



# Associação de Futebol do Porto

RUA ANTÓNIO PINTO MACHADO, 96/100 4100.068 PORTO

## COMUNICADO OFICIAL

**Circular n.º 213  
= 2016/2017=**

Para o conhecimento e orientação dos Clubes Filiados, SAD's, SDUQ's, Árbitros, Órgãos de Comunicação Social e demais interessados, divulgamos:

**ASSUNTO: ENCONTROS DE PETIZES E TRAQUINAS  
NORMAS E PROCEDIMENTOS REGULAMENTARES**

<b>ENCONTROS DE TRAQUINAS "A"</b>	-	<b>SUB.09</b>
<b>ENCONTROS DE TRAQUINAS "B"</b>	-	<b>SUB.08</b>
<b>ENCONTROS DE PETIZES</b>	-	<b>SUB.07</b>

---

Porto e A.F.P., 22 de Novembro de 2016

Pel'A Direcção do A. F. Porto  
O Secretário-geral

  
(Domingos Santos Dr.)

**2016/2017**

**“ Regulamento Especial “**

**CAPÍTULO I**

**1- ORGANIZAÇÃO TÉCNICA**

***Generalidades***

- 01.01** Os Encontros de Traquinas “A” serão disputados pelas vinte (20) equipas inscritas voluntariamente.
- 01.02** A distribuição dos clubes pelas respectivas quatro (4) séries de cinco (5) equipas cada uma, será feita pela Associação de Futebol do Porto, levando sempre em linha de conta a maior proximidade geográfica.
- 01.03** As Jornadas serão “concentradas” em locais definidos pela AF Porto e Clubes no ato do sorteio. Cada serie realizará em cada concentração, duas jornadas.
- 01.04** Os jogos realizam-se 5 contra 5 atletas, sem guarda-redes avançado.
- 01.05** Podem ser utilizados sete substitutos, num total de 12 máximo a incluir na ficha de jogo (já disponibilizada) que podem entrar no terreno de jogo a qualquer momento, junto à linha de meio campo. Os jogadores substituídos podem continuar a participar no jogo na qualidade de substitutos.

**TEMPO DE JOGO**

- 01.06** Os jogos de Traquinas “A”, terão a duração de 30 minutos, divididos em duas partes de 15 minutos cada uma, separados por um **intervalo que não deve exceder os 3 minutos**.
- 01.07** Os 4 jogos iniciam-se e terminam escrupulosamente ao mesmo tempo sendo o aviso sonoro, inicial e final, dado pela mesa da Organização

**RECINTO DE JOGO**

- 01.08** Cada campo terá as seguintes dimensões: 40 metros de comprimentos, por 20 de largura (40x20).
- 01.09** As balizas serão com as seguintes medidas: 2 Metros de largura x 1,30/40 de altura.
- 01.10** Os recintos são marcados através de fitas em PVC, fornecidas a título de empréstimo pela AF Porto e devolvidas no termo da organização da jornada concentrada com as características visíveis em (Anexo 2).

**FICHA TÉCNICA / IDENTIFICAÇÃO DE JOGADORES E AGENTES DESPORTIVOS**

- 01.11** A AF Porto fornece, ficha de identificação dos 12 jogadores (máximo) e agentes desportivos (3 máximo), que deverá ser apresentada devidamente preenchida, à mesa da Organização, juntamente com os cartões licenças para identificação.
- 01.12** Todos os atletas, Treinadores/monitores e Dirigentes são portadores de cartão/licença a levantar nos serviços da AF Porto.
- 01.13** A falta de identificação de qualquer elemento participante inviabiliza a participação deste no jogo.
- 01.14** No final de cada jogo, é obrigatória, junto da mesa da Organização a assinatura do responsável de cada equipa da respectiva ficha de jogo.

**DESEMPATES**

- 01.15** Se houver equipas empatadas, proceder-se-á em conformidade com o estabelecido no Regulamento de provas Oficiais (RPO/AFP).

