

ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA HORTA



**REGULAMENTO
TROFÉUS
CAMPEONATO AFH**

2025/2026



Índice

1. JOGADOR TOTALISTA	2
2. DEFESA MENOS BATIDA	3
3. MELHOR ATAQUE	3
4. GUARDA REDES MENOS BATIDO	3
5. MELHOR MARCADOR	4
6. TROFÉU “EQUIPA FAIR-PLAY”	4
7. O ÁRBITRO DO CAMPEONATO	5
9. O JOGADOR DO CAMPEONATO	6
10. O TREINADOR DO CAMPEONATO	6
11. JOGADOR REVELAÇÃO	7
INCUMBÊNCIA DOS ÁRBITROS	7



Os regulamentos para atribuição dos troféus são da responsabilidade da Associação de Futebol da Horta (AFH). Os troféus serão entregues na “festa do futebol associativo”, no jogo da **Supertaça Dr. Manuel Faria de Castro** a realizar no final da época.

Para a época de 2025/2026 serão atribuídos os seguintes troféus:

1. JOGADOR TOTALISTA

- a) Será vencedor o jogador que totalizar os 8 jogos completos do campeonato.
- b) Não existindo totalista(s) será vencedor o jogador que tenha mais tempo de utilização.

Em caso de empate entre dois ou mais jogadores vence o troféu o jogador que:

- I. Tem melhor disciplina na aplicação disciplinar conforme o Regulamento de FairPlay/Disciplina;
- II. É da equipa melhor classificada no campeonato.
- III. É o mais jovem na idade.
 - Para efeitos de contagem de tempo na partida considera-se o tempo em que o jogador permanece no jogo até ser substituído ou o jogo acabar.
 - Em caso de substituições em tempo de compensação, ao fim dos 45m, ou no final dos 90m, ao jogador que entra contabiliza-se o tempo a partir da sua entrada em campo e ao jogador substituído subtrai-se esse mesmo tempo.
 - Quando o jogador é expulso só se contabiliza o tempo em que participou no jogo.
 - Para efeitos de contagem de tempo o mesmo é baseado no cronómetro/registo dos árbitros em serviço aos respetivos jogos.
 - A contabilização total dos minutos de cada jogo é apenas referente aos 90 minutos.
- **Dados conforme fichas do jogo.**



2. DEFESA MENOS BATIDA

- a) Será vencedora a equipa com menos golos sofridos.
- b) Em caso de empate vence o troféu a equipa:
 - I. Que tenha mais jogos sem golos sofridos.
 - II. Com melhor índice na aplicação disciplinar conforme o Regulamento de FairPlay/Disciplina;
 - III. Pior classificada no campeonato.
- **Dados conforme estatística, com o pormenor de apenas serem considerados os resultados reais do jogo.**

3. MELHOR ATAQUE

- a) Será vencedora a equipa com mais golos marcados.
- b) Em caso de empate vence o troféu a equipa:
 - I. Com maior número de golos num só jogo.
 - II. Com melhor índice na aplicação disciplinar conforme o Regulamento de FairPlay/Disciplina;
 - III. Pior classificada no campeonato.
- **Dados conforme estatística, com o pormenor de apenas serem considerados os resultados reais do jogo.**

4. GUARDA REDES MENOS BATIDO

- a) Será vencedor o guarda-redes com a melhor média nos golos sofridos.
 - b) Para ficar habilitado ao troféu o guarda-redes tem que participar num mínimo de 360 minutos (o equivalente a 4 jogos).
 - c) Em caso de empate entre dois ou mais guarda-redes vence o troféu o que:
 - I. Tem mais jogos completos sem golos sofridos;
 - II. Com melhor índice na aplicação disciplinar conforme o Regulamento de FairPlay/Disciplina;
 - III. É da equipa pior classificada no campeonato.
 - IV. É o mais jovem na idade;
- **Dados conforme estatística baseada nas fichas de jogo.**



5. MELHOR MARCADOR

- a) Será vencedor o jogador que marcar o maior número de golos.
- b) Em caso de igualdade entre dois ou mais jogadores vence o troféu quem:
 - I. Tiver melhor média de golos marcados
 - II. Tiver menos tempo jogado;
 - III. Tiver mais “hat-trik” marcados no campeonato;
 - IV. Mais golos marcados num só jogo;
 - V. Tiver o melhor índice na aplicação disciplinar conforme o Regulamento de FairPlay/Disciplina;
 - VI. É da equipa pior classificada no campeonato
 - VII. É o mais jovem na idade;
 - **Dados conforme estatística baseada nas fichas de jogo.**

6. TROFÉU “EQUIPA FAIR-PLAY”

- a) Será vencedora a equipa que tiver o maior número de pontos tendo em consideração o regulamento de Fairplay/Disciplina;
- b) Em caso de empate entre duas ou mais equipas será vencedora a equipa:
 - I. Com o menor número de cartões vermelhos diretos aos jogadores e de expulsões aos elementos oficiais do banco.
 - II. Pior classificada no campeonato.
- **Dados conforme fichas do jogo e comunicados oficiais da AFH.**



