



REGULAMENTO

**Jornadas Concentradas de Futebol
-Petizes e Traquinas**

Época 2025/2026

INDICE:

Artigo 1º (Nomenclatura e Disposições Gerais).....	3
Artigo 2º (Objetivos).....	3
Artigo 3º (Formato de Organização das Jornadas Concentradas).....	3
Artigo 4º (Participação de Equipas).....	5
Artigo 5º (Jogadores).....	6
Artigo 6º (Datas e Horário dos Jogos).....	7
Artigo 7º (Duração dos Jogos).....	8
Artigo 8º (Acesso ao Recinto de Jogo e Elementos no Banco de Suplentes).....	8
Artigo 9º (Arbitragem e Disciplina).....	8
Artigo 10º (Ficha Técnica de Encontro).....	10
Artigo 11º (Campos de Jogos e Material).....	11
Artigo 12º (Regulamento Técnico-Pedagógico).....	13
Artigo 13º (Entrega de Lembranças).....	17
Artigo 14º (Cronograma).....	17
Artigo 15º (Casos Omissos).....	17

Artigo 1º (Nomenclatura e Disposições Gerais)

1. A Associação de Futebol de Vila Real (AFVR) organizará, em cada época desportiva, **Jornadas Concentradas de Futebol** para os escalões de Traquinas e Petizes. Em cada uma dessas Jornadas terá como co-organizadores clubes desportivos filiados na AFVR e/ou Municípios.
2. As atividades disputam-se de acordo com as leis oficiais de jogo para o Futebol 7 e o Regulamento de Provas Distritais da AFVR, excetuando os pontos expressos neste Regulamento.

Artigo 2º (Objetivos)

1. A organização das Jornadas Concentradas de Traquinas e Petizes visa, fundamentalmente, proporcionar às crianças uma participação e vivências desportivas de acordo com a sua faixa etária e nível maturacional;
1. Como principais objetivos, temos:
 - 1.1. Fomentar o prazer da prática desportiva num espírito de sã convivência;
 - 1.2. Jogar futebol preservando o objetivo de vitória mas permitindo ao jovem jogador demonstrar as suas capacidades e habilidades motoras, proporcionando diversas oportunidades de sucesso, para além do estrito sentido do resultado desportivo;
 - 1.3. Utilizar aprendizagens de prática de desporto, adequadas às faixas etárias;
 - 1.4. Evitar a exclusão, transformando esta modalidade, num futebol para todos;
 - 1.5. Evitar o abandono desportivo prematuro do jovem jogador;
 - 1.6. Adaptar o futebol à criança e não a criança ao futebol do adulto.
2. Espera-se que as Jornadas Concentradas de Traquinas e Petizes venham ao encontro dos objetivos pretendidos sempre aliados a um clima de festa e **FAIR-PLAY**.

Artigo 3º (Formato de Organização das Jornadas Concentradas)

1. No início de cada época desportiva a AFVR enviará um comunicado aos Clubes seus filiados, no qual serão definidos os prazos para inscrições das equipas participantes nas Jornadas Concentradas Petizes e Traquinas.
2. Em cada época desportiva, a AFVR comunica **o formato e calendário de organização das Jornadas Concentradas**;

3. Na sequência do ponto anterior, na presente época a distribuição dos eventos será a seguinte: a **1.ª fase decorrerá de novembro a fevereiro** (com 1 a 2 jornadas por mês para cada escalão) e a **2.ª fase de fevereiro a junho** (também com 1 a 2 jornadas por mês para cada escalão), **finalizando com a realização da Festa Final**, em data a definir e comunicar através de comunicado oficial.
4. Após o final dos prazos de inscrições das equipas participantes nas Jornadas Concentradas, a AFVR emite comunicado evidenciando os clubes organizadores, os clubes participantes das respetivas Jornadas e os respetivos calendários de jogos.
 - 4.1 O Clube coorganizador de cada Jornada Concentrada receberá um prémio de 50€, sendo o valor creditado na respetiva conta corrente na AFVR.
5. São **Responsabilidades da AFVR:**
 - 5.1. Elaborar e publicar o Regulamento Específico das Jornadas Concentradas;
 - 5.2. Definir o calendário de cada fase das Jornadas Concentradas, em cada época desportiva;
 - 5.3. Informar os Clubes da calendarização das Jornadas Concentradas;
 - 5.4. Receber as inscrições das equipas;
 - 5.5. Fornecer as Fichas de Validação de Jornada Concentrada;
 - 5.6. Definir o formato de organização de cada atividade, de acordo com o número de equipas inscritas;
 - 5.7. Elaborar o calendário de jogos para cada Jornada Concentrada.
6. São **Responsabilidades do Clube co-organizador:**
 - 6.1. Indicar um responsável, que desempenhará as funções de Coordenador da Atividade e que deverá colaborar com a AFVR na organização da Jornada Concentrada;
 - 6.2. Disponibilizar o recinto de jogo (relvado – sintético ou natural), e respetivas instalações desportivas de apoio (balneários);
 - 6.3. Fazer a distribuição das equipas pelos balneários existentes (no recinto e/ou noutros existentes nas proximidades), afixando na porta de cada um o nome dos Clubes/Equipas que lá deverão equipar e desequipar;
 - 6.4. Proceder às marcações dos campos de jogos (preferencialmente com cordas ou fita que se aguentem durante toda a atividade e, em relva natural, com tinta própria, contudo, podendo também utilizar sinalizadores em ambos os pisos), fornecendo também todo o restante material necessário para o efeito (incluindo as balizas e respetivos fixadores);
 - 6.5. Fornecer as bolas e os apitos para os jogos;

