



# Associação de Futebol de Ponta Delgada

Pessoa Coletiva de Utilidade Pública – Resolução nº 209 Publicada no Jornal Oficial nº 26 – 1ª Série de 14 de julho de 1987  
Contribuinte n.º 512 015 260 - FILIADA NA FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL

## COMUNICADO OFICIAL N.º 160

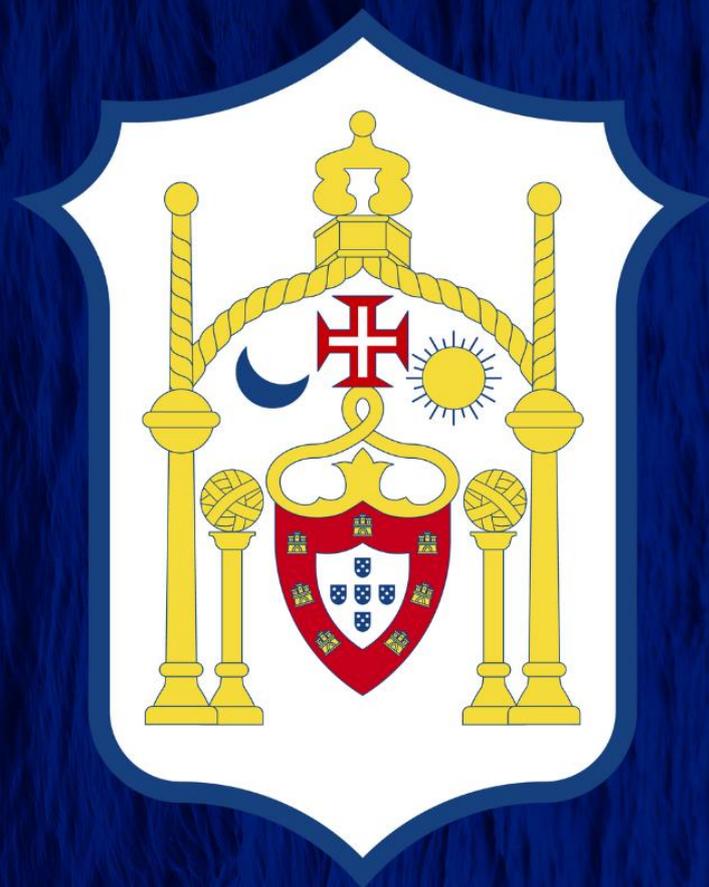
DATA: 09.01.2025

Para conhecimento de todos os Clubes filiados, outros interessados e O.C.S., informa-se que a Direção da Associação de Futebol de Ponta Delgada deliberou o seguinte:

### REGULAMENTO DA TAÇA DE SÃO MIGUEL – JUVENIS – 2024-2025

Remete-se o Regulamento da Taça de São Miguel – Juvenis.

A Direção da A.F.P.D.



**AFP**

**REGULAMENTO  
DE PROVAS OFICIAIS**

**TAÇA DE SÃO MIGUEL  
JUVENIS**

**ÉPOCA DESPORTIVA  
2024/2025**



Regulamento aprovado em reunião de direção da Associação de Futebol de Ponta Delgada no dia 27 de agosto de 2024.



## Índice

<b>CAPÍTULO I – DISPOSIÇÕES GERAIS</b> .....	4
ARTIGO 1.º NORMA HABILITANTE.....	4
ARTIGO 2.º OBJETO .....	4
ARTIGO 3.º ÉPOCA DESPORTIVA .....	4
ARTIGO 4.º DISPOSIÇÕES PRÉVIAS.....	4
ARTIGO 5.º PRINCIPIOS E DEVERES DE PARTICIPAÇÃO NA PROVAS.....	5
ARTIGO 6.º ORGANIZADOR E PROMOTOR .....	6
ARTIGO 7.º CONFIRMAÇÃO E PARTICIPAÇÃO.....	6
ARTIGO 8.º EQUIPAS “B” .....	6
ARTIGO 9.º INTEGRIDADE E LACUNAS .....	7
<b>CAPÍTULO II – ORGANIZAÇÃO TÉCNICA</b> .....	7
ARTIGO 10.º FORMATO DA COMPETIÇÃO.....	7
ARTIGO 11.º CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATES.....	8
ARTIGO 12.º CALENDÁRIO.....	9
ARTIGO 13.º SORTEIOS.....	10
ARTIGO 14.º ORDEM DOS JOGOS .....	10
ARTIGO 15.º MARCAÇÃO E ALTERAÇÃO DE DATAS E HORAS DE JOGOS .....	10
ARTIGO 16.º ALTERAÇÃO DO RECINTO DESPORTIVO POR INICIATIVA DOS CLUBES .....	11
ARTIGO 17.º JOGOS COM CAMPOS INTERDITADOS POR MOTIVOS DISCIPLINARES.....	11
ARTIGO 18.º JOGOS NÃO INICIADOS OU NÃO CONCLUÍDOS.....	11
ARTIGO 19.º ATRASO DE INÍCIO DO JOGO E INTERRUPÇÕES.....	12
ARTIGO 20.º JOGO ANULADO E MANDADO REPETIR POR MOTIVO DE PROTESTO.....	13
ARTIGO 21.º COMPETÊNCIA PARA JULGAMENTO DOS PROTESTOS .....	13
ARTIGO 22.º PROCEDIMENTO DOS PROTESTOS .....	13
<b>CAPÍTULO III – INSTALAÇÕES DESPORTIVAS</b> .....	13
ARTIGO 23.º REQUISITOS DOS RECINTOS DESPORTIVOS.....	13
ARTIGO 24.º REQUISITOS DO TERRENO DO JOGO .....	14
ARTIGO 25.º ZONA TÉCNICA .....	14
ARTIGO 26.º ACESSO E PERMANÊNCIA NA ZONA TÉCNICA .....	15
ARTIGO 27.º ACESSO AOS BALNEÁRIOS DOS CLUBES .....	16
ARTIGO 28.º ACESSO AO BALNEÁRIO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM.....	16



ARTIGO 29º CONDIÇÕES DE ACESSO E PERMANÊNCIA DE ESPECTADORES .....	17
ARTIGO 30º MEDIDAS DE SERVIÇO .....	17
ARTIGO 31º CONDIÇÕES DE SEGURANÇA .....	18
ARTIGO 32º GESTOR DE SEGURANÇA .....	19
<b>CAPÍTULO IV – EQUIPAMENTOS .....</b>	<b>20</b>
ARTIGO 33º REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS .....	20
ARTIGO 34º NUMERAÇÃO .....	20
ARTIGO 35º EMBLEMAS OFICIAIS .....	21
ARTIGO 36º IDENTIFICAÇÃO DO CAPITÃO .....	22
ARTIGO 37º PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS .....	22
<b>CAPÍTULO V JOGADORES E OUTROS AGENTES DESPORTIVOS .....</b>	<b>23</b>
ARTIGO 38º INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES .....	23
ARTIGO 39º DIREITOS E DEVERES DOS JOGADORES .....	24
ARTIGO 40º DIREITOS E DEVERES DOS TREINADORES E DE OUTROS AGENTES DESPORTIVOS .....	24
ARTIGO 41º HABILITAÇÕES MÍNIMAS DOS TREINADORES .....	25
<b>CAPÍTULO VI – JOGOS .....</b>	<b>25</b>
ARTIGO 42º LEIS DO JOGO .....	25
ARTIGO 43.º DURAÇÃO DOS JOGOS .....	25
ARTIGO 44º BOLAS .....	25
ARTIGO 45º DELEGADOS DOS CLUBES .....	25
ARTIGO 46º EQUIPA DE ARBITRAGEM .....	26
ARTIGO 47º INCOMPATIBILIDADES DOS DELEGADOS .....	27
ARTIGO 48º SPEAKER .....	27
ARTIGO 49º COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS E SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES .....	27
ARTIGO 50º COMPOSIÇÃO DOS BANCOS DE SUPLENTES .....	28
ARTIGO 51º PRÉMIOS .....	29
<b>CAPÍTULO VII ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA .....</b>	<b>30</b>
ARTIGO 52º COMPETÊNCIA .....	30
ARTIGO 53º QUOTAS DE ARBITRAGEM E ORGANIZAÇÃO .....	30
ARTIGO 54º RECEITA .....	30
<b>CAPÍTULO VIII DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS .....</b>	<b>30</b>
ARTIGO 55º DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS .....	30
ARTIGO 56º ENTRADA EM VIGOR .....	30



**CAPÍTULO IX ANEXOS ..... 31**

## **CAPÍTULO I – DISPOSIÇÕES GERAIS**

### **ARTIGO 1.º NORMA HABILITANTE**

1. A Associação de Futebol de Ponta Delgada rege-se pelos seus Estatutos, pelos regulamentos e pelas deliberações das suas Assembleias Gerais e demais legislação aplicável e pelas normas vinculadas pela sua filiação na Federação Portuguesa de Futebol, que, por sua vez, tutela a organização de provas no território nacional, ao abrigo do disposto no artigo 10.º e nas alíneas a) e c) do número 2 do artigo 41.º do Regime Jurídico das Federações Desportivas, aprovado do Decreto-Lei n.º 248-B/2008, de 31 de dezembro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 93/2014, de 23 de junho. Nestes termos, a Associação de Futebol de Ponta Delgada aprova o presente regulamento.

### **ARTIGO 2.º OBJETO**

1. O presente Regulamento rege a organização da Taça de São Miguel de Juvenis, competição oficial organizada pela Associação de Futebol de Ponta Delgada.
2. Qualquer referência no presente Regulamento Prova ou Competição, será tida como feita à Taça de São Miguel de Juvenis.

### **ARTIGO 3.º ÉPOCA DESPORTIVA**

1. A Taça de São Miguel de Juvenis realiza-se no período que compõe cada época desportiva oficial, tal como determinado pela Associação de Futebol de Ponta Delgada, através de Comunicado Oficial.

### **ARTIGO 4.º DISPOSIÇÕES PRÉVIAS**

1. Todas as referências a Clubes constantes do presente Regulamento abrangem igualmente as sociedades desportivas, exceto se do seu texto resultar expressamente o contrário.
2. As referências à AFPD constantes do presente Regulamento, e que não indiquem o órgão competente para o respetivo efeito, são consideradas como referentes ao órgão materialmente competente em função dos Estatutos e da legislação aplicável.



#### ARTIGO 5º PRINCIPIOS E DEVERES DE PARTICIPAÇÃO NA PROVAS

1. As competições são realizadas em observância dos princípios da integridade, lealdade, transparência, ética, defesa do espírito desportivo e verdade desportiva.
2. Todos os participantes têm o dever de:
  - a) Zelar pelo nome e reputação das competições;
  - b) Colaborar de forma a promover a transparência e proteger a integridade e a credibilidade das competições;
  - c) Prevenir comportamentos antidesportivos, designadamente a corrupção, a combinação de incidências ou resultados desportivos, a violência, a dopagem, o racismo, a xenofobia ou qualquer outra forma de discriminação;
  - d) Cumprir os deveres de contratação assumidos, em particular com jogadores e treinadores;
  - e) Impedir e denunciar o exercício de poderes de direção, gerência ou administração pela mesma pessoa em mais do que um Clube;
  - f) Impedir e denunciar influência ou controlo, direto ou indireto, pela mesma pessoa em mais do que um Clube nesta Competição.
3. Nenhuma pessoa pode ser, direta ou indiretamente, dirigente de mais do que um Clube, salvo tratando-se de sociedade desportiva e respetivo clube fundador.
4. Para efeitos do disposto no número anterior, considera-se dirigente aquele que exerça poderes de gestão, incluindo designadamente o membro de direção, gerência ou administração, e aquele que, por si ou por interposta pessoa, pratique atos próprios daqueles.
5. Nenhuma pessoa pode deter o controlo, direto ou indireto, de mais do que um Clube nesta prova.
6. Nenhum Clube pode integrar pessoa que exerça, de forma ocasional ou permanente, a atividade de representação ou intermediação.
7. A AFPD pode realizar ações de verificação da observância dos deveres enunciados, cumprindo a todos os intervenientes facultar as informações que lhes forem solicitadas, enviar os documentos comprovativos requeridos e praticar os atos que lhes forem determinados para salvaguarda dos princípios identificados no presente artigo.



#### ARTIGO 6.º ORGANIZADOR E PROMOTOR

1. As competições oficiais da AFPD são organizadas pela AFPD, sendo esta titular de todos os direitos inerentes às competições, sem prejuízo daqueles que neste regulamento expressamente se consagram como sendo detidos pelos clubes.
2. Cada jogo da competição é promovido pelo clube visitado, nos termos definidos no presente regulamento, com a salvaguarda das disposições relativas aos jogos realizados em estádio neutro, bem como das disposições de organização financeira dos jogos.
3. O Clube que jogue na condição de visitado tem a obrigação de fazer a requisição do policiamento de espetáculo desportivo/ ARD'S (Assistentes de Recintos Desportivos), nos termos da lei e dos regulamentos.

#### ARTIGO 7º CONFIRMAÇÃO E PARTICIPAÇÃO

1. Os Clubes confirmam a participação nas provas oficiais da AFPD através do preenchimento de declaração para o efeito.
2. Apenas os clubes que confirmaram a sua participação e cumpram os pressupostos regulamentares podem competir nas competições oficiais da AFPD.
3. Os Clubes devem indicar o campo no qual realizam os jogos da Taça na qualidade de visitados até 3 dias antes da realização do sorteio.

#### ARTIGO 8.º EQUIPAS “B”

1. Os Clubes poderão inscrever mais do que uma equipa do mesmo escalão e sexo nas Competições Oficiais da AFPD, denominando-se a primeira de equipa “A” e a segunda de equipa “B” e outras seguintes de acordo com a ordem alfabética.
2. Os jogadores inscritos por cada equipa pertencerão ao plantel da equipa “A” ou “B” e outras seguintes, de acordo com a 1ª utilização na competição.
3. No caso das equipas “A”, “B” e outras seguintes integrarem o mesmo nível competitivo (competirem nas mesmas provas oficiais), não é permitida a utilização de jogadores noutra equipa que não a que pertença.
4. No caso das equipas “A”, “B” e seguintes integrarem níveis competitivos diferentes (competirem em provas oficiais diferentes, nacionais e locais, ambas de regularidade anual), aplica-se o Regulamento



de participação das equipas “B” de Clubes que integram competições Nacionais de Regularidade anual, nas competições locais, em vigor na AFPD.

#### ARTIGO 9.º INTEGRIDADE E LACUNAS

1. As Competições Oficiais da AFPD regem-se exclusivamente pelas disposições deste Regulamento, sem prejuízo das normas imperativas emanadas pela Fédération Internationale de Football Association (FIFA), pela Union des Associations Européennes de Football (UEFA), pela Federação Portuguesa de Futebol (FPF) e pela legislação aplicável.
2. As lacunas existentes no presente Regulamento serão decididas de acordo com a regulamentação em vigor, com as seguintes adaptações:
  - a) O Regulamento disciplinar da Federação Portuguesa de Futebol, com a alteração da alínea f) n.º 4 do artigo 25º, passando a ler-se Taça de São Miguel de Juvenis: para um décimo;
  - b) Regulamento disciplinar da Federação Portuguesa de Futebol, com o aditamento da alínea r) no n.º 6 do artigo 170º, passando a ler-se r) Taça de São Miguel de Juvenis;
  - c) Regimento do Conselho de Justiça de AFPD.
3. Sem prejuízo do ponto anterior, as lacunas existentes no presente Regulamento são integradas pela Associação de Futebol de Ponta Delgada.

## CAPÍTULO II – ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

#### ARTIGO 10º FORMATO DA COMPETIÇÃO

1. A Taça de São Miguel de Juvenis é disputada por 10 clubes, em duas fases, após o sorteio.
2. A primeira fase é disputada em regime de todos contra todos a uma volta. Para a segunda fase ficam apurados os primeiros 8 classificados.
3. A 2ª fase é disputada em sistema de eliminatórias. Nos quartos de final jogará o 1º contra o 8º (jogo 1), 2º contra o 7º (jogo 2), 3º contra o 6º (jogo 3) e o 4º contra o 5º classificado (jogo 4). Os jogos são disputados em casa da equipa melhor classificada na 1ª fase.
4. Os 9º e 10º classificados da 1ª fase, disputam dois jogos de classificação, em casa e fora.



5. Nas meias finais, defrontam-se os vencedores dos jogos 1 e 4 e os vencedores dos jogos 2 e 3, dos quartos de final. Os jogos são disputados em casa dos melhores classificados na 1ª fase da competição.
6. Os vencidos dos quartos de final também se defrontam em igual regime competitivo, para atribuição de classificações.
7. A final é disputada pelos clubes vencedores dos jogos das meias finais, com os vencidos a disputarem o jogo de atribuição do 3º e 4º lugares. Ambos os jogos são em terreno neutro.

#### ARTIGO 11º CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATES

1. Com vista a determinar a classificação dos Clubes na primeira fase da competição, adota-se a seguinte tabela:
  - a) Vitória – 3 Pontos
  - b) Empate – 1 Ponto
  - c) Derrota – 0 Pontos
2. Quando, no final da primeira fase, disputada por pontos, existam clubes em situação de igualdade pontual, o desempate é efetuado de acordo com os seguintes critérios e ordem de preferência:
  - a. Ranking Fair Play: o clube com menos pontuação vence, tendo em consideração:
    - i. Os jogadores admoestados com cartão vermelho direto = 3 pontos, 1 cartão amarelo = 1 ponto (a exibição do cartão vermelho por duplo amarelo não é contabilizada, sendo apenas contabilizados os 2 cartões amarelos = 2 pontos);
    - ii. Todos os Agentes Desportivos não praticantes, que constam no banco de suplentes (Treinadores, Delegados, Staff Médico, etc..) que sejam admoestados com cartão vermelho = 5 pontos, 1 cartão amarelo = 2 pontos.
  - b) O menor número de golos sofridos na fase da prova;
  - c) Menor média de idades de todos os jogadores de cada equipa empatada. Para efeito da aplicação deste critério, são considerados os jogadores de cada equipa empatada que participaram em todos os jogos da competição em questão.
3. Se, após a aplicação sucessiva dos critérios enunciados no número anterior, ainda subsistir uma situação de igualdade é observado o seguinte:
  - a) Tratando-se de dois Clubes em situação de igualdade:
    - i. Um jogo em recinto desportivo neutro, designado pela AFPD;





#### ARTIGO 13º SORTEIOS

1. O sorteio das Competições Oficiais da AFPD é realizado em local designado pela AFPD, sempre que possível, até 10 dias antes da data designada para o primeiro jogo, sendo divulgado em Comunicado Oficial.
2. Ao sorteio podem assistir os representantes dos clubes participantes e os órgãos de comunicação social. A AFPD pode convidar outras entidades para assistir ou participar no sorteio.
3. Poderão ser admitidos arranjos e agrupamentos do sorteio de modo a evitar a acumulação de jogos numa mesma localidade (ou nas suas áreas circundantes), em defesa dos interesses desportivos e financeiros da prova. Estes arranjos e agrupamentos, quando os clubes nisto tiverem interesse, deverão ser comunicados com a antecedência de pelo menos cinco dias úteis em relação à data da realização do sorteio.
4. A ordem dos jogos correspondente às diversas provas é estabelecida por sorteio, adotando-se para o efeito as tabelas em anexo.
5. Em harmonia com as tabelas referidas no ponto anterior e com os resultados dos sorteios, elaborar-se-ão os respetivos calendários aos clubes filiados.
6. Recebidos os calendários competitivos, os clubes podem, nas 24 horas imediatas, recorrer oficialmente acerca da distribuição dos jogos, se estes não corresponderem aos resultados dos sorteios realizados ou se não estiverem de acordo com as respetivas tabelas.

#### ARTIGO 14º ORDEM DOS JOGOS

1. A ordem dos jogos é determinada por sorteio realizado pela AFPD.
2. A data, a hora e o local de realização dos jogos da Taça de São Miguel de Juvenis são divulgados através de Comunicado Oficial, podendo apenas ser alterados nos casos especialmente previstos neste Regulamento.
3. Existindo acordo entre os Clubes é permitida a inversão da ordem dos jogos, mediante prévia autorização da AFPD.

#### ARTIGO 15º MARCAÇÃO E ALTERAÇÃO DE DATAS E HORAS DE JOGOS

1. O dia e hora dos jogos são marcados pela AFPD, devendo-se observar um período mínimo de 48 horas de intervalo entre o início de um jogo e o início do jogo seguinte de um mesmo Clube.



2. O Pedido de alteração deverá ser submetido na plataforma SCORE até às 18h00 do 5º (quinto) dia útil anterior ao da realização do jogo (ex. jogos no sábado/domingo, terão de dar entrada até às 18h00 de segunda-feira anterior), sempre acompanhada da concordância do clube adversário, sendo que serão cobradas ao clube peticionário todas despesas que possam advir da alteração do jogo.
3. O Clube requerente deve obrigatoriamente informar o Clube adversário da data ou hora do jogo.
4. A AFPD pode sempre alterar a data e a hora de um jogo de acordo com o melhor interesse da prova.
5. A todos os pedidos que sejam submetidos na plataforma SCORE fora do prazo estabelecido no número anterior será cobrada ao Clube peticionário uma taxa de 25,00€ (a liquidar no ato do pedido), mais todas as despesas que possam advir da alteração do jogo.
6. A AFPD não autorizará alterações de jogos, cujos pedidos sejam submetidos na plataforma SCORE após as 18h00 do 3º (terceiro) dia útil anterior ao da realização do jogo.
7. Qualquer pedido de alteração tem de ser sempre validado pela AFPD, independentemente de existir acordo entre os clubes.

#### ARTIGO 16.º ALTERAÇÃO DO RECINTO DESPORTIVO POR INICIATIVA DOS CLUBES

1. Salvo nos casos de interdição de campo por motivos disciplinares, é facultado ao Clube que comprove a impossibilidade de utilizar o seu recinto desportivo ou cujo terreno de jogo não ofereça condições para a realização do jogo, o direito de jogar no estádio de outro Clube, situado na zona geográfica.
2. O pedido de alteração do recinto desportivo deve dar entrada na AFPD com 5 dias úteis de antecedência em relação à data do jogo, com a respetiva fundamentação.

#### ARTIGO 17.º JOGOS COM CAMPOS INTERDITADOS POR MOTIVOS DISCIPLINARES

1. Os jogos dos Clubes cujos recintos desportivos se encontrem interditados por motivos disciplinares efetuar-se-ão num outro recinto desportivo, indicado pelo Clube e considerado neutro.

#### ARTIGO 18.º JOGOS NÃO INICIADOS OU NÃO CONCLUÍDOS

1. Quando por condições meteorológicas, iluminação inadequada ou outras análogas, não for possível iniciar ou concluir um jogo, caberá à AFPD, no prazo máximo de 48 horas da realização do jogo, comunicar a nova data, local e horário.



2. Iniciado e interrompido um jogo, o mesmo completar-se-á com o tempo que faltava jogar no momento da sua interrupção, para concluir a duração regulamentar do mesmo, nos termos da alínea anterior.
3. No caso de jogos não iniciados o Clube pode apresentar nova ficha técnica.
4. Quando o jogo não se iniciar devido a uma das equipas não conseguir chegar ao local do jogo, por qualquer motivo que seja, deve apresentar a devida justificação à AFPD.
5. Nos jogos iniciados e interrompidos nos termos deste artigo, o tempo de jogo em falta completa-se com os mesmos jogadores que constavam da ficha técnica, independentemente de terem sido sancionados disciplinarmente em jogo ocorrido posteriormente, bem como com o mesmo resultado e todas as incidências registadas no momento da interrupção.
6. Nos casos de reinício do jogo quando este tenha sido interrompido, os jogadores apenas podem ser substituídos por motivo de lesão e/ou nos casos de cedência/transferência a outros clubes, mediante a apresentação de documento comprovativo da sua incapacidade pelo médico do respetivo Clube, junto da AFPD.
7. Nos jogos iniciados e interrompidos nos termos deste artigo, terão acesso ao recinto desportivo onde se completará o tempo de jogo todos os portadores de bilhete, sendo as despesas a realizar consideradas encargos da organização, designadamente, o acréscimo de despesas que o Clube visitante haja de suportar.
8. Os requisitos de segurança definidos para o jogo inicial devem manter-se no reinício do mesmo.

#### ARTIGO 19º ATRASO DE INÍCIO DO JOGO E INTERRUPÇÕES

1. São aplicáveis aos atrasos de início de jogo e suas interrupções o disposto no presente artigo, sem prejuízo do que se encontra previsto no Regulamento de Normas e Instruções para Árbitros.
2. Nos casos em que se verificar o atraso de um Clube para iniciar um jogo por causa que não lhe seja imputável, se a AFPD estiver devidamente informada do sucedido e estiverem reunidas todas as condições para a realização do jogo, o árbitro deverá aguardar o tempo que entender razoável de acordo com as circunstâncias em causa e atendendo ao interesse de realização do jogo.
3. Em qualquer outro caso ou ainda quando houver uma interrupção do jogo devido a um caso de força maior, o árbitro aguardará 30 minutos.
4. Quando o jogo não tenha ficado concluído, observa-se o que consta do artigo anterior.



#### ARTIGO 20º JOGO ANULADO E MANDADO REPETIR POR MOTIVO DE PROTESTO

1. Os jogos anulados e mandados repetir por motivos de protestos julgados procedentes são disputados nos recintos desportivos indicados no início da época pelo Clube visitado, salvo se o recinto desportivo não cumprir os requisitos regulamentares à data da realização do jogo e não for possível regularizá-lo em tempo oportuno.
2. Verificando-se o disposto na parte final do número anterior, a AFPD indicará um recinto desportivo para a realização do jogo, considerando-se este neutro.
3. A repetição de jogo implica a elaboração de nova ficha técnica, podendo dela constar os jogadores inscritos pelo clube à data da realização do jogo de repetição.

#### ARTIGO 21º COMPETÊNCIA PARA JULGAMENTO DOS PROTESTOS

1. Os protestos dos jogos das Competições da AFPD são julgados pelo Conselho de Justiça da AFPD, nos termos da competência que lhe é conferida pelos Estatutos da AFPD.

#### ARTIGO 22º PROCEDIMENTO DOS PROTESTOS

1. A declaração de protesto deve ser enviada para [geral@afpd.pt](mailto:geral@afpd.pt) até 24 horas após o termo do jogo protestado.
2. A confirmação do protesto é dirigida ao Conselho de Justiça da AFPD, devendo os fundamentos e a sua tramitação respeitar o que se encontra definido no Regimento desse órgão.
3. Os protestos dos jogos apenas podem ser interpostos pelos Clubes neles intervenientes.

### CAPÍTULO III – INSTALAÇÕES DESPORTIVAS

#### ARTIGO 23º REQUISITOS DOS RECINTOS DESPORTIVOS

1. Para efeitos do presente Regulamento, designam-se por recintos desportivos os recintos que integram um terreno desportivo de grandes dimensões, envolvido pelas construções anexas, destinadas aos praticantes desportivos e técnicos, particularmente vocacionados para a realização de competições de futebol, independentemente de poderem albergar competições de outra modalidade ou espetáculos de outra natureza.
2. Os recintos desportivos indicados pelos Clubes devem demonstrar-se adequados ao uso previsto e ao qual se destina, com vista a proporcionar as melhores condições de segurança, de



funcionalidade e de conforto na utilização, a limitar o risco de acidentes e a facilitar a evacuação dos ocupantes e a intervenção dos meios de socorro.

3. As disposições do presente regulamento não dispensam o cumprimento de outras normas legais e regulamentares gerais, aplicáveis aos espaços desportivos e aos recintos de espetáculos públicos.
4. Os jogos das Provas da AFPD são realizados nos recintos desportivos indicados pelos Clubes e que obedecem às condições fixadas por lei e no presente Regulamento.
5. Os campos dos Clubes filiados, quando disponíveis, ficam à disposição da AFPD para a realização de competições que esta entenda ali realizar, não podendo os seus proprietários ou considerados como tal, opor-se a esta situação.
6. Os jogos anulados ou de repetição, por motivos de protestos julgados procedentes, serão disputados nos campos onde se realizaram da primeira vez, salvo se o protesto se basear em irregularidades das condições do campo, situação em que, a repetição só terá lugar no mesmo campo se as anomalias que originaram o protesto tiveram, entretanto, sido supridas.

#### ARTIGO 24º REQUISITOS DO TERRENO DO JOGO

1. Todos os jogos das competições oficiais da AFPD serão disputados em terreno de jogo relvado, natural ou sintético. O terreno de jogo deve apresentar uma superfície plana, que obedeça às leis de jogo e condições regulamentarmente fixadas pelas seguintes entidades:
  - a) IFAB - THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD;
  - b) FPF - FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL;
  - c) IPDJ – INSTITUTO PORTUGUÊS DO DESPORTO E JUVENTUDE

#### ARTIGO 25º ZONA TÉCNICA

1. Os Clubes definem para cada recinto desportivo a Zona Técnica, podendo a AFPD emitir parecer, que deve incluir, pelo menos, as seguintes zonas:
  - a) Zona representada no Anexo I deste Regulamento;
  - b) Zona situada entre as linhas exteriores do terreno de jogo e a área de ligação entre o terreno de jogo e os balneários;
  - c) Zona de corredores de acesso ao terreno de jogo, aos balneários dos Clubes e da equipa de arbitragem;
  - d) Balneários dos Clubes e da equipa de arbitragem;



e) Área técnica, nos termos das Leis do Jogo.

#### ARTIGO 26º ACESSO E PERMANÊNCIA NA ZONA TÉCNICA

1. Podem aceder e permanecer na Zona Técnica, em estrita observância da acreditação conferida, os seguintes elementos:
  - a) Delegados da AFPD, a Equipa de Arbitragem e o STAFF da AFPD;
  - b) Fisioterapeutas, massagistas, treinadores, jogadores efetivos e suplentes, quando equipados e inscritos nas fichas técnicas;
  - c) Um técnico de equipamentos;
  - d) Gestor de Segurança de ambos os clubes e o Coordenador de segurança;
  - e) Agentes da força de segurança;
  - f) Assistentes de recintos desportivos;
  - g) Apanha-bolas, quando aplicável;
  - h) Membros do Conselho de Arbitragem da AFPD em exercício de funções;
  - i) Fotógrafos e outros membros dos órgãos de comunicação social, quando credenciados para o efeito;
  - j) Maqueiros e demais elementos dos serviços de urgência médica;
  - k) Técnicos de manutenção do terreno de jogo;
  - l) Diretor de Campo.
2. Os agentes referidos nas alíneas c) do número anterior pode permanecer na zona técnica até 15 minutos antes da hora marcada para início do jogo e 15 minutos após o seu termo, sempre que se encontre garantida a estrutura de segurança e de controlo adequada e a AFPD não se oponha a tal acesso ou permanência.
3. Os agentes referidos nas alíneas f) e h) podem permanecer na Zona Técnica sem restrições.
4. Os fotógrafos apenas podem aceder à zona situada entre as linhas exteriores da superfície de jogo e a área de ligação entre a superfície de jogo e os balneários, podendo ainda aceder ao terreno de jogo para captação da fotografia das equipas, antes o início do jogo, mas sempre depois de terminado o aquecimento dos jogadores e da equipa de arbitragem.
5. Os agentes referidos nas alíneas f), j), l), e k) podem, durante o tempo regulamentar e intervalo de jogo em observância da respetiva credenciação, aceder e permanecer na área situada entre as linhas exteriores do terreno de jogo e as bancadas destinadas aos espetadores.



6. Compete aos Clubes e à AFPD determinar os locais onde podem aceder e permanecer cada um dos elementos referidos no nº 4 e onde se devem fixar os instrumentos de trabalho.
7. Durante o tempo regulamentar e intervalo de jogo, em observância da respetiva credenciação, podem aceder e permanecer na área situada entre as linhas exteriores do terreno de jogo e as bancadas destinadas aos espetadores.
8. Aos maqueiros e elementos pertencentes às ambulâncias que devam encontrar-se no estádio, aplica-se o previsto no número anterior, excetuando-se as situações de urgência, nas quais, podem entrar no terreno de jogo, através de autorização da Equipa de Arbitragem, e nos balneários, através de autorização do Delegado de jogo da AFPD ou dos Clubes, consoante estejam ou não presentes aqueles.
9. Na área técnica apenas o treinador principal pode permanecer e dar instruções táticas.

#### ARTIGO 27º ACESSO AOS BALNEÁRIOS DOS CLUBES

1. Apenas os jogadores, dirigentes e delegados dos Clubes, treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas, massagistas e demais funcionários autorizados, podem entrar e permanecer nos balneários dos respetivos Clubes.
2. A requerimento dos Clubes interessados, a AFPD pode autorizar o acesso aos balneários de elementos dos órgãos de comunicação social, excetuando-se os casos em que o acesso a esse balneário seja comum, como o da equipa de arbitragem.
3. O acesso dos praticantes desportivos e dos árbitros ao terreno de jogo, a partir dos respetivos balneários, em especial nos estádios vocacionados para a realização de competições de futebol, deve ser efetuado com todas as condições de segurança, nomeadamente através de um túnel subterrâneo ou através de um vão de saída protegido por manga fixa ou telescópica composta por estrutura resistente a impactes, desembocando junto aos limites do terreno de jogo.
4. O acesso da equipa visitante aos balneários deve ser disponibilizado pelo clube visitado com a antecedência mínima de 60 minutos antes do início do jogo, desde que não haja impedimentos decorrentes da organização do jogo (outros jogos no mesmo campo).

#### ARTIGO 28º ACESSO AO BALNEÁRIO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

1. Antes do início do jogo e após o seu termo, têm acesso ao balneário da equipa de arbitragem, para o desempenho das funções respetivas:



- a) Delegados dos Clubes participantes;
  - b) Delegados de jogo da AFPD;
  - c) Membros do Conselho de Arbitragem da AFPD;
  - d) Elementos das forças de segurança.
2. Durante o intervalo ou após a conclusão do jogo, podem aceder a esse balneário as pessoas indicadas no número anterior, quando a sua presença seja solicitada pelo árbitro principal designado para o jogo em causa.
  3. Nos casos em que deva existir um coordenador de segurança, tal como se encontra definido na legislação aplicável, aplica-se a este o disposto nos números 1 e 2.

#### ARTIGO 29º CONDIÇÕES DE ACESSO E PERMANÊNCIA DE ESPECTADORES

1. São condições de acesso e permanência dos espetadores nos recintos desportivos onde se realizem os jogos das Competições Oficiais da AFPD as que se encontram previstas no regime jurídico relativo ao combate à violência, ao racismo, à xenofobia e à intolerância nos espetáculos desportivos, de forma a possibilitar a realização dos mesmos com segurança, e sua regulamentação.
2. As condições de acesso dos espetadores aos recintos desportivos devem encontrar-se afixadas nas bilheteiras ou ser facilmente disponibilizadas aos interessados e ainda em qualquer outro local onde sejam vendidos bilhetes para os jogos, bem como nas entradas e acesso de espetadores ao recinto.
3. É proibida a captação de dados e informações relativas a quaisquer factos que ocorram no decurso dos jogos da competição que possam constituir um tipo de aposta, incluindo designadamente lançamentos, cantos, expulsões, golos, resultados, para utilização por entidades sem licença para exploração de apostas desportivas em Portugal.

#### ARTIGO 30º MEDIDAS DE SERVIÇO

1. Em cada jogo, o promotor deverá observar as medidas de serviço aos espetadores, de forma a assegurar o seu direito em poder usufruir do espetáculo desportivo em segurança e com conforto.
2. Devem os promotores zelar pela compatibilização e equilíbrio das componentes “Segurança”, “Proteção” e “Serviços”, bem como pela facilitação de adequadas condições de hospitalidade e fruição do espetáculo desportivo no acolhimento dos espetadores visitados/locais e visitantes,



prestando a devida atenção às necessidades especiais de minorias, famílias, mulheres, crianças, idosos e pessoas portadoras de deficiência.

3. Devem os promotores garantir que os espetadores visitantes são tratados com respeito e igualdade relativamente aos espetadores locais.
4. As instalações sanitárias para espetadores visitados e visitantes deverão garantir um mínimo de condições de limpeza e privacidade aos utilizadores, possuir água corrente e ter iluminação suficiente para a sua utilização.
5. Recomenda-se que seja reservado pelo menos 1 lugar em cada 900, mas nunca inferior a 3 lugares, na totalidade, especialmente previsto para espetadores com mobilidade reduzida, de preferência distribuídos por diferentes locais do recinto desportivo, em zona abrigada ou coberta, de modo a garantir fácil acesso em caso de emergência e ainda a permanência de cão guia, caso exista.

#### ARTIGO 31º CONDIÇÕES DE SEGURANÇA

1. Sem prejuízo de outros deveres que lhes sejam legalmente cometidos e pela demais regulamentação aplicável, deverão os promotores do espetáculo desportivo:
  - a) Assumir a responsabilidade pela segurança do recinto desportivo e anéis de segurança;
  - b) Incentivar o espírito ético e desportivo dos seus adeptos;
  - c) Aplicar medidas sancionatórias aos seus associados envolvidos em perturbações da ordem pública, manifestações de violência, racismo, xenofobia e qualquer outro ato de intolerância, impedindo o acesso ou promovendo a sua expulsão dos recintos desportivos;
  - d) Proteger os indivíduos que sejam alvo de ameaças e os bens e pertences destes;
  - e) Adotar e cumprir os regulamentos de segurança e de utilização dos espaços de acesso público do recinto desportivo;
  - f) Registrar os regulamentos previstos na alínea anterior junto da APCVD, como condição da sua validade;
  - g) Designar o gestor de segurança nos termos legais;
  - h) Garantir que são cumpridas todas as regras e condições de acesso e de permanência de espectadores no recinto desportivo;



- i) Relativamente a quaisquer indivíduos aos quais tenha sido aplicada medida de interdição de acesso a recintos desportivos, pena de privação do direito de entrar em recintos desportivos ou sanção acessória de interdição de acesso a recintos desportivos, devem ser adotadas as seguintes medidas:
  - i. Impedimento de acesso ao recinto desportivo;
  - ii. Impedimento de obtenção de quaisquer benefícios concedidos pelo clube, associação ou sociedade desportiva, no âmbito das previsões destinadas aos grupos organizados de adeptos ou a título individual;
- j) Não proferir ou veicular declarações públicas que sejam suscetíveis de incitar ou defender a violência, o racismo, a xenofobia, a intolerância ou o ódio, nem tão pouco adotar comportamentos desta natureza;
- k) Zelar por que os adeptos e grupos organizados de adeptos apoiados pelo clube, associação ou sociedade desportiva, participem do espetáculo desportivo sem recurso a práticas violentas, racistas, xenófobas, ofensivas ou que perturbem a ordem pública ou o curso normal, pacífico e seguro da competição e de toda a sua envolvência, nomeadamente, no curso das suas deslocações e nas manifestações que realizem dentro e fora de recintos;
- l) Fazer a requisição de policiamento de espetáculo desportivo, quando obrigatória nos termos da lei e dos regulamentos.

#### ARTIGO 32º GESTOR DE SEGURANÇA

1. O Gestor de Segurança é o representante do promotor do espetáculo desportivo, permanentemente responsável por todas as matérias de segurança do clube, associação ou sociedade desportiva.
2. O Gestor de Segurança tem de estar devidamente inscrito na AFPD, sem prejuízo da comunicação oficial legalmente prevista às entidades.



## CAPÍTULO IV – EQUIPAMENTOS

### ARTIGO 33º REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS

1. Cada Clube participante nas provas da AFPD encontra-se obrigado a equipar os seus jogadores com camisola, calções e meias de cores diferentes do Clube adversário.
2. Os equipamentos, principais e alternativos, dos jogadores e guarda-redes, devem ter, obrigatoriamente, uma cor escura e outra clara, de cores diferentes entre si, cabendo ao Clube escolher qual o equipamento principal e alternativo.
3. O equipamento dos guarda-redes deve ser de uma cor diferente dos equipamentos de todos os jogadores que participem em cada jogo, bem como da equipa de arbitragem.
4. As cores do equipamento, principal e alternativo, são comunicadas pelos Clubes à AFPD, obrigatoriamente, até 5 dias antes do início da competição.
5. Quando definido pela AFPD, as cores do equipamento a utilizar em cada jogo da Taça devem ser propostas pelos clubes até 5 dias após a realização do sorteio da competição, sendo dada preferência à equipa visitada na definição da cor do equipamento, em caso de conflito, devendo a AFPD enviar toda a informação para os clubes com uma antecedência mínima de 10 dias.
6. Antes do início de cada jogo, o árbitro indica se ambas as equipas podem utilizar o seu equipamento principal.
7. Quando os equipamentos dos Clubes, nas circunstâncias a que se refere o número anterior, forem semelhantes ou de difícil distinção entre si, o Clube que jogar na qualidade de visitado utiliza o seu equipamento alternativo.
8. O formulário de equipamentos (com maquetes ou fotografias) deve ser remetido à AFPD antes do início da competição.

### ARTIGO 34º NUMERAÇÃO

1. A camisola dos jogadores participantes nos jogos da Taça deve ter obrigatoriamente numeração, de acordo com as seguintes regras:
  - a) Nas costas das camisolas, sendo facultativa, no entanto, a sua aplicação nos calções;
  - b) Os números devem ser em cor que contraste com as cores das camisolas e dos calções;



- c) Nas camisolas, os números devem ter, pelo menos, 25 cm de altura, e nos calções pelo menos 10 cm;
  - d) A numeração é livremente determinada, de 1 a 99, mas deve estar de acordo com a ordem dos cartões licença dos jogadores, entregues pelo Delegado ao jogo de cada Clube ao árbitro, antes do início de cada jogo, começando sempre pelos guarda-redes;
  - e) A sequência completa dos números é facultativa, não podendo, no entanto, repetir-se números dentro do mesmo Clube participante num jogo, nem exceder dois algarismos;
  - f) A falta, a troca ou o arrancamento de numeração na camisola, constitui infração disciplinar, sancionada nos termos do Regulamento Disciplinar.
2. Os números nos calções dos jogadores participantes nos jogos devem estar, obrigatoriamente, colocados de forma legível, na parte da frente da perna direita, respeitando as medidas compreendidas entre 10 cm a 15 cm de altura.

#### ARTIGO 35º EMBLEMAS OFICIAIS

1. Os equipamentos dos jogadores devem conter obrigatoriamente o seu emblema oficial e o nome oficial do Clube.
2. Para efeitos do número anterior, devem ser respeitadas as seguintes medidas máximas:
  - a) 100 cm<sup>2</sup> quando aplicado nas camisolas;
  - b) 50 cm<sup>2</sup> quando aplicado na parte posterior dos calções, independentemente do lado;
  - c) 50 cm<sup>2</sup> quando aplicado em cada uma das meias.
3. Quando colocado nas camisolas, o emblema deve situar-se em local que não se confunda com a publicidade, devendo constar à altura do peito.
4. Quando colocado nos calções e meias, o emblema deve apenas constar por uma vez em cada peça de equipamento.
5. Os Clubes podem ainda colocar o seu nome oficial ou uma sua abreviatura nas camisolas, nos calções ou nas meias, respeitando o seguinte:
  - a) Medidas máximas de 12 cm de largura e 2 cm de altura;
  - b) Na frente da camisola, calção e meias, colocado acima do emblema do clube, nas costas da camisola abaixo do respetivo número ou na gola.



6. Os equipamentos dos árbitros podem conter o emblema da AFPD ou FPF.

#### ARTIGO 36º IDENTIFICAÇÃO DO CAPITÃO

1. Os capitães dos Clubes intervenientes em cada jogo devem utilizar uma braçadeira de cor diferente do seu equipamento e que permita a sua identificação pelos elementos da Equipa de Arbitragem.

#### ARTIGO 37º PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS

1. É autorizado o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores.
2. A utilização de publicidade nos equipamentos deve ser homologada pela AFPD, devendo os Clubes, para esse efeito, entregar à AFPD o requerimento constante do Anexo II ao presente Regulamento, com as especificações técnicas que aí constam, e sem prejuízo das regras seguintes.
3. O requerimento de homologação de publicidade deve ser acompanhado de fotografias do equipamento, nas quais seja perceptível a localização desta.
4. A publicidade deve enquadrar-se com as cores dos equipamentos, e pode ser inserida da seguinte forma:
  - a) Na parte da frente da camisola, com uma medida até 600 cm<sup>2</sup>;
  - b) Nas costas da camisola, desde que não impeça a visibilidade da numeração, até 450 cm<sup>2</sup>.
  - c) Na manga esquerda da camisola até 100 cm<sup>2</sup>, ficando a manga direita reservada à AFPD para publicidade ou nome da Prova com medida até 200 cm<sup>2</sup>;
  - d) Na parte posterior dos calções, à altura da cintura, até 220 cm<sup>2</sup>;
  - e) Na parte da frente da perna esquerda, sobre o logótipo ou marca do fabricante, com uma medida até 120 cm<sup>2</sup>.
5. Para além da publicidade homologada, é autorizada a colocação nos equipamentos do logótipo ou nome do fabricante do equipamento, desde que não exceda 20 cm<sup>2</sup> em cada peça do equipamento, podendo também ser inserido na camisola interior.
6. A publicidade apresentada no equipamento principal pode ser diferente da do equipamento alternativo.



7. A inserção de publicidade nos equipamentos dos árbitros apenas pode ser contratualizada pela AFPD.
8. A publicidade nos equipamentos dos árbitros apenas pode ser inserida nas mangas da camisola e não pode exceder 200 cm<sup>2</sup>.
9. Os equipamentos dos árbitros podem conter o emblema do fabricante, da FIFA, da FPF e da AFPD, não podendo exceder 20 cm<sup>2</sup> em cada peça de equipamento.
10. É proibida a exibição de quaisquer slogans, imagens ou formas de publicidade fora dos locais regularmente previstos, independentemente do seu suporte.
11. A AFPD não pode ser responsabilizada por qualquer litígio emergente de contratos de patrocínio celebrados entre Clubes e patrocinadores, designadamente os que decorram da aplicação das presentes normas.

## CAPÍTULO V JOGADORES E OUTROS AGENTES DESPORTIVOS

### ARTIGO 38º INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES

1. Apenas podem participar na Taça de São Miguel de Juvenis os jogadores que se encontram devidamente inscritos e licenciados pela FPF, nos termos do disposto no Regulamento do Estatuto, da Categoria, da Inscrição e Transferência dos Jogadores e na legislação aplicável.
2. As inscrições de jogadores efetuam-se de acordo com o que se encontra previsto na regulamentação e legislação referida no número anterior, podendo cada clube inscrever 25 jogadores.
3. No decurso da época desportiva, os Clubes poderão inscrever mais 5 atletas, em cada escalão, desde que se verifiquem transferências para outros Clubes. Assim sendo, o nº máximo de jogadores inscritos no decurso total da época é de 30, nunca ultrapassando 25 a cada momento.
4. Apenas podem competir nas provas de Juvenis:
  - a) Os jogadores da categoria de Juvenis (Sub-17 e Sub-16) e iniciados (Sub-15 e Sub-14), de acordo com a respetiva idade e em conformidade com o fixado em Comunicado Oficial N.º 1 para cada época desportiva;



- b) As jogadoras Femininas da categoria de Juniores (Sub-19 e Sub-18), de Juvenis (Sub-17 e Sub-16) e iniciadas (Sub-15 e Sub-14), de acordo com a respetiva idade e em conformidade com o fixado em Comunicado Oficial Nº 1 para cada época desportiva.
- 5. Os jogadores que queiram participar em Provas reguladas pelo presente regulamento devem ser sujeitos a avaliação médica com vista a atestar expressamente a sua aptidão para o efeito.
- 6. A participação de um jogador num jogo é permitida desde que se verifique um interregno de 12 horas entre o início de um jogo e o início de outro.
- 7. A participação de um jogador em jogos das provas oficiais da AFPD, quando não tenha sido devidamente inscrito, é sancionada disciplinarmente.

#### ARTIGO 39º DIREITOS E DEVERES DOS JOGADORES

- 1. Os jogadores devem respeitar todos os intervenientes no jogo e espectadores, devendo respetivamente ser tratados por aqueles com urbanidade.
- 2. Os jogadores têm os seguintes deveres:
  - a) Apresentar-se no jogo devidamente equipados de acordo com as Leis do Jogo e com a regulamentação aplicável;
  - b) Cumprir as Leis do Jogo e as determinações da Equipa de Arbitragem;
  - c) Não manifestar, por qualquer meio, perante a Equipa de Arbitragem a sua discordância quanto às decisões desta;
  - d) Proceder com lealdade e correção para com os restantes intervenientes do jogo, espetadores e demais pessoas presentes, antes, durante e após o fim do jogo.

#### ARTIGO 40º DIREITOS E DEVERES DOS TREINADORES E DE OUTROS AGENTES DESPORTIVOS

- 1. Os treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas e massagistas têm o direito a exercer a sua atividade nas Competições aqui reguladas, desde que devidamente licenciada pela AFPD.
- 2. Os treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas e massagistas devem pautar a sua conduta com deveres de correção e urbanidade com toda e qualquer pessoa, designadamente as que representam a AFPD, os elementos da Equipa de Arbitragem, os elementos dos Clubes adversários e os espetadores.



3. Os treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas e massagistas e elemento com SBV-DAE encontram-se sujeitos ao poder disciplinar da AFPD exercido nos termos do Regulamento Disciplinar.

#### ARTIGO 41º HABILITAÇÕES MÍNIMAS DOS TREINADORES

1. Os Clubes participantes devem obrigatoriamente inscrever um treinador principal com a habilitação mínima de UEFA C – Grau I.

### CAPÍTULO VI – JOGOS

#### ARTIGO 42º LEIS DO JOGO

1. Os jogos da Taça de São Miguel de Juvenis são realizados de acordo com as Leis do Jogo aprovadas pelo International Football Association Board (IFAB), bem como de acordo com todas as normas emanadas pela FIFA.

#### ARTIGO 43.º DURAÇÃO DOS JOGOS

1. Os jogos da Taça de São Miguel de Juvenis têm a duração de 90 minutos, divididos em duas partes de 45 minutos, intercaladas por um intervalo de 15 minutos.

#### ARTIGO 44º BOLAS

1. Compete ao Clube visitado a apresentação das bolas necessárias para a realização do jogo.

#### ARTIGO 45º DELEGADOS DOS CLUBES

1. Cada Clube deve indicar, para cada jogo, um Delegado ao jogo.
2. Podem ser delegados dos Clubes os membros dos seus órgãos sociais ou os seus funcionários e colaboradores, atuando em representação do Clube.
3. Os Delegados dos Clubes têm os seguintes deveres:
  - a) Comparecer ao jogo com 60 minutos de antecedência face ao seu início;
  - b) Assegurar que os dirigentes, delegados, jogadores, treinadores e funcionários do Clube que representam têm um comportamento correto entre si, com a AFPD, com a Equipa de Arbitragem, com o Clube adversário, com os espetadores, com os elementos das forças de segurança, com os assistentes de recinto desportivo e com os representantes dos órgãos de comunicação social;



- c) Controlar e vedar o acesso e permanência à zona técnica dos representantes, colaboradores ou funcionários que, pertencentes ao Clube por si representado, não se encontrem devidamente credenciados pela AFPD;
  - d) Apresentar à Equipa de Arbitragem, com uma antecedência mínima de 30 minutos do início do jogo, a ficha técnica do jogo submetida na plataforma SCORE, com a identificação dos:
    - i. Jogadores efetivos e suplentes, com indicação do primeiro e último nome, número de licença, número de camisola e data de nascimento de cada um, nos termos do modelo de ficha técnica de jogo facultado pela AFPD e os respetivos cartões licença;
    - ii. Restantes elementos sentados no banco de suplentes, designadamente delegados, treinadores, médico, enfermeiro, fisioterapeuta ou massagista;
    - iii. Jogadores que desempenham as funções de capitão e sub-capitão;
4. Validar os dados constantes da ficha técnica de jogo submetida via plataforma SCORE, designadamente quanto à constituição das equipas, para afixação nos locais destinados aos órgãos de comunicação social.
  5. A identificação dos agentes desportivos, perante a equipa de arbitragem, deve ser feita através do cartão licença da AFPD.
  6. As fichas técnicas de jogo são preenchidas em duplicado, através da plataforma informática SCORE, devendo criar-se, quando necessário, uma linha intermédia e preenchidas novas fichas quando ocorram alterações.
  7. Os delegados devem confirmar, mediante assinatura no verso das fichas, os agentes desportivos que tenham sido expulsos ou como tal considerados.
  8. Em caso de impossibilidade de comparência de treinador, deve o delegado ao jogo do clube fazer constar o motivo da sua ausência na ficha técnica, no campo destinado às observações.

#### ARTIGO 46º EQUIPA DE ARBITRAGEM

1. O Conselho de Arbitragem da AFPD nomeia a Equipa de Arbitragem para cada jogo oficial da AFPD, nos termos do disposto no Regulamento de Arbitragem.



2. Os jogos apenas se podem iniciar se a Equipa de Arbitragem estiver completa, observando-se quanto a eventuais substituições de membros das equipas de arbitragem o que se encontra previsto nas normas e Instruções para Árbitros.
3. Se por qualquer motivo, uma equipa de arbitragem (na sua totalidade) não comparecer a um jogo, deverão os delegados oficiais dos dois clubes, acompanhados dos respetivos capitães, selecionar entre a assistência, um árbitro oficial que substitua o nomeado. Se um dos delegados também não comparecer, o outro delegado deverá proceder em conformidade. Se não for possível recrutar de entre a assistência um árbitro oficial, selecionar-se-á espetadores de reconhecida competência e de preferência que estejam integrados na hierarquia desportiva. Se tal não for possível, os dois delegados/capitães de equipa assumem a responsabilidade da arbitragem de cada uma das partes do jogo, respetivamente.

#### ARTIGO 47º INCOMPATIBILIDADES DOS DELEGADOS

1. É incompatível entre si o exercício em simultâneo das funções de Delegado de jogo de Clube e de Diretor de Imprensa.

#### ARTIGO 48º SPEAKER

1. O speaker do clube promotor anuncia, após a entrada das equipas no terreno de jogo e durante a cerimónia de cumprimentos, a constituição das três equipas participantes, com a correta identificação dos clubes, jogadores e membros da equipa de arbitragem.
2. Sem prejuízo do previsto no número anterior, o speaker pode, ainda, falar durante o aquecimento das duas equipas e enquanto o jogo está interrompido para dirigir as atividades de animação em campo, cooperar com o DJ, anunciar golos e substituições e anunciar informações úteis.
3. O speaker deve pautar a sua conduta pelo respeito dos deveres de correção e urbanidade para com todos os intervenientes no jogo/recinto.

#### ARTIGO 49º COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS E SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES

1. Cada equipa tem a composição mínima de jogadores que se encontra definida pela AFD e nas Leis do Jogo.
2. Os Clubes podem designar até nove jogadores suplentes na ficha técnica do jogo, podendo efetuar 9 substituições no seu decorrer, no máximo de 3 paragens, sem distinção das posições que os



jogadores ocupam em campo e independentemente de os substituídos se encontrarem ou não lesionados.

3. O intervalo não é considerado como paragem de jogo.
4. Posteriormente ao preenchimento e entrega da ficha técnica à Equipa de Arbitragem, e não se tendo o jogo ainda iniciado, pode ser alterada a composição da ficha técnica, nos seguintes termos:
  - a) Se algum dos jogadores efetivos não se encontrar em condições de iniciar o jogo devido a incapacidade física, ou de o completar no caso de jogo interrompido nos termos regulamentares, pode ser substituído por qualquer um dos suplentes constantes da ficha técnica entregue, não relevando tal facto para o número de substituições efetuadas, podendo ser adicionado mais um jogador à ficha técnica na condição de suplente;
  - b) Qualquer jogador que conste na ficha técnica na condição de suplente e que não esteja em condições físicas de participar no jogo pode ser substituído por qualquer jogador regularmente inscrito na AFPD pelo Clube, e que não constasse na ficha técnica inicial.
5. Caso um jogador tenha sido substituído nos casos de conclusão de jogo interrompido, deve ser apresentado, pelo médico do Clube, o documento comprovativo da sua incapacidade junto da AFPD.
6. Os jogadores substituídos não podem voltar a competir naquele jogo.
7. Após terem sido substituídos, os jogadores podem permanecer no banco dos suplentes, quando devidamente equipados.
8. Cada equipa poderá ter, em simultâneo, até cinco jogadores suplentes mais um membro da equipa técnica na zona de aquecimento, desde que a equipa de arbitragem assim aprove em reunião organizacional.

#### ARTIGO 50º COMPOSIÇÃO DOS BANCOS DE SUPLENTES

1. O banco de suplentes pode ser composto pelos seguintes elementos dos Clubes:
  - a) Um Delegado ao jogo;
  - b) Um Treinador Principal;
  - c) Um Treinador-Adjunto, que poderá ser substituído por um 2º delegado;



- d) Um Treinador Estagiário, caso exista;
  - e) 2 elementos, de entre os seguintes: 1 médico, ou 1 enfermeiro, ou 1 fisioterapeuta, ou 1 massagista, ou um elemento do Curso de Cuidados Básicos de Saúde (SBV-DAE);
  - f) Nove Jogadores suplentes.
2. Todos os elementos do banco de suplentes devem encontrar-se identificados na ficha técnica e possuir equipamentos ou coletes que os distingam dos jogadores a ser efetivamente utilizados.
3. Todos os elementos que se encontrem no banco de suplentes, à exceção dos jogadores, devem possuir uma braçadeira que indique a função exercida.
4. É obrigatória a presença de um delegado ao jogo, um treinador principal e um dos seguintes agentes desportivos: médico, enfermeiro, fisioterapeuta, massagista ou um elemento com a certificação obrigatória do Curso de Cuidados Básicos de Saúde (SBV-DAE).
- a) A título excecional, no decurso da época 2024-2025, a referida obrigatoriedade, no que se refere ao STAFF médico, aplicar-se-á apenas à equipa visitada;
  - b) A assistência médica a todos os jogadores será garantida pelo STAFF médico da equipa visitada.
5. O elemento com certificação obrigatória do Curso de Cuidados Básicos de Saúde (SBV-DAE) não pode exercer a função de jogador.
6. Caso algum agente desportivo inscrito no banco de suplentes se encontre a desempenhar a função de técnico (SBV-DAE) em cumulação com outra, deve fazer a devida referência nos campos de observações da documentação oficial de jogo, sob pena de incorrer em infração disciplinar.

#### ARTIGO 51º PRÉMIOS

1. AFPD institui para as competições os seguintes prémios:
- a) 1 Taça para o Clube vencedor;
  - b) 30 Medalhas para cada uma das equipas participantes na final.



## CAPÍTULO VII ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

### ARTIGO 52º COMPETÊNCIA

1. A AFPD delega a organização financeira dos jogos das competições oficiais da AFPD no Clube que se encontre na qualidade de visitado.

### ARTIGO 53º QUOTAS DE ARBITRAGEM E ORGANIZAÇÃO

1. No âmbito da delegação referida no artigo anterior, é paga pelos Clubes à AFPD uma Quota de Organização de jogo.
2. O valor da Quota de Organização é definido, para cada época desportiva, no Comunicado Oficial N.º 1.

### ARTIGO 54º RECEITA

1. São receitas dos jogos, o produto da venda de bilhetes deduzido do valor referente a IVA, acrescido, quando existam.

## CAPÍTULO VIII DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

### ARTIGO 55º DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

1. Caso, por motivo de saúde pública, decisão governamental ou outro motivo de força maior, não seja possível a realização da competição e, em consequência, seja dada por concluída, a mesma será considerada nula.
2. Caso seja necessário suspender a prova, mas seja possível uma retoma, a AFPD reserva-se o direito de alterar o formato da competição.
3. A partir da época desportiva 2025/2026 os Clubes são obrigados a apresentar o Regulamento de Segurança ou Regulamento de Funcionamento do recinto, nos termos previstos na lei.