**JOGADORES**

- 01.16** Podem ser utilizados nas competições de Traquinas "A" – Sub.09, atletas nascidos em 2008 e 2009. Além destes podem igualmente ser utilizados atletas da categoria Petizes, desde que habilitados com subida de categoria no exame médico desportivo.
- 01.17** Os Clubes com mais de uma equipa em competição nesta prova são obrigados a fixar os jogadores em cada equipa, sendo que, para o efeito devem remeter à A.F. Porto até ao dia **30 de Novembro de 2016** a respectiva listagem em ofício timbrado, carimbado e assinado pelos seus legais representantes. Durante o decorrer da I Fase não pode haver troca de jogadores nestas equipas.
- 01.18** É expressamente proibido aos jogadores o uso de chuteiras com PITONS DE ALUMÍNIO.
- 01.19** É obrigatório aos atletas, o uso de caneleiras.

**EQUIPAMENTOS**

- 01.20** Cada equipa deve indicar até 10 dias antes do início da competição, as cores dos seus equipamentos (principal/alternativo).
- 01.21** Cada equipa deverá ter sempre disponível, um (1) jogo de coletes.

**COMPETÊNCIAS DOS CLUBES ORGANIZADORES DE JORNADAS (Anexo 3)**

- 01.22** Indicar à AF Porto o Responsável/coordenador (Nome e contacto) da jornada concentrada que, juntamente com representação da AF Porto agilizarão todos os mecanismos para o normal desenrolar do evento.
- 01.23** Montagem de quatro campos, 40 metros de comprimentos, por 20 de largura (40x20).
- 01.24** Número de balizas suficientes para a realização do evento, com as medidas: 2 Metros de largura x 1,30/40 de altura.
- 01.25** Fornecer as bolas necessárias para a realização do evento com as seguintes características. N.º 4 e, que terá a circunferência de 62/66 e o peso inicial de 340/390 grs.
- 01.26** Colocar à disposição de pelo menos um Técnico de saúde (Enfermeiro/Fisioterapeuta/Massagista), para qualquer eventualidade, independentemente de cada Clube participante se apresentar e igual forma.
- 01.27** Ter disponível dentro da possibilidade, balneários para as equipas participantes.
- 01.28** Uma mesa e duas cadeiras que deverão ser colocadas em zona central do campo.
- 01.29** Ter disponível 1 cronómetro e um apito.
- 01.30** Efetuar a recolha de todos os resultados da jornada concentrada e remeter à AF Porto, para divulgação.
- 01.31** Recolher todas as fichas técnicas e remete-las igualmente à AF Porto.

**ARBITRAGEM E LEIS DE JOGO**

- 01.32** A AF Porto disponibilizará a presença de Árbitros dentro da disponibilidade existente no Conselho de Arbitragem.
- 01.33** No caso da falta de Árbitros, compete ao Clube Organizador da jornada concentrada promover árbitros suficientes para a realização dos jogos.

- 01.34** As leis de jogo adotadas são as mesmas aplicáveis no Futebol, com as devidas adaptações.
- a) A bola, quando sair do pontapé de baliza, está automaticamente em jogo a partir do momento em que o guarda-redes a coloca no chão.
  - b) O lançamento lateral pode ser executado com o pé, ou com a mão.

**PONTUAÇÃO**

- 01.35** Os jogos desta categoria serão pontuados da seguinte forma:

Vitória .....	3 Pontos
Empate com golos.....	2 Pontos
Empate sem golos.....	1 Ponto
Derrota .....	0 Pontos

**CAPÍTULO II  
2- PRÉMIOS**

- 02.01** A Associação de Futebol do Porto instituirá para no final dos Encontros de Traquinas "A", os seguintes prémios:

- a) Taça para o clube Vencedor;
- b) Certificados Personalizados a todos os participantes

---

= FIM DO REGULAMENTO =

**2016/2017**

**“ Regulamento Especial “**

**CAPÍTULO I**

**1- ORGANIZAÇÃO TÉCNICA**

***Generalidades***

- 01.01** Os Encontros de Traquinas “B” serão disputados pelas dezoito (18) equipas inscritas voluntariamente.
- 01.02** A distribuição dos clubes pelas respectivas três (3) séries, de seis (6) equipas cada uma, será feita pela Associação de Futebol do Porto, levando sempre em linha de conta a maior proximidade geográfica.
- 01.03** As Jornadas serão “concentradas” em locais definidos pela AF Porto e Clubes no ato do sorteio. Cada série realizará em cada concentração, duas jornadas.
- 01.04** Os jogos realizam-se 5 contra 5 atletas, sem guarda-redes avançado.
- 01.05** Podem ser utilizados sete substitutos, num total de 12 máximo a incluir na ficha de jogo que podem entrar no terreno de jogo a qualquer momento, junto à linha de meio campo. Os jogadores substituídos podem continuar a participar no jogo na qualidade de substitutos.

**TEMPO DE JOGO**

- 01.06** Os jogos de Traquinas “B”, terão a duração de 30 minutos, divididos em duas partes de 15 minutos cada uma, separadas por um **intervalo que não deve exceder os 3 minutos**.
- 01.07** Os 4 jogos iniciam-se e terminam escrupulosamente ao mesmo tempo sendo o aviso sonoro, inicial e final, dado pela mesa da Organização.

**RECINTO DE JOGO**

- 01.08** Cada campo terá as seguintes dimensões: 40 metros de comprimentos, por 20 de largura (40x20), (Anexo 4).
- 01.09** As balizas serão com as seguintes medidas: 2 Metros de largura x 1,30/40 de altura.
- 01.10** Os recintos são marcados através de fitas em PVC com as características visíveis em (Anexo 4), fornecidas a título de empréstimo pela AF Porto e devolvidas no termo da organização da jornada concentrada.

**FICHA TÉCNICA / IDENTIFICAÇÃO DE JOGADORES E AGENTES DESPORTIVOS**

- 01.11** A AF Porto fornece ficha de identificação dos 12 jogadores (máximo) e agentes desportivos (3 máximo), que deverá ser apresentada devidamente preenchida, à mesa da Organização, juntamente com os cartões licenças para identificação.
- 01.12** Todos os atletas, Treinadores/monitores e Dirigentes são portadores de cartão/licença a levantar nos serviços da AF Porto.
- 01.13** A falta de identificação de qualquer elemento participante inviabiliza a participação deste no jogo.
- 01.14** No final de cada jogo, é obrigatória, junto da mesa da Organização a assinatura do responsável de cada equipa da respectiva ficha de jogo.

**DESEMPATES**

- 01.15** Se houver equipas empatadas, proceder-se-á em conformidade com o estabelecido no Regulamento de provas Oficiais (RPO/AFP).

**JOGADORES**

- 01.16** Podem ser utilizados nas competições de Traquinas "B" – Sub.08, atletas nascidos em 2009. Além destes podem igualmente ser utilizados atletas da categoria Petizes, desde que habilitados com subida de categoria no exame médico desportivo.
- 01.17** Os Clubes com mais de uma equipa em competição nesta prova são obrigados a fixar os jogadores em cada equipa, sendo que, para o efeito devem remeter à A.F. Porto até ao dia **25 de Novembro de 2016** a respectiva listagem em ofício timbrado, carimbado e assinado pelos seus legais representantes. Durante o decorrer da I Fase não pode haver troca de jogadores nestas equipas.
- 01.18** É expressamente proibido aos jogadores o uso de chuteiras com PITONS DE ALUMÍNIO.
- 01.19** É obrigatório aos atletas, o uso de caneleiras.

**EQUIPAMENTOS**

- 01.20** Cada equipa deve indicar até 10 dias antes do início da competição, as cores dos seus equipamentos (principal/alternativo).
- 01.21** Cada equipa deverá ter sempre disponível, um (1) jogo de coletes.

**COMPETÊNCIAS DOS CLUBES ORGANIZADORES DE JORNADAS**

- 01.22** Indicar à AF Porto o Responsável/coordenador (Nome e contacto) da jornada concentrada que, juntamente com representação da AF Porto agilizarão todos os mecanismos para o normal desenrolar do evento.
- 01.23** Montagem de quatro campos, 40 metros de comprimentos, por 20 de largura (40x20).
- 01.24** Número de balizas suficientes para a realização do evento, com as medidas: 2 Metros de largura x 1,30/40 de altura.
- 01.25** Fornecer as bolas necessárias para a realização do evento com as seguintes características. N.º 4 e, que terá a circunferência de 62/66 e o peso inicial de 340/390 grs.
- 01.26** Colocar à disposição de pelo menos um Técnico de saúde (Enfermeiro/Fisioterapeuta/Massagista), para qualquer eventualidade, independentemente de cada Clube participante se apresentar de igual forma.
- 01.27** Ter disponível dentro da possibilidade, balneários para as equipas participantes.
- 01.28** Uma mesa e duas cadeiras que deverão ser colocadas em zona central do campo.
- 01.29** Ter disponível 1 cronómetro e um apito.
- 01.30** Efetuar a recolha de todos os resultados da jornada concentrada e remeter à AF Porto, para divulgação.
- 01.31** Recolher todas as fichas técnicas e remete-las igualmente à AF Porto.