- 6.6. Indicar os Jovens que irão assumir o papel de “árbitros” nos diversos jogos, de acordo com o definido no artigo 9º do presente Regulamento;
- 6.7. Disponibilizar apoio médico (médico, enfermeiro, fisioterapeuta ou técnico de SBV-DAE);
- 6.8. Providenciar a existência no recinto de colunas e plataforma de som, com 1 microfone e possibilidade de reprodução de música, bem como, disponibilizar um speaker para informar, a cada momento, os jogos que se realizam, bem como dar o apito inicial e final para os mesmos, controlando o tempo de jogo previsto no calendário emanado pela AFVR;
- 6.9. Disponibilizar as balizas necessárias para cada campo de jogos, de acordo com o número e forma definidos no artigo 11º do presente Regulamento;
- 6.10. Operacionalização de todo o evento, incluindo a organização e administração dos jogos;
- 6.11. Fornecer água a todas as equipas durante o Encontro;
7. O não cumprimento, por parte do Clube co-organizador, das responsabilidades a ele imputadas no ponto anterior, **levará à não atribuição do prémio por co-organização** definido no ponto 4.1. do presente regulamento.
8. As formas de jogo serão as seguintes:
 - 8.1 **Traquinas – Gr+4x4+Gr;**
 - 8.2 **Petizes – Gr+3x3+Gr (Campo B) e 4x4 (Campo A).**

Artigo 4º (Participação de Equipas)

1. Cada Encontro será disputado pelas equipas inscritas, de acordo com os prazos previamente definidos, nos seguintes escalões:
 - 1.1. **Petizes – Sub-7, Sub-6 e Sub-5;**
 - 1.2. **Traquinas – Sub-9 e Sub-8.**
2. Apenas é permitida a participação nas Jornadas Concentradas de Petizes e Traquinas aos Clubes Filiados na AFVR.
3. Todas as equipas inscritas **são obrigadas a participar em todas as Jornadas Concentradas.**
4. **Cada clube poderá participar com mais de uma equipa por escalão**, sendo as equipas distinguidas pela colocação das letras “A”, “B” e “C” após o nome do Clube:
 - 4.1. **Para que seja aceite a inscrição de mais do que uma equipa por Clube**, deve-se verificar a existência do número mínimo de jogadores, definida no ponto 5 do presente artigo;

- 4.2. Em cada Jornada Concentrada, **cada jogador apenas poderá jogar na equipa na qual está inscrito, não podendo haver permuta de jogadores** entre as equipas do mesmo Clube;
 - 4.3. **A inscrição dos jogadores em cada equipa, deve ser feita na respetiva Ficha Técnica (SCORE) da equipa respetiva, no jogo correspondente (por definição sempre no 1ºJogo), a ser apresentado no dia do encontro no prazo constante no cronograma do artigo 15º do presente Regulamento.**
 5. Para que seja aceite a inscrição nas Jornadas Concentradas, cada equipa deverá ser constituída pelo seguinte **número de jogadores**:
 - 5.1. **Petizes – Mínimo de 5 jogadores / Máximo de 8 jogadores;**
 - 5.2. **Traquinas – Mínimo de 6 jogadores / Máximo de 10 jogadores.**
- ENQUADRAMENTO:** A definição de um nº mínimo de jogadores torna-se necessária devido à definição de um tempo mínimo de jogo constante no Regulamento Técnico-Pedagógico (artigo 12º), bem como pela importância da proatividade na angariação de praticantes nestas faixas etárias. Assim, consideramos estes números mínimos de jogadores razoáveis e adequados face às assimetrias de densidade demográfica existentes entre os 14 concelhos do distrito.
6. **Caso um Clube inscrito com uma equipa num respetivo escalão desista da participação nas Jornadas Concentradas ou faça falta de comparência, fica sujeito a multa em conformidade com o Regulamento Disciplinar;**
 - 6.1. **A repetição levará ao agravamento da penalização, dobrando a mesma.**
 - 6.2. **Caso um Clube inscreva mais do que uma equipa num respetivo escalão e, com alguma delas, desista da participação nas Jornadas Concentradas ou faça falta de comparência, fica sujeito a multa em conformidade com o Regulamento Disciplinar**
 - 6.3. **A repetição levará ao agravamento da penalização, dobrando a mesma.**
 7. Cada Clube é responsável pelo acompanhamento médico da(s) sua(s) equipa(s).

Artigo 5º (Jogadores)

1. A participação de jogadores está condicionada à prévia inscrição na AFVR, a qual só será concedida desde que, cumulativamente, estejam preenchidos todos os requisitos formais e regulamentares de inscrição:
 - 1.1. **Os jogadores só poderão participar nos jogos com a apresentação do respetivo cartão associativo;**
2. **As equipas podem ser compostas por jogadores masculinos e femininos, sendo admitidos jogadores nascidos em:**
 - 2.1. **Petizes – nascidos em 2019 (sub-7), 2020 (sub-6) e 2021 (sub-5);**
 - 2.2. **Traquinas – nascidos em 2017 (sub-9) e 2018 (sub-8).**

- 2.3. Podem ainda competir nesta Prova, **as jogadoras da categoria de Juniores E**, condicionadas à seguinte regra:
- As jogadoras da categoria Juniores E que, ao abrigo deste Regulamento, joguem nesta Prova, deixam de o poder fazer a partir do momento em que participarem em 1 jogo da categoria da sua idade cronológica.
3. Os jogadores com aptidão para a categoria superior poderão jogar pelo escalão imediatamente seguinte;
4. Numa perspetiva do “Futebol para Todos”, a título excecional, poderá ser permitida a **utilização de jogadores com necessidades educativas especiais**, algum tipo de deficiência ou alguma limitação física, no escalão imediatamente abaixo ao da sua idade cronológica. O Clube que tenha casos que entenda reunir condições para beneficiar desta baixa de escalão deverá enviar uma exposição para a AFVR (*dirigida ao Gabinete Técnico – gabtecnico@afvr.pt*), com os argumentos e comprovativos que entender válidos para que tal situação seja aprovada, até à 2ª feira anterior à data de realização do Encontro. Com base na exposição efetuada pelo Clube e nos objetivos e princípios dos Encontros, o Gabinete Técnico e a Direção da AFVR emitirão um parecer (favorável ou desfavorável), o qual não é passível de recurso.

Artigo 6º (Datas e Horário dos Jogos)

- Os locais e datas das Jornadas Concentradas a realizar em cada época desportiva serão divulgados pela AFVR, em calendário próprio, antes da realização da 1ª Jornada Concentrada dessa mesma época desportiva;
- Considerando que cada Jornada Concentrada será realizada em mais do que 1 local, a AFVR comunicará a definição dos locais, clubes organizadores e equipas participantes em cada Jornada Concentrada, antecipadamente.
 - 2.1. A distribuição das equipas por cada local será feita tendo em consideração o equilíbrio entre 2 critérios, nomeadamente, o da proximidade geográfica e o de não se defrontarem sempre os mesmos Clubes/equipas.
- Preferencialmente, as Jornadas Concentradas serão programadas para **Domingos e Feriados, no período da manhã**, podendo, contudo, a AFVR alterar esta programação para um outro período de um fim-de-semana ou feriado;
- Para cada Jornada Concentrada, será remetido aos Clubes o Calendário de Jogos (com os respetivos horários);
- No caso de **condições climatéricas adversas**, poderá a AFVR adiar ou cancelar a realização das Jornadas Concentradas:

- 5.1. Se 3 dias antes da realização de uma Jornada Concentrada a previsão do Instituto Português do Mar e da Atmosfera for de condições climatéricas adversas à prática do Futebol por parte de crianças, a mesma será imediatamente adiada ou cancelada pela AFVR;
- 5.2. Caso haja datas disponíveis, a AFVR deverá remarcar a Jornada Concentrada em acordo com o Clube co-organizador;
- 5.3. Caso não haja datas disponíveis, pode a AFVR cancelar a Jornada Concentrada, sem que daí lhe possam ser assacadas qualquer tipo de responsabilidades.

Artigo 7º (Duração dos Jogos)

1. Os jogos no regime de Jornadas Concentradas terão a duração de **15 minutos (tempo corrido)**. Entre cada jogo, há 10 minutos para se organizarem e dar início ao jogo seguinte.
2. **No caso de Jornadas Concentradas onde apenas participem 3 equipas**, os jogos terão a duração de **20 minutos (tempo corrido)**. Entre cada jogo, há 10 minutos para se organizarem e dar início ao jogo seguinte

Artigo 8º (Acesso ao Recinto de Jogo e Elementos no Banco de Suplentes)

1. Para além dos jogadores, **apenas têm acesso ao recinto de jogo dois (2) agentes desportivos (treinadores e/ou diretores) acompanhantes de cada equipa.**
2. No banco de suplentes **apenas poderão estar os elementos devidamente inscritos na Ficha Técnica da equipa (SCORE)** e possuidores da respetiva Credencial de Acesso (Clube Organizador).
 - 2.1. É da responsabilidade do Clube co-organizador observar o estrito cumprimento das regras de acesso ao recinto de jogo.

Artigo 9º (Arbitragem e Disciplina)

1. O Clube coorganizador é responsável pela indicação de, **no mínimo, 3 Jovens que irão assumir as funções de Árbitros:**
 - 1.1. Preferencialmente, os Jovens Árbitros deverão ser jogadores do escalão de **Infantis / Iniciados / Juvenis / Juniores** do Clube que coorganizam o Encontro.
 - 1.2. **Cada jogo será dirigido por 1 Jovem “Árbitro”,** que zelarà pelo cumprimento das regras e o bom desenrolar do mesmo;
 - 1.3. Os clubes que **não disponham de equipas ou atletas nas idades elegíveis poderão designar um elemento externo** (dentro da faixa etária) para desempenhar a função de Jovem Árbitro, desde que o mesmo possua a devida autorização do respetivo encarregado de

educação. Deverá ainda ser mencionado esse facto nas observações da Ficha de Validação de Jornada Concentrada, para efeitos de registo e supervisão pedagógica pela AFVR.

2. Os jogos apenas poderão ser dirigidos por “Jovens Árbitros” jogadores dos escalões de Infantis, Iniciados, Juvenis ou Juniores dos Clubes (em casos de candidatura conjunta ao Processo de Certificação de Entidades Formadoras, são consideradas também as equipas do Clube parceiro), salvo nas exceções referidas neste Regulamento:
 - 1.1. **Excecionalmente**, e somente em caso de falta de comparência dos “Jovens Árbitros”, **são os Treinadores das duas equipas que dirigem o jogo (preferencialmente a partir dos respetivos bancos de suplentes)**.
 - 1.2. **Em nenhum momento**, o jogo poderá ser dirigido por **um adulto** não identificado na Ficha Técnica. É **expressamente proibida** a presença, em qualquer momento, **de elementos não identificados** (jogadores ou membros do staff) no recinto de jogo durante a realização das atividades/jogos.
 - 1.3. **Qualquer Árbitro Habilitado** que, pelos mais diversos motivos, se encontre no recinto de jogo, **não está autorizado a dirigir o jogo**;
 - 1.4. **É fundamental que todos os Agentes Desportivos se centrem no mais importante**, a formação dos jovens jogadores e o jogo de Futebol, e auxiliem o trabalho daqueles que se dispuserem a “arbitrar” jogos.
 - 1.5. O Gabinete Técnico da AF Vila Real disponibilizará a cada clube participante, em formato digital, um **Documento Orientador das Competições Informais da AFVR**, contendo as principais regras e procedimentos a observar pelos Jovens Árbitros. Os clubes devem fazer chegar este guia aos Jovens Árbitros e Agentes Desportivos das suas equipas de Benjamins, devendo ainda tê-lo disponível no dia do jogo para situações em que seja necessário recrutar alguém da assistência para arbitrar o encontro.
3. **Não serão utilizados, pelos Jovens “Árbitros”, cartões para o sancionamento disciplinar.** Qualquer situação prevista na Lei XII que implique a expulsão de um jogador deverá ser comunicada pelo Jovem “Árbitro” ao responsável da equipa, que procederá, de imediato, à substituição do jogador em causa. Caso contrário o jogador será mesmo expulso, podendo ser substituído, mas sempre sem amostragem do cartão vermelho;

- 3.1. Se o treinador acatar o pedido de substituição de um jogador por parte do Jovem “Árbitro”, o jogador em causa poderá regressar ao jogo passados 5 minutos do momento da substituição. Na eventualidade de o treinador não acatar a ordem de substituição, o Jovem “Árbitro” terá que proceder à expulsão do jogador, sendo que o mesmo fica impedido de voltar a jogar nesse mesmo jogo podendo, contudo, participar no jogo seguinte;
- 3.2. Caso algum Jovem “Árbitro” se depare com uma situação deste género e esteja com dificuldades para resolvê-la/controlá-la, rapidamente deve procurar o **Responsável do Clube Organizador para solicitar cooperação**.

ENQUADRAMENTO: Com esta regra, pretendemos privilegiar a Pedagogia em detrimento do castigo. Caso os Treinadores não colaborem, a responsabilidade de um eventual castigo aos seus jogadores será apenas sua.

4. Todos os casos nos jogos/encontros, e devidamente relatados nas Fichas de Validação de Encontro, serão analisados e resolvidos pela AFVR, de acordo com os termos do Regulamento Disciplinar.

Artigo 10º (Ficha Técnica de Encontro)

1. A Ficha Técnica de Encontro a utilizar nas Jornadas Concentrada das competições informais (Petizes e Traquina) deve ser **preenchida obrigatoriamente na plataforma SCORE**, devendo constar apenas os jogadores e elementos do staff devidamente inscritos e presentes no jogo.
Cada Clube deverá apresentar apenas a ficha técnica de jogo (SCORE) relativa ao primeiro jogo de cada equipa. No caso de um Clube possuir equipas “A”, “B” e “C”, deverá apresentar a ficha técnica de jogo (SCORE) de cada equipa, identificando de forma diferenciada os/as atletas correspondentes a cada uma delas.
2. **Até 20 minutos antes da hora marcada** para o início do/s jogo/s ou Encontro, os Delegados ao jogo de cada equipa/clube deverão reunir para conferir as Fichas Técnicas de Encontro (SCORE), bem como, conferir os Cartões dos elementos presentes.
3. **Posteriormente, os Jovens Árbitros** (ou os seus substitutos, nos termos do Artigo 9.º – Arbitragem e Disciplina), em **cooperação com os delegados aos jogos de cada clube/equipa**, devem proceder à **chamada dos elementos participantes (atletas e staff)**.

ENQUADRAMENTO: Esta norma é fundamental para a preparação e dinâmica dos jogos, contribuindo para a formação organizacional dos agentes desportivos e para a adaptação progressiva às exigências dos escalões superiores.

4. Cada equipa é responsável por apresentar **a sua (1 por EQUIPA de cada Clube – referente ao 1º Jogo do Encontro) Ficha Técnica de Jogo (SCORE)** e apresentar **a sua (1 por CLUBE) Ficha de Validação de Jornada Concentrada** (acesso disponível em www.afvr.pt, na secção “Documentação » Impressos”). As Fichas

de Validação de Jornada Concentrada encontrando-se na secção “Documentação”.

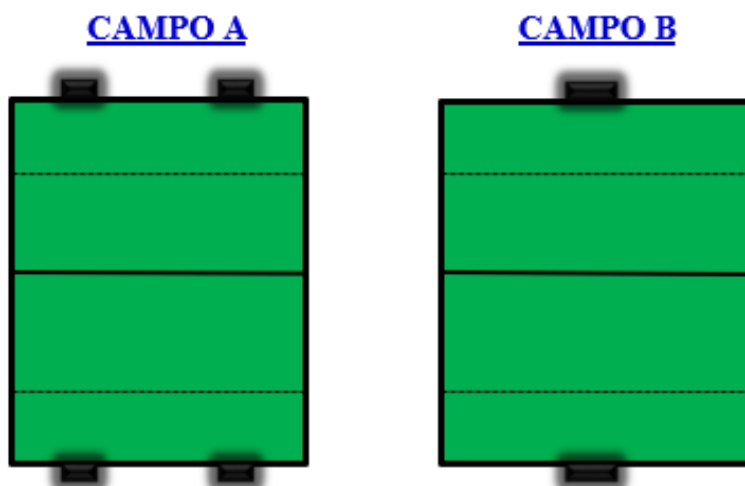
5. Após **as Fichas Técnicas de Jogo (SCORE)** estarem devidamente conferidas, cada Delegado ao Jogo deve ficar com a sua **Ficha Técnica de cada equipa (SCORE)** até ao final da Jornada Concentrada. É função dos Delegados ao Jogo conferir a presença e identidade de todos os presentes em cada Ficha Técnica de Jogo.
6. **Após a Jornada Concentrada**, cada delegado deve preencher e assinar a sua **Ficha Técnica de Encontro (SCORE)**, bem como, preencherem as **Fichas de Validação de Jornada Concentrada**.
7. Nas **Fichas de Validação de Jornada Concentrada (uma por clube)**, devem identificar o/s jogo/s, os jovens árbitros (ou substitutos), bem como, a validação da realização do jogo. As **observações sobre questões não mencionadas na aba de validação de jogo**, devem ser mencionadas **por cada delegado**, na parte traseira da ficha de validação do clube que pretenda realizar as devidas observações.
8. Posteriormente, cada delegado ao jogo deverá ficar com a **sua Ficha Técnica de Jogo (SCORE)** e a **sua Ficha de Validação de Jornada Concentrada**.
9. **Após a Jornada Concentrada**, o **Clube**, com o **conhecimento do Responsável Pedagógico** deve proceder ao envio, para a AF Vila Real, de toda a documentação, nomeadamente, a **Ficha Técnica de Jogo (Uma por cada equipa)** e a **Ficha de Validação de Jornada Concentrada**, até ao **3.º dia útil seguinte à data de realização do encontro**.
 - 9.1. Para o efeito, o Clube pode entregar a mesma na **Secretaria da AFVR** OU enviá-la via e-mail para formacao@afvr.pt. *Apenas é necessário entregar as Fichas num dos formatos (papel ou digital).*
 - 9.2. A não entrega da documentação nos prazos definidos está sujeita, nos termos aplicáveis, ao disposto no **Regulamento Disciplinar da AF Vila Real**.

Artigo 11º (Campos de Jogos e Material)

1. **A marcação dos campos de jogo é da competência do Clube co-organizador:**
 - 1.1. Em Jornadas Concentradas a realizar em **relvados naturais**, os campos devem ser, **preferencialmente**, marcados com tinta adequada para o efeito;
 - 1.2. Em Jornadas Concentradas a realizar em **relvados sintéticos**, devem ser usadas, **preferencialmente**, cordas ou fita para fazer a marcação dos

respetivos campos. Em ambas as situações, deve ser garantido que as marcações se aguentem intactas até ao final da atividade;

- 1.3. É, ainda, permitida a marcação dos campos, independentemente do piso, com sinalizadores ou discos;
 - 1.4. É responsabilidade do Clube co-organizador salvaguardar a **segurança** de todos os materiais utilizados, bem como a fixação das balizas;
 - 1.5. O croqui dos campos de jogos (Petizes e Traquinas) a marcar dentro do campo de Futebol 11 pode ser visto no **ANEXO 1**;
 - 1.6. Excecionalmente, e se o número de equipas participantes num determinado Encontro assim o justificar, poderão ser alterados o número de campos, bem como a sua organização dentro do campo de Futebol 11, sendo essa decisão da responsabilidade da AFVR.
2. Para os **Petizes**, serão marcados 2 campos (A e B):
 - 2.1. Dimensões dos Campos – 22m a 28m x 14m a 16m;
 - 2.2. Cada campo terá um número de balizas específico, para cumprimento dos objetivos definidos no Regulamento Técnico-Pedagógico, conforme as imagens em baixo:



ENQUADRAMENTO: São objetivos nesta etapa de formação, entre outros, incentivar as crianças a pensar (não formatar), promover a conquista de riqueza motora (através da diversidade de bolas, de balizas, de regras do jogo,...) e promover a noção do espaço de jogo. Algumas das características das crianças desta idade são a disponibilidade para aprender (grande motivação) e, ao mesmo tempo, o egocentrismo e uma capacidade de atenção limitada. Num campo formal, com balizas apenas no corredor central, a tendência é que o jogo seja jogado apenas no corredor central, pois nestas idades as crianças não têm noção do espaço de jogo (largura). Através da manipulação do número e posicionamento das balizas, estimulamos de forma natural e sem necessidade de grande intervenção por parte do Treinador, essa consciencialização do espaço de jogo, nomeadamente da sua largura, acrescentando a isto a estimulação do processo de cooperação, que também deve ser potenciado nestas idades. Este contexto de jogo com diversidade de estímulos, mais não é do que aquilo que deve ser privilegiado no contexto de treino de crianças destas faixas etárias.

3. Para os **Traquinas**:
 - 3.1. Dimensões dos Campos – 40m a 48m x 22m a 28m;
 - 3.2. Cada campo terá duas balizas de Futebol 5 (3m x 2m).

