

## **Regulamento - Troféu “A Mesma Ambição” by Felgueiras**

### **Artigo 1.º Organização**

1.1. O Troféu “A Mesma Ambição” é da responsabilidade do FC Porto, organizado pela Câmara Municipal de Felgueiras, com a parceria da Coca-Cola Europacific Partners.

### **Artigo 2.º Programa**

2.1. Este Troféu procura dar uma diferente oportunidade competitiva, cujo intuito é desenvolver uma competição entre Clubes/Instituições que promova o espírito de equipa.

2.2. A prova decorrerá durante no dia 21 de maio de 2022, em formato de todos contra todos. Todos os Clubes/Instituições irão se defrontar entre si por duas vezes.

2.3. Com o objetivo de criar uma nova e entusiasmante dinâmica, privilegiando a aposta em atletas de diferentes níveis, a organização e pontuação da prova terá um formato diferente.

### **Artigo 3.º Elegibilidade para a Prova**

3.1. A prova será constituída por 8 Clubes/Instituições, sendo que as inscrições serão aceites por ordem de chegada.

3.2. Os Clubes/Instituições devem apresentar uma equipa, com um número mínimo de 4 atletas, sendo possível ser constituída por todas as classes.

3.3. Um Clube/Instituição pode constituir equipa com outro Clube/Instituição, de modo a perfazer o número mínimo de atletas.

3.5. A idade mínima de participação de cada atleta será de 13 anos, feitos até 1 de janeiro do ano da prova.

### **Artigo 4.º Organização dos Jogos**

4.1 Cada linha de jogos terá frente a frente diversos Clubes/Instituições.

4.2. Em cada linha de jogos, cada clube estará a jogar em 2 campos, com diferentes atletas.

4.2. Para cada linha de jogos, o Clube/Instituição apenas saberá qual o clube adversário e não qual o atleta que irá enfrentar.



4.3. No decorrer da linha de jogos anterior, os Clubes/Instituições devem apresentar no secretariado o nome dos atletas que irão representar a sua equipa na linha de jogos seguinte.

4.5. Os jogos serão da vertente individual, na disputa de 3 parciais, em campo oficial.

4.6. O primeiro parcial terá o lançamento da bola-alvo por parte do atleta do lado vermelho, o segundo parcial terá o lançamento da bola-alvo por parte do atleta do lado azul e o terceiro parcial será disputado na cruz, com recurso a sorteio para determinar quem lança a primeira bola.

4.7. Os atletas jogam entre si, independentemente da classe a que pertencem. O tempo de jogo por parcial será adequado à classe do atleta. (p.e.: Se um atleta BC3 jogar contra um atleta BC4, o primeiro atleta terá 6 minutos por parcial e o segundo terá 4).

4.8. Exemplo de calendário competitivo:

Campo/ Hora	1	2	3	4	5	6	7	8
9h30	Clube A - Clube H	Clube B - Clube G	Clube C - Clube F	Clube D - Clube E	Clube A - Clube H	Clube B - Clube G	Clube C - Clube F	Clube D - Clube E
10h30	Clube A - Clube G	Clube H - Clube F	Clube B - Clube E	Clube C - Clube D	Clube A - Clube G	Clube H - Clube F	Clube B - Clube E	Clube C - Clube D
11h30	Clube A - Clube F	Clube G - Clube E	Clube H - Clube D	Clube B - Clube C	Clube A - Clube F	Clube G - Clube E	Clube H - Clube D	Clube B - Clube C
12h30	Clube A - Clube E	Clube F - Clube D	Clube G - Clube C	Clube H - Clube B	Clube A - Clube E	Clube F - Clube D	Clube G - Clube C	Clube H - Clube B
15h	Clube A - Clube D	Clube E - Clube C	Clube F - Clube B	Clube G - Clube H	Clube A - Clube D	Clube E - Clube C	Clube F - Clube B	Clube G - Clube H
16h	Clube A - Clube C	Clube D - Clube B	Clube E - Clube H	Clube F - Clube G	Clube A - Clube C	Clube D - Clube B	Clube E - Clube H	Clube F - Clube G
17h	Clube A - Clube B	Clube C - Clube H	Clube D - Clube G	Clube E - Clube F	Clube A - Clube B	Clube C - Clube H	Clube D - Clube G	Clube E - Clube F

### Artigo 5.º Sistema de Pontuação

5.1. Nesta competição, existem várias formas de um Clube/Instituição pontuar: por vitórias em jogo, por vitórias em parciais, por número de classes inscritas, pelo atleta joker e pelo atleta mais jovem.