**ARBITRAGEM E LEIS DE JOGO**

- 01.32** A AF Porto disponibilizará a presença de Árbitros dentro da disponibilidade existente no Conselho de Arbitragem.
- 01.33** No caso da falta de Árbitros, compete ao Clube Organizador da jornada concentrada promover árbitros suficientes para a realização dos jogos.

- 01.34** As leis de jogo adotadas são as mesmas aplicáveis no Futebol, com as devidas adaptações.
- a) A bola, quando sair do pontapé de baliza, está automaticamente em jogo a partir do momento em que o guarda-redes a coloca no chão.
  - b) O lançamento lateral pode ser executado com o pé, ou com a mão.

**PONTUAÇÃO**

- 01.35** Os jogos desta categoria serão pontuados da seguinte forma:

Vitória .....	3 Pontos
Empate com golos.....	2 Pontos
Empate sem golos.....	1 Ponto
Derrota .....	0 Pontos

**CAPÍTULO II  
2- PRÉMIOS**

- 02.01** A Associação de Futebol do Porto instituirá para no final dos Encontros de Traquinas “B”, os seguintes prémios:

- a) Taça para o clube Vencedor;
- b) Certificados Personalizados a todos os participantes

---

= FIM DO REGULAMENTO =

2016/2017

“ Regulamento Especial “

**CAPÍTULO I**

**1- ORGANIZAÇÃO TÉCNICA**

***Generalidades***

- 01.01** Os Encontros de Petizes serão disputados pelas dezasseis (16) equipas inscritas voluntariamente.
- 01.02** A distribuição dos clubes pelas respectivas três (2) séries, sendo duas (2) de cinco (5) equipas e uma de seis (6), será feita pela Associação de Futebol do Porto, levando sempre em linha de conta a maior proximidade geográfica.
- 01.03** As Jornadas serão “concentradas” em locais definidos pela AF Porto e Clubes no ato do sorteio. Cada série realizará em cada concentração, duas jornadas.
- 01.04** Os jogos realizam-se 4 contra 4 atletas, **com opção de guarda-redes avançado.**
- 01.05** Podem ser utilizados sete substitutos, num total de 12 máximo a incluir na ficha de jogo que podem entrar no terreno de jogo a qualquer momento, junto à linha de meio campo. Os jogadores substituídos podem continuar a participar no jogo na qualidade de substitutos.

**TEMPO DE JOGO**

- 01.06** Os jogos de Petizes terão a duração de 25 minutos, divididos em duas partes de 12,30 minutos cada uma, separadas por um **intervalo que não deve exceder os 3 minutos.**
- 01.07** Os 3 jogos iniciam-se e terminam escrupulosamente ao mesmo tempo sendo o aviso sonoro, inicial e final, dado pela mesa da Organização.

**RECINTO DE JOGO**

- 01.08** Cada campo terá as seguintes dimensões: 30 metros de comprimentos, por quinze de largura (30x15), (Anexo 4).
- 01.09** As balizas serão com as seguintes medidas: 2 Metros de largura x 1,30/40 de altura.
- 01.10** Os recintos são marcados através de fitas em PVC com as características visíveis em, fornecidas a título de empréstimo pela AF Porto e devolvidas no termo da organização da jornada concentrada.

**FICHA TÉCNICA / IDENTIFICAÇÃO DE JOGADORES E AGENTES DESPORTIVOS**

- 01.11** A AF Porto fornece, ficha de identificação dos 12 jogadores (máximo) e agentes desportivos (3 máximo), que deverá ser apresentada devidamente preenchida, à mesa da Organização, juntamente com os cartões licenças para identificação.
- 01.12** Todos os atletas, Treinadores/monitores e Dirigentes são portadores de cartão/licença a levantar nos serviços da AF Porto.
- 01.13** A falta de identificação de qualquer elemento participante inviabiliza a participação deste no jogo.
- 01.14** No final de cada jogo, é obrigatória, junto da mesa da Organização a assinatura do responsável de cada equipa da respectiva ficha de jogo.