4. Aos clubes responsáveis pelos campos, compete-lhes a disponibilização e a colocação das **balizas**, com as respetivas redes. São igualmente responsáveis pela fixação das mesmas de modo a garantir que não colocam em risco a integridade física dos praticantes. Para cada Jornada Concentrada **cabe ao Clube co-organizador disponibilizar as seguintes balizas:**
 - 4.1. **4 a 6 Balizas de Futebol 5 (ou Futsal)** – 3m x 2m;
 - 4.2. **4 a 6 Balizas de Futebol 4 ou 3** – 2,50m x 1,50m (na impossibilidade podem ser balizas conforme definido em 4.1.);
 - 4.3. **8 Balizas de Futebol 1** – 1,20m x 0,60m;
 - 4.4. **Balizas para os campos diferenciados** – a solicitar pela AFVR para cada Encontro.
5. Número de campos de acordo com número de equipas participantes:
 - 6.1. **3 equipas** – 1 campo;
 - 6.2. **4 ou 5 equipas** – 2 campos;
 - 6.3. **6 equipas** – 3 campos.
 - 6.4. No escalão de Petizes, sempre que a Jornada Concentrada tiver 4 ou mais equipas, o 1º Jogo de todas as equipas será realizado no Campo A.
6. As **bolas** para os jogos serão fornecidas pelo Clube co-organizador do Encontro:
 - 6.1. As bolas a utilizar nos jogos de Petizes são de tamanho nº3;
 - 6.2. As bolas a utilizar nos jogos de Traquinas são de tamanho nº 4.
7. Os jogadores terão de se apresentar em campo devidamente equipados, com camisola, calção, meias, chuteiras e caneleiras:
 - 7.1. Quando duas equipas usem equipamentos semelhantes, o Clube co-organizador fornecerá coletes que deverão ser usados a equipa que aparece no calendário de jogos como visitada.

Artigo 12º (Regulamento Técnico-Pedagógico)

ENQUADRAMENTO: A aplicação de um Regulamento Técnico-Pedagógico nesta competição justifica-se pelo facto de ser consensual por parte de todas as Entidades que têm como principal objeto promover, regulamentar e dirigir, a vários níveis, o ensino e a prática do futebol, que *“as competições deverão ser modificadas em função dos objetivos formativos criando uma relação mais estreita entre os seus próprios objetivos e os conteúdos de treino, ou seja, os pressupostos da prestação em competição deverão ser comuns aos abordados nas sessões de ensino/treino”* (Rost, 1995 cit. por Marques, 1997). Assim, as especificidades introduzidas neste regulamento técnico-pedagógico visam um adequado desenvolvimento cognitivo e motor, adaptado à maturação da faixa etária de todos os participantes envolvidos nestas atividades, bem como uma melhoria sustentada no que se refere aos aspetos técnicos e táticos inerentes ao jogo de Futebol praticado nestas idades.

1. **Todos os jogadores inscritos na Ficha Técnica (SCORE), têm que participar, obrigatoriamente, em todos os jogos que a sua equipa realizar.**

Cada jogador deve jogar, no mínimo, 5 minutos em cada jogo.

ENQUADRAMENTO: Nestas idades, o futebol deve ser inclusivo e não exclusivo. Neste sentido, é defendido pela AFVR, em consonância com o definido pela FPF, UEFA e FIFA que o regulamento da competição deve prever um tempo mínimo de jogo a jogar por cada jogador que conste da Ficha Técnica de Jogo.

- 1.1. No escalão de Traquinas e no escalão de Petizes nos campos em que necessitam de Guarda-redes, aconselhamos as equipas a utilizar um guarda-redes diferente por cada período de meio tempo de jogo;

ENQUADRAMENTO: Nas etapas de desenvolvimento dos jogadores petizes e traquinas, é aconselhado que os jogadores “vivenciem diferentes posições”, o que obviamente inclui a posição de guarda-redes, daí o nosso aconselhamento para que todos os jogadores possam passar por essa função.

- 1.2. As substituições efetuam-se sem interrupção do jogo, junto à linha de meio campo, mas o jogador substituído terá de sair do campo antes da entrada do substituto.

2. **Sempre que o resultado de um jogo estiver com diferença igual ou superior a três (3) golos**, a equipa que está a perder pode acrescentar um jogador (ficando a jogar 6x5 nos Traquinas e 5x4 nos Petizes). Após diminuída a diferença para valores inferiores a 3 golos, devem retirar um jogador e voltar à igualdade numérica **[VÁLIDO PARA TRAQUINAS E PETIZES]**;

ENQUADRAMENTO: Quanto mais equilibrado for um jogo, maior é o seu potencial de aprendizagem para os atletas de ambas as equipas. Assim, com esta regra pretende-se dar superioridade numérica a uma equipa que esteja a perder por 3 ou mais golos de diferença, na tentativa de que consiga reequilibrar o resultado do jogo.

3. **Não será considerado golo se marcado diretamente no início ou reinício de jogo.** A introdução da bola na baliza adversária na sequência destas ações será sancionada dando a posse de bola ao guarda-redes da equipa adversária **[VÁLIDO PARA TRAQUINAS E PETIZES]**;

ENQUADRAMENTO: Nestas idades, a diferente velocidade maturacional dos jogadores aporta condições de rendimento diferentes entre eles. Com esta regra, pretende-se impedir que a maior capacidade física de um jogador com uma maturação mais avançada prevaleça sobre a necessidade de jogar em equipa e sobre os restantes jogadores em jogo (da sua equipa ou da equipa adversária).