#### 5.1.2. Pontos por classes inscritas:

- 4 classes inscritas = 4 pontos
- 3 classes inscritas = 3 pontos
- 2 classes inscritas = 2 pontos
- 1 classe inscrita = 1 ponto

#### 5.1.3 Pontos por atletas jovens:

("N" = número de equipas com atletas Sub21)

- 1 - Equipa com maior número de atletas jovens: "N" pontos
- 2 - Equipa: "N-1"
- 3 - Equipa: "N-2"
- 4 - Equipa: "N-3"
- (...)

#### 5.1.4. Pontos em jogo:

- Vitória do jogo = 1 ponto
- Vitória por parcial = 1 ponto
- Vitória em parcial por 3 ou mais pontos = 1 ponto
- Pontos obtidos durante os parciais = apenas contam como critério de desempate

#### 5.1.5. Atleta *joker*:

Cada Clube/Instituição, terá de, ao longo do Troféu, nomear um atleta para ser o seu atleta *joker*. A pontuação obtida pelo adversário que joga contra o atleta *joker* é reduzida para metade. O atleta *joker* só pode usar o seu benefício num dos jogos em que participar.

A nomeação do *joker* deverá ser realizada no secretariado no momento da sua inscrição para o jogo.



## 5.2. Critérios para determinar posição final no torneio:

	Método	Descrição
1	Número de pontos	Maior número de pontos obtidos durante todo o torneio (pontos por inscrições, por classes, por atleta jovens, por joker, por vitória em jogo, por vitória em parciais e por vitória em parciais por 3 ou mais), em ordem decrescente.
2	Confronto direto	Número total de vitórias em ordem decrescente contra o(s) outro(s) lado(s) empatado(s).
3	Diferença de parciais	Número total de parciais ganhos menos o número total de parciais perdidos.
4	Diferença de pontos no jogo	Número total de pontos alcançados no jogo menos o número total de pontos concedidos em ordem decrescente.
5	Pontos alcançados no jogo	O número total de pontos alcançados durante os jogos.
6	Diferença pontual positiva numa só partida	A diferença pontual positiva mais elevada numa só partida em ordem decrescente.
7	Diferença pontual positiva num só parcial	A diferença pontual positiva mais elevada num só parcial em ordem decrescente.

No caso de empate, será aplicado o critério 2. Se apenas 2 clubes/instituições estiverem empatados, os jogos entre si determinarão o resultado. Caso o empate se dê entre 3 ou mais participantes, apenas serão considerados os jogos entre estes.

Se depois de aplicado o critério 2, continuar a existir empate, será aplicado o critério 3. Caso o empate se verifique no critério 2 entre 3 ou mais clubes/instituições, apenas serão considerados os jogos entre estes. O processo será repetido, para os restantes critérios, caso os empates se continuem a verificar.

## Artigo 6.º Arbitragem e Câmara de Chamada

6.1. A arbitragem estará a cargo de árbitros convidados, existindo um Árbitro Principal experiente.

6.2. Não existirá câmara de chamada.

6.3. Na hora do jogo os atletas devem apresentar-se no campo em questão.



## **Artigo 7.º**

### **Faltas**

7.1. Em caso de falta de comparência, a vitória será dada ao Clube/Instituição adversária, sendo-lhe atribuídos 1 ponto pela vitória, 3 pontos pelo número de parciais que seriam jogados, mais 3 pontos pela suposição de vitória por mais de 3 em cada parcial.

## **Artigo 8.º**

### **Prémios**

8.1. No final do torneio será atribuído o Troféu “A Mesma Ambição” aos três Clubes/Instituições que somarem mais pontos ao longo de toda a competição.

Organização:



Parceiro:



Apoio:

