jogo com o diretor de campo antes do início do jogo.

5.1.2 - Todos os jogadores inscritos na competição devem constar da ficha de jogo.

5.1.3 - Se um jogador não constar da ficha de jogo, não poderá ser utilizado no jogo. Neste caso, o chefe de equipa deverá contactar os serviços administrativos da competição para resolver a situação.

5.1.3.1 - Qualquer jogador ou dirigente que não conste da ficha de jogo, não pode aceder à zona técnica.

5.1.4 - A ficha de jogo está sempre ativa com a informação do jogo anterior. Caso necessite de ser atualizada, o líder da equipa deverá fazer as alterações antes do início do jogo seguinte.

5.1.5 - Os líderes das equipas DEVEM confirmar os números da lista de jogadores para o jogo junto do staff do KIDS LEAGUE FOOTBALL, antes do início do jogo para evitar erros nas incidências do jogo.

5.1.6 - Mesmo que não tenha havido alteração nos números das camisolas dos jogadores em relação ao jogo anterior, o líder da equipa deve sempre validar o jogo na aplicação, 45 minutos antes do início do jogo, ou o jogo pode não começar à hora marcada.

5.1.7 - Todos os jogadores na lista da equipa são considerados como se tivessem participado no jogo.

5.1.8 - Serão efetuados controlos aleatórios das listas de equipas e das listas de participantes.

5.2 - Uniformes dos jogadores:

5.2.1 - Os números nas camisolas são OBRIGATÓRIOS.

5.2.1.1 - Se o jogador não tiver um número na camisola, terá de acrescentar “manualmente” um número com uma fita ou não será autorizado a jogar o jogo.

5.2.2 - O número de jogadores na folha de jogo deve coincidir com os números das camisolas.

5.2.3 - Dois jogadores da mesma equipa não podem usar o mesmo número no jogo.

5.2.4 - O número que cada jogador tem na ficha de equipa tem de ser igual ao número da camisola.

5.2.5 - Se um jogador mudar o número da camisola do jogo anterior, esta informação deve ser atualizada na folha de jogo online com o pessoal de campo antes do início do jogo.

5.2.6 - Nenhum jogador pode mudar de número durante o mesmo jogo. O não cumprimento desta regra implica a aplicação de um cartão amarelo e a saída do campo para vestir a camisola adequada.

5.2.6.1 - O jogador só pode voltar a entrar no jogo quando estiver a usar um número de camisola autorizado e com o consentimento do árbitro.

5.2.7 - Se as equipas utilizarem a mesma cor de equipamento, a escolha de quem muda de equipamento será feita através de um desafio de lançamento de moeda ao ar. Quem perder terá de mudar de equipamento.

5.2.8 - O uso de caneleira é obrigatório em todos os jogos.

5.3 - Antes e depois do jogo:

5.3.1 - Todas as equipas devem estar prontas no campo o mais tardar 15 minutos antes do pontapé de saída, com documentos válidos para o controlo de idade, caso sejam solicitados.

5.3.2 - Todos os chefes de equipa ou treinadores terão de, imediatamente após o final de cada jogo, validar a folha de jogo que está disponível no site. A não validação poderá resultar numa notificação por parte do júri do KIDS LEAGUE FOOTBALL.

5.4 - Bolas de jogo

5.4.1 - Para 7v7 todos os jogos usarão o tamanho 4.

5.4.2 - A organização fornecerá bolas de jogo oficiais para os jogos mas as equipas deverão trazer também as suas próprias bolas de jogo.

5.4.3 - A organização não fornece bolas de jogo para o aquecimento antes dos jogos.

5.4.4 - Para as equipas que pretendam adquirir bolas para o seu aquecimento, deverão contactar a organização.

6 - Acreditação - Ficha de jogo - Controlo das idades

6.1 - Inscrição dos Jogadores

6.1.1 - O responsável da equipa terá acesso à área de inscrições assim que seja realizado o primeiro pagamento ou depósito de caução, o que permitirá inscrever com antecedência os seus jogadores no sistema.