**DESEMPATES**

- 01.15** Se houver equipas empatadas, proceder-se-á em conformidade com o estabelecido no Regulamento de provas Oficiais (RPO/AFP).



**JOGADORES**

- 01.16** Podem ser utilizados nas competições de Petizes, atletas nascidos em 2010 e 2011
- 01.17** Os Clubes com mais de uma equipa em competição nesta prova são obrigados a fixar os jogadores em cada equipa, sendo que, para o efeito devem remeter à A.F. Porto até ao dia **30 de Novembro de 2016** a respectiva listagem em ofício timbrado, carimbado e assinado pelos seus legais representantes. Durante o decorrer da I Fase não pode haver troca de jogadores nestas equipas.
- 01.18** É expressamente proibido aos jogadores o uso de chuteiras com PITONS DE ALUMÍNIO.
- 01.19** É obrigatório aos atletas, o uso de caneleiras.

**EQUIPAMENTOS**

- 01.20** Cada equipa deve indicar até 10 dias antes do início da competição, as cores dos seus equipamentos (principal/alternativo).
- 01.21** Cada equipa deverá ter sempre disponível, um (1) jogo de coletes.

**COMPETÊNCIAS DOS CLUBES ORGANIZADORES DE JORNADAS**

- 01.22** Indicar à AF Porto o Responsável/coordenador (Nome e contacto) da jornada concentrada que, juntamente com representação da AF Porto agilizarão todos os mecanismos para o normal desenrolar do evento.
- 01.23** Montagem de quatro campos, 30 metros de comprimentos, por quinze de largura (30x15).
- 01.24** Número de balizas suficientes para a realização do evento, com as medidas: 2 Metros de largura x 1,30/40 de altura.
- 01.25** Fornecer as bolas necessárias para a realização do evento com as seguintes características. N.º 4 e, que terá a circunferência de 62/66 e o peso inicial de 340/390 grs.
- 01.26** Colocar à disposição de pelo menos um Técnico de saúde (Enfermeiro/Fisioterapeuta/Massagista), para qualquer eventualidade, independentemente de cada Clube participante se apresentar de igual forma.
- 01.27** Ter disponível dentro da possibilidade, balneários para as equipas participantes.
- 01.28** Uma mesa e duas cadeiras que deverão ser colocadas em zona central do campo.
- 01.29** Ter disponível 1 cronómetro e um apito.
- 01.30** Efetuar a recolha de todos os resultados da jornada concentrada e remeter à AF Porto, para divulgação.
- 01.31** Recolher todas as fichas técnicas e remete-las igualmente à AF Porto.

**ARBITRAGEM E LEIS DE JOGO**

- 01.32** A AF Porto disponibilizará a presença de Árbitros dentro da disponibilidade existente no Conselho de Arbitragem.
- 01.33** No caso da falta de Árbitros, compete ao Clube Organizador da jornada concentrada promover árbitros suficientes para a realização dos jogos.

- 01.34** As leis de jogo adotadas são as mesmas aplicáveis no Futebol, com as devidas adaptações.
- a) A bola, quando sair do pontapé de baliza, está automaticamente em jogo a partir do momento em que o guarda-redes a coloca no chão.
  - b) O lançamento lateral pode ser executado com o pé, ou com a mão.

**PONTUAÇÃO**

- 01.35** Os jogos desta categoria serão pontuados da seguinte forma:

Vitória .....	3 Pontos
Empate com golos.....	2 Pontos
Empate sem golos.....	1 Ponto
Derrota .....	0 Pontos

**CAPÍTULO II**  
**2- PRÉMIOS**

- 02.01** A Associação de Futebol do Porto instituirá para no final dos Encontros de Petizes os seguintes prémios:

- a) Taça para o clube Vencedor;
- b) Certificados Personalizados a todos os participantes

---

= FIM DO REGULAMENTO =