4. **O Guarda-Redes com bola na mão, não pode lançar a mesma diretamente pelo ar (com o pé) para o meio-campo contrário, sem que tenha uma clara intenção de passe.** Quando isso acontecer será dada a posse de bola ao adversário (lançamento de linha lateral, no meio-campo) **[VÁLIDO PARA TRAQUINAS E PETIZES]**;
5. **No pontapé de baliza, marcado pelo Guarda-Redes ou por outro jogador, não é permitido lançar a bola diretamente pelo ar para o meio-campo adversário.** Quando isso acontecer será dada a posse de bola ao adversário (lançamento de linha lateral, no meio-campo) **[VÁLIDO PARA TRAQUINAS E PETIZES]**;

ENQUADRAMENTO: Com a implementação das anteriores duas regras, pretende-se consciencializar os Treinadores deste escalão para a importância de promover nos jogadores o gosto por ter a bola em vez do medo

de a perder. Pretende-se, com isto, aumentar a possibilidade de maiores sequências de passes desde a saída de bola do guarda-redes até à chegada a zonas de finalização, sem subverter a lógica dos princípios específicos do jogo, nomeadamente o 1º princípio do ataque, salvaguardado pela regra “salvo se tiver uma clara intenção de passe”. Com a aplicação desta regra, a tendência será aumentar a participação individual de cada jogador no jogo ofensivo da equipa, ao mesmo tempo que se promove a cooperação e a necessidade de jogar em equipa.

6. **No pontapé de baliza, a equipa adversária (sem bola) é obrigada a baixar 2 dos seus jogadores para trás da linha de meio-campo, só podendo voltar a passar a mesma (para a frente), após o pontapé de baliza ter sido cobrado** **[VÁLIDO PARA TRAQUINAS E PETIZES];**

ENQUADRAMENTO: Esta regra vem no seguimento das duas anteriores, na perspetiva de que o confronto entre equipas de níveis competitivos muito diferentes poderia promover facilidade para a equipa mais forte e, ao mesmo tempo, experiências menos positivas à equipa de nível inferior. Assim, e sem retirar a necessidade de oposição para que o jogo não seja desvirtuado, o número de jogadores que pode fazer essa oposição no meio-campo de onde vai sair a bola está condicionado por esta regra, criando assim condições para a equipa com bola conseguir encontrar soluções de saída.

7. Nos **campos A**, cada equipa em posse de bola só poderá ter no raio de ação das mini-balizas que defende, um ou mais jogadores durante o máximo de 4 segundos. Sendo esta condição desrespeitada, a equipa será sancionada com perda da posse da bola. Quando isso acontecer será dada a posse de bola ao adversário (lançamento de linha lateral, no meio-campo) **[VÁLIDO APENAS PARA PETIZES];**

ENQUADRAMENTO: Ao longo de várias épocas, verificamos que havia um número muito significativo de Treinadores que “prendia” jogadores nas mini-balizas, ou seja, mesmo quando a sua equipa tinha bola, eles ficavam na respetiva mini-baliza, unicamente preocupados com a defesa da mesma em caso de perda da bola. Assim, um jogo que deveria ser 4x4, era muitas vezes 2x2, na medida em que os outros 2 jogadores de cada equipa se encontravam “presos” nas respetivas mini-balizas. De todo, essa é uma exigência completamente resultadista da parte dos treinadores e que não dá a liberdade com que deve jogar uma criança destas idades. Ao mesmo tempo, não promove conteúdos importantes nestas faixas etárias, como por exemplo a “noção de ter e não ter bola”.

8. Livres – Traquinas:

- 8.1. Os **Livres Diretos no meio-campo ofensivo** podem ser marcados como cada equipa/jogador bem entender, **sendo obrigatório que seja o jogador que sofreu a falta a marcar o livre;**
- 8.2. **Não há penaltis. Sempre que haja uma falta dentro da área deve ser marcado um Livre Especial (2x1+Gr)** – 2 atacantes saem do meio campo contra 1 defesa que deverá estar dentro da sua área mais o guarda-redes, até o árbitro apitar. Os restantes jogadores de ambas as equipas, têm que estar posicionados dentro da área da equipa que usufrui da grande penalidade e só poderão sair após o árbitro apitar para a execução da mesma.

9. Livres – Petizes:

- 9.1. Os **Livres Diretos no meio-campo ofensivo** podem ser marcados como cada equipa/jogador bem entender, **sendo obrigatório que seja o jogador que sofreu a falta a marcar o livre;**
- 9.2. **Não há penaltis.** Sempre que haja uma falta dentro da área deve ser marcado um **Livre Especial:**

9.2.1. **Campo A** – Pontapé direto do meio campo sem oposição. Todos os restantes jogadores têm que se colocar atrás da linha de grande área da equipa que usufrui da grande penalidade e só poderão sair, após o executante efetuar o respetivo pontapé na bola;

9.2.2. **Campo B – 1x0+Gr** – Saída do atacante com bola desde a linha de meio campo. Todos os restantes jogadores têm que se colocar atrás da linha de grande área da equipa que usufrui da grande penalidade e só poderão sair, após o executante efetuar o respetivo pontapé na bola;

ENQUADRAMENTO: Com as duas regras anteriores, pretendemos promover a exploração de diferentes ações do jogo, individuais e de cooperação, os princípios específicos do jogo e a riqueza motora.

9. A responsabilidade de cumprimento do disposto neste Regulamento Técnico-Pedagógico é dos **CLUBES, dos Treinadores e Delegados ao jogo das equipas e não dos “Jovens Árbitros”**.

ENQUADRAMENTO: Compete de forma muito particular aos Treinadores, que pela sua habilitação e competência técnica e pedagógica estão habilitados a exercer essa função, reconhecer a importância da aplicação destas regras e assegurar o seu cumprimento rigoroso no seio da sua equipa.