6.1.2 - Informações necessárias no registo de jogadores (Nome completo / Data de nascimento / Número de identificação / Foto / Posição / Documento de Identificação em anexo)

6.1.3 - Após a inscrição ter sido efetuada com sucesso, o responsável da equipa deve anexar o documento de cada atleta, o mais tardar 30 dias antes do início da competição.

6.1.4 - Ao anexar os documentos dos jogadores para confirmar a sua identificação, as equipas devem ter a foto do jogador carregada no seu perfil, para que seja possível verificar o documento de identificação com a foto no website.

6.1.5 - Após recebermos toda a documentação, podemos proceder à acreditação online dos jogadores.

6.1.6 - Se o responsável de equipa não fizer a acreditação seguindo os passos indicados, o jogador não será autorizado a participar.

6.1.7 - Note-se que em edições anteriores alguns jogadores foram impedidos de participar porque os seus responsáveis de equipa não respeitaram o prazo para este processo. Os jogadores são assim impedidos de participar e todas as taxas pagas serão perdidas.

6.2 - Acreditação Online:

6.2.1 - A acreditação online só pode ser iniciada quando todas as etapas do processo de inscrição de jogadores estiverem concluídas com a devida documentação do nosso lado (Identificação / Foto / Digitalização de documentos)

6.2.2 - O processo de acreditação online é validado através da lista de jogadores registados no website juntamente com a fotografia já registada no sistema, através de toda a documentação anexada.

6.2.3 - Até 07 dias antes do início do torneio, todos os jogadores devem ser acreditados. Após esta data, a equipa perde dois pontos na classificação da fase de grupo caso não tenha terminado a acreditação online dentro do prazo.

6.2.4 - Se houver alguns jogadores que no momento da acreditação online ainda não tiverem a sua foto carregada no sistema, não terão a sua acreditação válida e não estão autorizados a participar.

6.2.5 - Os jogadores que não forem verificados na acreditação online, não serão autorizados a participar mesmo que se apresentem no dia do jogo com algum documento de identificação pessoal.

6.2.6 - Para que os jogadores sejam oficialmente registados e tenham o processo de acreditação concluído, todos os pagamentos terão de ser efetuados pelas equipas.

6.3 - Acreditação Presencial

6.3.1 - É obrigatório fazer a acreditação presencial aquando da chegada ao torneio.

6.3.2 - Os responsáveis de equipa serão informados com antecedência sobre onde podem realizar este procedimento antes do início do torneio.

6.3.3 - O responsável de equipa só está autorizado a efetuar a acreditação presencial para recolher o kit de equipa se o processo de acreditação online estiver concluído.

6.3.4 - Todas as equipas verificadas e com a acreditação feita por email para o endereço info@play4children.com, apenas precisam de recolher o kit de equipa no gabinete do torneio, não sendo necessário esperar por longas filas nos dias reservados para o efeito.

6.3.5 - Se existir um jogador com uma verificação pendente por parte da organização, este já não pode ser validado mesmo deslocando-se ao escritório para efetuar a acreditação presencial, com exceção de casos extremos em que seja necessário substituir um jogador lesionado por outro.

6.3.6 - Para equipas que viajam de avião ou no seu próprio transporte, o kit da equipa pode ser recolhido no escritório da competição (Local a definir mais próximo da data) depois de terem feito o check-in no seu alojamento.

6.3.7 - Para equipas locais, o kit da equipa deve ser recolhido no escritório da competição (Local a definir mais próximo da data) 2 dias antes da competição.

6.3.8 - Se qualquer responsável de equipa local recolher o kit da equipa apenas 1 dia antes da competição, terá de esperar em longas filas e não terá prioridade em relação às equipas com alojamento e que farão a acreditação presencial nesse dia.

6.3.9 - Apenas a pessoa responsável pela equipa precisa estar presente na acreditação presencial para recolher o kit de equipa e receber algumas informações importantes.