7. O ÁRBITRO DO CAMPEONATO

- a) Será vencedor do trofeu “O Árbitro do Campeonato” o que obtiver maior número de votos, os quais serão atribuídos no final do campeonato:
- I. Pelos principais treinadores e capitães das categorias seniores.
 - b) Em caso de empate entre dois ou mais árbitros vence o troféu quem:
 - I. Apitar o maior número de jogos
 - II. O que tiver o menor número de pontos de penalização tendo em consideração;
 - c) Aos árbitros a penalização a atribuir é a seguinte:
 - I. Repreensão por escrito: 5 pontos;
 - II. Por cada dia de suspensão: 1 ponto
 - III. Existindo um acumulativo igual ou superior a 180 pontos: desclassificado
 - d) É o mais jovem na idade.
 - **Votação via os principais treinadores e capitães das equipas.**

8. O ÁRBITRO ASSISTENTE

- a) Será vencedor do trofeu “O Árbitro Assistente” o que obtiver maior número de votos, os quais serão atribuídos no final do campeonato:
- I. Pelos principais treinadores e capitães das categorias seniores.
 - b) Em caso de empate entre dois ou mais árbitros vence o troféu quem:
 - I) Tiver o menor número de pontos de penalização tendo em consideração;
 - c) Aos árbitros a penalização a atribuir é a seguinte:
 - I) Repreensão por escrito: 5 pontos;
 - II) Por cada dia de suspensão: 1 ponto;
 - III) Existindo um acumulativo igual ou superior a 180 pontos: desclassificado;
 - d) É o mais jovem na idade.
 - **Votação via os principais treinadores e capitães das equipas.**



9. O JOGADOR DO CAMPEONATO

- a) Será vencedor do trofeu “**O Jogador do campeonato**” o que obtiver maior número de votos, os quais serão atribuídos no final do campeonato:
- I. Pelos principais treinadores e capitães das categorias seniores.
 - b) Em caso de empate entre dois ou mais jogadores vence o troféu quem:
 - I. Tiver participado com mais tempo de jogo.
 - II. Tiver melhor índice na aplicação disciplinar conforme o Regulamento de FairPlay/Disciplina;
 - III. É da equipa pior classificada no campeonato
 - IV. É o mais jovem na idade;
- **Votação via os principais treinadores e capitães das equipas.**

10. O TREINADOR DO CAMPEONATO

- a) À votação será habilitado quem está inscrito na ficha oficial do clube na AFH como técnico principal (Treinador).
- b) Será vencedor do trofeu “**O treinador do campeonato**” o que obtiver maior número de votos, os quais serão atribuídos no final do campeonato:
- I. Pelos principais treinadores e capitães das categorias seniores.
 - c) Em caso de empate entre dois ou mais treinadores vence o troféu quem:
 - I. Tiver melhor posicionamento na aplicação disciplinar conforme o Regulamento de FairPlay/Disciplina;
 - II. Dirigir a equipa com melhor classificação no campeonato.
- **Votação via os principais treinadores e capitães das equipas.**



11. JOGADOR REVELAÇÃO

- a) Para estar habilitado ao troféu o jogador tem de:
- I. Ser do escalão sub-21 (nascidos desde de 2004 inclusive).
 - II. Não ter participado mais de três épocas, como efetivo ou suplente utilizado, na categoria de seniores, independentemente da categoria em que está inscrito.
 - III. Não ter ganho o trofeu em épocas anteriores.
- b) O jogador que tiver maior número de votos, os quais serão atribuídos no final do campeonato:
- I. Pelos principais treinadores e capitães das categorias seniores.
 - c) Em caso de empate entre dois ou mais jogadores vence o troféu quem:
 - I. Tem menos épocas de participação nos seniores;
 - II. Tiver melhor índice na aplicação disciplinar conforme o Regulamento de FairPlay/Disciplina;
 - III. É da equipa pior classificada no campeonato
 - IV. É o mais jovem na idade.
- **Votação via os principais treinadores e capitães das equipas.**
- No que se refere aos pontos 9, 10 e 11 e respetivos itens (votação pelos principais treinadores e capitães das equipas), os mesmos não poderão votar em si ou elementos da sua própria equipa.

INCUMBÊNCIA DOS ÁRBITROS

Registrar nas fichas do jogo:

- ✓ Os marcadores dos golos.
- ✓ Os cartões amarelos.
- ✓ Os cartões vermelhos por acumulação, indicando o respetivo tempo.
- ✓ Os cartões vermelhos diretos, indicando o respetivo tempo.
- ✓ As advertências e expulsões dos elementos oficiais do banco.
- ✓ Os cartões brancos.
- ✓ Os tempos e números das substituições.
- ✓ O(s) “tempo(s) de Recuperação”, vulgo “Tempo Extra”.