10. Nas **Atividades/Jogos ou Encontros Informais ou Encontros de Petizes, Traquinas e Benjamins**, em conformidade com o *Regulamento do Estatuto, Categoria, Inscrição e Transferência de Jogadores da FPF*, **as competições têm carácter lúdico e formativo, não devendo existir tabelas classificativas, resultados quantitativos, ou divulgação pública de resultados**. Cada clube deve, no âmbito da sua estrutura interna, salvaguardar o cumprimento do disposto no ponto anterior, **proibindo expressamente a publicação de quaisquer resultados, tabelas classificativas ou elementos de natureza competitiva**, em qualquer meio de comunicação ou plataforma digital.

11. Cada clube **deve cumprir integralmente o Regulamento Técnico-Pedagógico, sendo a AFVR** responsável pela supervisão e avaliação do seu cumprimento, com base nos jogos supervisionados pela **Unidade de Supervisão de Competições (USC)**, e na análise posterior das Fichas Técnicas de Jogo e das Fichas de Validação de Jogos Informais.

12. A **Unidade de Supervisão de Competições da AFVR (USC)** tem como função **supervisionar e monitorizar os jogos e atividades desportivas organizadas sob a égide da AFVR**. Nos jogos e atividades supervisionadas, os clubes devem facultar todos os dados e acesso à documentação necessária, bem como permitir a presença da USC nas reuniões entre os Delegados das equipas / recinto de jogos.

13. O **Responsável Pedagógico de cada clube** é o **elemento oficial de contacto para pedidos de esclarecimento ou comunicação entre a Associação de**

Futebol de Vila Real (AFVR) e o clube, no âmbito dos escalões de competições informais (Petizes a Benjamins).

Artigo 13º (Entrega de Lembranças)

1. Em cada Jornada Concentrada para Crianças, **fica ao critério** do clube co-organizador realizar uma **Cerimónia de Entrega de Lembranças**.
 - 1.1. Se realizada, a cerimónia é de participação obrigatória para todos os Clubes e jogadores participantes;
 - 1.2. À hora calendarizada, devem todos os Clubes agrupar os seus jogadores no local definido pela organização;
 - 1.3. De cada Clube, apenas se dirige ao elemento convidado que vai entregar as lembranças, um Jogador e um dos elementos de staff.
 - 1.4. O Clube co-organizador, deve ter previamente preparado um saco por Clube com as lembranças para o Clube e o número de diplomas, de acordo com o número de jogadores inscritos por cada Clube participante;
 - 1.5. Neste momento, deve ser feita uma fotografia de grupo.

Artigo 14º (Cronograma)

1. Para cada Jornada Concentrada, os Clubes deverão ter em conta o seguinte Cronograma de Tarefas:

TAREFAS	PRAZOS
1º Prazo de Inscrição de Clubes para Jornadas Concentradas – 1ª Fase (E-mail para secgeral@afvr.pt)	Data definida em Comunicado Oficial Nº1
Envio da Informação aos Clubes Organizadores + Distribuição de clubes participantes por Jornada Concentrada – 1ª Fase	3 semanas antes do início das Jornadas Concentradas – 1ª Fase
CALENDÁRIO DOS JOGOS DE CADA FASE DAS JORNADAS CONCENTRADAS AOS CLUBES PARTICIPANTES <u>ATÉ (2) SEMANAS ANTES DO INÍCIO DA ATIVIDADE (1ªFASE)</u>	
Preparação das Fichas Técnicas de Jogo , em SCORE (1/equipa, relativamente ao 1ºJogo) e Ficha de Validação de Jornada C. (1/Clube)	Antes da Jornada Concentrada
Envio da Ficha Técnica de Encontro (SCORE) + Ficha de Validação de Jornada Concentrada (Enviar E-mail para formacao@afvr.pt)	Até ao 3.º dia útil seguinte à data de realização da Jornada Concentrada
2º Prazo de Inscrição de Clubes para Jornadas Concentradas – 2ª Fase (E-mail para secgeral@afvr.pt)	De 5 a 12 de Janeiro de 2026
Envio da Informação aos Clubes Organizadores + Distribuição de clubes participantes por Jornada Concentrada – 2ª Fase	3 semanas antes do início das Jornadas Concentradas – 2ª Fase
O CALENDÁRIO DOS JOGOS DE CADA FASE DAS JORNADAS CONCENTRADAS AOS CLUBES PARTICIPANTES <u>ATÉ (2) SEMANAS ANTES DO INÍCIO DA ATIVIDADE (2ªFASE)</u>	
Preparação das Fichas Técnicas de Jogo , em SCORE (1/equipa, relativamente ao 1ºJogo) e Ficha de Validação de Jornada C. (1/Clube)	Antes da Jornada Concentrada
Envio da Ficha Técnica de Encontro (SCORE) + Ficha de Validação de Jornada Concentrada (Enviar E-mail para formacao@afvr.pt)	Até ao 3.º dia útil seguinte à data de realização da Jornada Concentrada

Artigo 15º (Casos Omissos)

1. Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Direção da AFVR e nos termos estatutários.

Technical drawing of a football pitch layout, showing four pitches arranged in a 2x2 grid. The drawing includes dimensions and level markers.

Dimensions:

- Overall width: 100,000
- Overall height: 100,000
- Pitch width: 22-28 m
- Pitch length: 40-48 m
- Goal width: 14-16 m

Level Markers:

- Top-left pitch: -5,000
- Top-right pitch: -5,000
- Bottom-left pitch: -5,000
- Bottom-right pitch: -5,000

The drawing shows the layout of the pitches, including the center circle, half-way line, and goal areas. The pitches are color-coded: top-left is green, top-right is orange, bottom-left is yellow, and bottom-right is green.