6.3.10 - Se os responsáveis de equipa não efetuarem a acreditação presencial, as equipas NÃO poderão participar no primeiro jogo.

6.3.11 - Em caso da equipa não realizar acreditação presencial (inscrição dos atletas no site e verificação dos documentos de identificação), a organização tem o direito de optar pela não passagem da equipa para fase Playoff.

6.4 - Controlo de idade:

6.4.1 - Com o sistema de acreditação online, as equipas não precisam de trazer consigo documentos de identificação dos jogadores para os jogos.

6.4.2 - O controlo da idade consiste numa verificação aleatória às equipas, e pode ser efetuado em qualquer altura.

6.4.3 - Este controlo de idade será efetuado através do nosso Staff devidamente identificado com "Controlo de Idade", através da confirmação visual entre os jogadores e o perfil que está registado no sistema.

6.5 - Ficha de jogo:

6.5.1 - Até 45 minutos antes do início do jogo todas as equipas devem estar preparadas, sendo que o líder da equipa deve confirmar online na aplicação, o alinhamento dos jogadores para que o jogo comece com os números corretos das camisolas.

6.5.2 - Mesmo que não tenha existido alteração nos números das camisolas do jogadores em relação ao jogo anterior, o líder da equipa deve sempre validar o jogo na aplicação, 45 minutos antes do início do jogo, caso contrário o jogo pode não começar à hora marcada.

6.5.3 - Este período pode servir para confirmar a idade dos jogadores com o Staff da competição, e se necessário, também para validar o número correto nas camisolas dos jogadores.

6.5.4 - Se o responsável de equipa não confirmar os números dos jogadores na lista oficial de jogadores para o jogo na aplicação, 45 minutos antes do início do jogo, o jogo não poderá começar à hora marcada.

6.5.5 - O líder da equipa deve ter este procedimento automatizado em todos os seus jogos, para evitar qualquer erro de informação sobre os incidentes do jogo, tais como o número do marcador de golo e as suas assistências.

6.5.6 - Para as equipas que não validem a folha de jogo 15 minutos antes do horário do jogo, poderá ser aplicado um Walk Over. A organização pode aplicar uma multa de 100 euros ou impedir a equipa de jogar novamente até que esta multa seja regularizada.

6.5.6 - Documentos válidos são:

6.5.6.1 - Para as equipas de Portugal aceitamos o cartão de jogador da associação de futebol a que pertencem ou o cartão de cidadão.

6.5.6.2 - Para as equipas Estrangeiras aceitamos apenas a identificação de jogadores possuidores de uma identificação válida (cartão legal de um instituição governamental e plastificado).

6.5.6.3 - Este cartão tem de ter o nome completo, fotografia, número de identificação e data de nascimento e deve sempre de estar presente com o passaporte do jogador.

6.5.6.4 - Jogadores que viajem de países onde não existe a obrigatoriedade da apresentação de um passaporte para entrar em Portugal, a organização só necessitará de um cartão de identificação válido (cartão legal de um instituição governamental e plastificado).

6.5.6.6 - Durante o check-in, a organização pedirá às equipas a documentação do seguro, que deve cobrir os participantes até o final do torneio. Caso este documento não seja fornecido, a equipa não pode participar na competição.

7 - Autorizações especiais (número jogadores por equipa que têm no máximo um ano a mais do que a idade dessa categoria).

7.1 - As autorizações especiais serão automaticamente concedidas nas categorias masculinas para:

7.1.1 - 7v7 - 2 Jogadores serão automaticamente aceites.

7.2 - As autorizações especiais serão automaticamente concedidas nas categorias femininas para :

7.2.1 - 7v7 - 3 jogadoras serão automaticamente aceites.

7.3 - Outras autorizações especiais poderão ser consideradas; para tal, deverá contactar a organização.

8 - Regras Futebol 7x7

8.1 - Formatos de competição:

8.1.1 - Nas competições 7v7, todas as categorias jogam com 7 jogadores em campo (um guarda-redes e seis jogadores em campo).

8.2 - Regras de Fora de Jogo:

8.2.1 - A regra do fora de jogo também se aplica no 7v7 da competição, entre a linha de fora de jogo 7x7/área de penálti e a linha de golo.

8.3 Pontapé de baliza:

8.3.1 - O pontapé de baliza será realizado sempre a partir do chão, com a bola colocada em um ponto qualquer que delimita a área de baliza.

8.3.2 No pontapé de baliza, a bola entra em jogo assim que seja chutada e se mova claramente (não necessita sair da respetiva área de baliza).

8.3.3 Os adversários permanecem fora da área de baliza até que a bola seja chutada.

8.3.4 Os colegas de equipa podem estar dentro da área de baliza no momento da cobrança do pontapé de baliza.

8.3.5 - Se os adversários entrarem na área de baliza antes da bola ser tocada, o lance será repetido.

8.4 - Outras Regras

8.4.1 - Em toda saída de bola do meio de campo é necessário dois toques na bola, no mínimo, para validação do golo (ou seja, não vale um remate direto do meio de campo, exceto se a bola tocar em alguém).

8.4.2 - Todos os lançamentos laterais são cobrados com as mãos e todos os cantos são cobrados com os pés.

8.4.3 - Não é permitido passar a bola ao guarda-redes e ele agarrar a bola com as mãos.

8.4.4 - Todas as outras principais regras de arbitragem serão aplicadas em complemento aos anteriores pontos referidos.

9 - Campos de Jogo

9.1 - Todos os campos de jogos são de relva ou de relva artificial.

9.2 - Os campos serão divididos pelos diferentes complexos da zona.

9.3 - Poderão ser utilizados outros campos se o número de equipas for muito superior ao previsto.

10 - Programa dos Jogos

- 10.1 - A comissão organizadora tem o direito de alterar os grupos, horários e campos, em qualquer altura antes e durante a competição.
- 10.2 - Em caso de alterações, os responsáveis das equipas serão prontamente informados, mas é da responsabilidade das equipas verificarem no site, 2 horas antes do início do jogo, onde este se irá realizar.
- 10.3 - Deverão consultar sempre os calendários dos jogos, especialmente quando passarem às fases seguintes, pois a organização poderá ser obrigada a efetuar alterações nos horários e locais dos jogos devido a exigências logísticas.

11 – Árbitros

- 11.1 - Todos os árbitros são membros da Associação de Futebol do seu país.
- 11.2 - Todos os jogos das competições de 7v7 têm 1 árbitro.
- 11.3.1 - Para as meias-finais e finais nos Playoff`s de Ouro, nas competições de 7v7, o KIDS LEAGUE FOOTBALL pode, se possível, ter dois assistentes para além do árbitro.
- 11.4 - O coordenador para os árbitros durante o torneio estará disponível no escritório da Associação Play4 Children.

12 - Júri do Torneio

- 12.1 - O Júri do Torneio consiste em representantes de Tournaments Abroud.
- 12.2 - O Júri lida com protestos, castigos e situações não previstas.
- 12.2.1 - Todas as situações que ocorrem são sempre analisadas de acordo com o "Fair-Play".
- 12.3 - As decisões do Júri do Torneio não têm recurso. De notar que as decisões tomadas poderão não de corresponder às regras da FIFA baseadas no Fair-Play.

13 - Castigos e Protestos

- 13.1 - Todos os protestos devem ser apresentados por escrito pelo responsável da equipa e entregues ao júri no prazo máximo de 90 min depois do final do jogo.
- 13.2 - Os protestos devem ser entregues no Office do torneio.
- 13.3 - Será pago uma taxa de protesto de 100€, paga no momento que o protesto é entregue no office do torneio.
- 13.3.1 - Essa taxa só será devolvida se o protesto for aprovado.
- 13.4 - Protestos baseados em decisões de arbitragem não serão aceites.
- 13.5 - Em todas as categorias caso um jogador(a) leve cartão vermelho o mesmo pode ser substituído por outro jogador(a) durante o jogo, exceto nas categorias 11x11.

13.5.1- O jogador(a) sancionado nesse jogo poderá participar na próxima partida a não ser que o árbitro informe a expulsão como muito grave, para que a mesma seja analisada pelo júri e definido se ao jogador(a) será ou não aplicado um ou mais jogos de suspensão.

13.5.2 - Se um jogador que está suspenso jogar um jogo de forma irregular, a equipa desse jogador suspenso perde automaticamente o jogo por 0-3.

13.6 - Cartões amarelos não são acumulados.

13.7 - Infrações graves serão reportadas às federações de futebol dos países correspondentes.

14 - Faltas de Comparência

14.1 - Se uma equipa não comparecer a um jogo, sem um motivo válido, pode ser atribuída a essa equipa uma derrota por 3-0, mas apenas após uma decisão do júri.

14.2 - Se uma equipa não comparecer a tempo a um jogo devido ao atraso no transporte causado por trânsito ou por outro, o júri pode decidir atrasar o jogo (máximo 40 min após o horário do jogo).

14.2.1 - Em situações excepcionais, o jogo pode ser remarcado para outro horário no mesmo dia ou no dia seguinte, no caso de não existirem campos disponíveis quando as equipas chegarem.

14.3 - Se uma equipa repetidamente não comparecer nos jogos, a equipa em causa pode ser excluída do torneio.

14.3.1 - Em casos especiais, o júri do torneio pode decidir excluir uma equipa logo na primeira infração, se encontrar entender que essa infração foi deliberada para auto benefício e injusto para outra equipa no grupo.

14.4 - Qualquer equipa que perca um jogo por não comparecer (falta de comparência), deverá pagar uma taxa de 100€ para jogar a próxima partida e continuar na competição.

14.5 - Se uma equipa não comparecer ao último jogo do grupo, sem um motivo válido e em seu próprio benefício, pode ser eliminada ou desclassificada para o Playoff Prata, mas apenas após uma decisão do júri.

14.6 - Caso uma equipa não compareça à partida, a organização não é responsável e não reembolsará nenhuma das equipas.

14.7 - Se um jogo for interrompido por algum motivo e não puder ser jogado até ao final, o júri decidirá sobre estas 5 alternativas:

14.7.1 - Se o jogo tem que ser repetido desde o início.

14.7.2 - Se o jogo será reiniciado a partir do minuto em que foi interrompido.

14.7.3 - Se o resultado no momento da interrupção, será decidido como resultado final.

14.7.4 - Se uma das equipas ganha 3-0.

14.7.5 - Se ambas as equipas perdem por 0-3.

15 - Normas de Conduta

15.1 - Os líderes das equipas são responsáveis pelo comportamento dos seus jogadores em caso de danos causados nas instalações desportivas, vestiários, alojamentos, transporte ou outras instalações.

15.2 - Em caso de danos, o responsável deverá contactar imediatamente o staff da organização.

15.3 - Em caso de dúvida na interpretação do regulamento do torneio deverá contactar diretamente o staff da organização.

15.4 - O silêncio deve ser respeitado nos alojamentos entre 22:00h e 7:00h.

15.5 - Os horários das refeições devem ser respeitados. As equipas podem perder as suas refeições se chegarem fora do tempo.

15.5.1 - Em caso de atraso num jogo ou de algum transporte, deverá informar a organização dessa situação.

15.6 - É proibido viajar em qualquer transporte sem t-shirt.

15.7 - O desrespeito por estas regras será analisado pela organização do torneio e podem resultar na exclusão da competição e dos alojamentos e consequente perda do depósito de caução.

16 - Conduta de Familiares e Apoiantes

16.1 - As equipas são responsáveis pela conduta dos seus apoiantes e familiares.

16.2 - As equipas podem perder um jogo, se o árbitro decidir terminar o jogo com base no mau comportamento verbal e violento dos seus familiares e apoiantes para com os árbitros.

16.3 - As equipas podem ser expulsas do torneio logo no seu primeiro incidente, com base no mau comportamento verbal e violento dos seus familiares e apoiantes para com os árbitros ou para com a outra equipa e perderam o seu depósito de segurança.

17 - Seguros e Responsabilidade

17.1 - Cada jogador deve ter um seguro médico (relacionado com a sua federação ou um seguro privado).

17.2 - Certifique-se de que todos os seus jogadores estão segurados dentro e fora do terreno de jogo.

17.3 – A Associação Play4 Children não tem qualquer seguro de grupo, protegendo os participantes em caso de lesão, doença, 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.

17.3.1 - Esses problemas serão resolvidos sob a responsabilidade própria das equipas e não são de responsabilidade da Associação Play4 Children.

17.4 - Participantes de países que não têm nenhum contrato de seguro médico com Portugal devem ter um seguro médico pessoal.

17.5 - Os responsáveis das equipas têm de saber previamente, quais os “hospitais/clínicas”, com os quais a sua seguradora tem acordos, para que no caso de prestação de serviços médicos, possam-se dirigir com os seus atletas para as mesmas.

17.5.1 - Caso os condutores da ambulância não sejam informados pelos responsáveis das equipas qual a clínica ou hospital a que se dirigir, a equipa é responsável pelo pagamento do serviço prestado no hospital para onde o jogador foi encaminhado, caso o mesmo não tenha acordo com a sua seguradora.

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

17.7 - Os campos podem ocasionalmente contar com a presença de bombeiros ou fisioterapeutas. Os bombeiros estão encarregados de prestar assistência em situações graves, mas não realizam atendimentos no campo, ao contrário dos fisioterapeutas.

18 - Águas para os jogos

18.1 - Nos campos haverá pontos de água para as equipas encherem as suas próprias garrafas de água.

18.2 - A água da torneira no país anfitrião cumpre as normas mínimas legais.

18.3 - É sempre possível comprar água engarrafada no local.

19 – Vestiários

19.1 - As equipas devem sair dos seus alojamentos já com os seus equipamentos vestidos para o jogo.

19.2 - Alguns complexos desportivos podem ter balneários, mas alguns são pequenos e devido ao grande número de equipas, a sua equipa pode não conseguir um lugar para mudar de equipamento.

19.3 - Esta regra aplica-se às equipas locais.



19.4 - As equipas com opção de alojamento através da organização, devem tomar banho no seu próprio alojamento após terminarem o jogo.

19.5 - Nos locais de jogo não existem cacifos dentro dos balneários. Desta forma, não será possível guardar mochilas e outros equipamentos das equipas nos balneários durante o jogo. Assim, as equipas não podem utilizar os balneários para guardar os seus sacos durante o jogo, devendo levar todos os seus artigos para o banco dos suplentes.

20 - Jogadores Convidados

20.1 - A cada equipa será permitido ter jogadores convidados, que estejam devidamente registados por meio da sua Associação Estadual, Federação ou qualquer outra organização afiliada.

20.2 - Os jogadores não podem jogar por mais de uma equipa no torneio.

20.3 - É responsabilidade do atleta individual aderir a um clube como jogador convidado.

20.4 - O torneio não tem um sistema para gerenciar isso para cada jogador.

21 - Autorizações para participação no KIDS LEAGUE FOOTBALL.

21.1 - Todas as equipas estrangeiras devem solicitar às suas federações de futebol para enviar uma carta de autorização para a Associação Play4 Children (info@play4children.com) para poderem participar no torneio. Nos países onde o futebol é organizado por escolas de futebol, a organização também permite a participação de equipas destes países afiliadas a escolas de futebol, e nestes casos só precisam enviar uma carta de autorização do clube ou escola.

22 – Organizador

Associação Play4 Children organiza o KIDS LEAGUE FOOTBALL.