### ARTIGO 56º ENTRADA EM VIGOR

O presente Regulamento entra em vigor no dia seguinte à sua publicação em Comunicado Oficial.



## CAPÍTULO IX ANEXOS

ANEXO I. ZONA TÉCNICA

ANEXO II. REQUERIMENTO DE PUBLICIDADE DOS EQUIPAMENTOS DE JOGOS

ANEXO III. TABELA DE SORTEIOS



## DEFINIÇÃO DA ZONA TÉCNICA

### Futebol



### LEGENDA

■ Esta área está reservada para posições de câmaras fixas. Contudo, o total do espaço ocupado por estas posições não pode exceder os 10 metros.

■ Zona de câmara TV

■ Zona de fotografos

● Posição dos apanha-bolas

■ Posição de câmara TV fixa

■ Posição de câmara TV móvel (fixa durante o tempo de jogo)

■ Zona Técnica

■ Banco principal

■ Banco suplementar

■ Quarto árbitro

**NOTA:** o diagrama reflete distâncias mínimas. Diagrama com fins representativos

## ANEXO II

REQUERIMENTO DE PUBLICIDADE  
NO EQUIPAMENTO DE JOGO  
COMPETIÇÕES NACIONAIS FPF

Época Desportiva

/

### CLUBE REQUERENTE

Nome	
Competição 1	
Competição 2	
Competição 3	
Competição 4	

### EMPRESAS DE PUBLICIDADE (NOMES)

Frente da camisola	Costas da camisola	Calções		Manga Esquerda
		Posterior	Perna esquerda	

### EMPRESAS DE PUBLICIDADE (DESCRIÇÃO EXATA)

Frente da camisola	Costas da camisola	Calções		Manga esquerda
		Posterior	Perna esquerda	

### EMPRESAS DE PUBLICIDADE (MEDIDA EXATA)

Frente da camisola	Costas da camisola	Calções		Manga esquerda
		Posterior	Perna esquerda	
área máxima: 600 cm <sup>2</sup>	área máxima: 450 cm <sup>2</sup> (sem interferir com a numeração)	área máxima: 220 cm <sup>2</sup>	sobre o logotipo do fabricante: 120 cm <sup>2</sup>	área máxima: 100 cm <sup>2</sup>

Assinatura e Carimbo  
do Clube requerente

--

Assinatura e Carimbo  
da Associação

--

Assinatura e Carimbo  
da FPF

--

Local

Data

--	--

Local

Data

--	--

Local

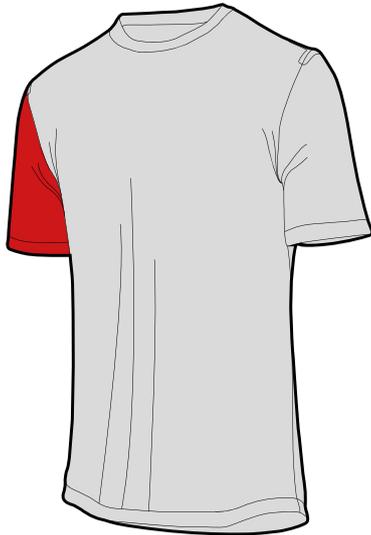
Data

--	--

N.B. este formulário deve ser enviado em conjunto com o formulário de equipamento e respetivas maquetes ou fotografias do equipamento

Aprovação da FPF : a publicidade  
do equipamento de jogo requerida, foi aceite."

**INDICAÇÕES TÉCNICAS - CAMISOLAS**



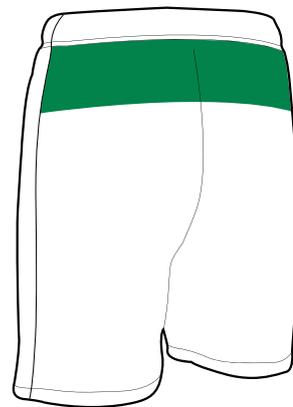
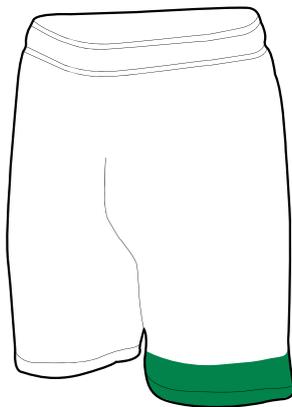
● - área reservada utilizável: 600 cm<sup>2</sup>



● - área reservada utilizável: 450 cm<sup>2</sup>  
(sem interferir com a numeração)

● - Publicidade na manga direita reservada à entidade organizadora da competição com área máxima de 200 cm<sup>2</sup>

**INDICAÇÕES TÉCNICAS - CALÇÕES**



● - Área de Publicidade - na parte da frente da perna esquerda 120 cm<sup>2</sup> ; na parte posterior 220 cm<sup>2</sup>,



# Associação de Futebol de Ponta Delgada

Pessoa Coletiva de Utilidade Pública – Resolução n.º 209 Publicada no Jornal Oficial n.º 26 – 1.ª Série de 14 de Julho de 1987

Contribuinte n.º 512 015 260

FILIADA NA FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL

## TABELAS DE SORTEIOS

### 2 EQUIPAS

Jornada 1	–	2 - 1
Jornada 2	–	1 - 2

### 3 EQUIPAS

Jornada 1	–	1 - 2
Jornada 2	–	3 - 1
Jornada 3	–	2 - 3

### 4 EQUIPAS

Jornada 1	–	2 - 1	3 - 4
Jornada 2	–	1 - 3	4 - 2
Jornada 3	–	4 - 1	3 - 2

### 5 EQUIPAS

Jornada 1	–	2 - 1	3 - 5
Jornada 2	–	1 - 3	5 - 4
Jornada 3	–	4 - 1	3 - 2
Jornada 4	–	1 - 5	2 - 4
Jornada 5	–	5 - 2	4 - 3

### 6 EQUIPAS

Jornada 1	–	2 - 1	3 - 5	4 - 6
Jornada 2	–	1 - 3	6 - 2	5 - 4
Jornada 3	–	4 - 1	3 - 2	6 - 5
Jornada 4	–	1 - 5	2 - 4	3 - 6
Jornada 5	–	6 - 1	5 - 2	4 - 3



# Associação de Futebol de Ponta Delgada

Pessoa Coletiva de Utilidade Pública – Resolução n.º 209 Publicada no Jornal Oficial n.º 26 – 1.ª Série de 14 de Julho de 1987

Contribuinte n.º 512 015 260

FILIADA NA FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL

## 7 EQUIPAS

Jornada 1	-	2 - 1	3 - 7	4 - 6
Jornada 2	-	1 - 3	7 - 4	6 - 5
Jornada 3	-	4 - 1	3 - 2	5 - 7
Jornada 4	-	1 - 5	2 - 4	7 - 6
Jornada 5	-	6 - 1	5 - 2	4 - 3
Jornada 6	-	1 - 7	2 - 6	3 - 5
Jornada 7	-	7 - 2	6 - 3	5 - 4

## 8 EQUIPAS

Jornada 1	-	2 - 1	3 - 7	4 - 6	5 - 8
Jornada 2	-	1 - 3	8 - 2	7 - 4	6 - 5
Jornada 3	-	4 - 1	3 - 2	5 - 7	8 - 6
Jornada 4	-	1 - 5	2 - 4	3 - 8	7 - 6
Jornada 5	-	6 - 1	5 - 2	4 - 3	8 - 7
Jornada 6	-	1 - 7	2 - 6	3 - 5	4 - 8
Jornada 7	-	8 - 1	7 - 2	6 - 3	5 - 4

## 9 EQUIPAS

Jornada 1	-	7 - 4	9 - 2	3 - 8	5 - 6
Jornada 2	-	8 - 5	1 - 3	4 - 9	6 - 7
Jornada 3	-	9 - 6	2 - 4	5 - 1	7 - 8
Jornada 4	-	1 - 7	3 - 5	6 - 2	8 - 9
Jornada 5	-	2 - 8	4 - 6	7 - 3	9 - 1
Jornada 6	-	3 - 9	5 - 7	8 - 4	1 - 2
Jornada 7	-	4 - 1	6 - 8	9 - 5	2 - 3
Jornada 8	-	5 - 2	7 - 9	1 - 6	3 - 4
Jornada 9	-	6 - 3	8 - 1	2 - 7	4 - 5



# Associação de Futebol de Ponta Delgada

Pessoa Coletiva de Utilidade Pública – Resolução n.º 209 Publicada no Jornal Oficial n.º 26 – 1.ª Série de 14 de Julho de 1987

Contribuinte n.º 512 015 260

FILIADA NA FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL

## 10 EQUIPAS

Jornada 1	-	1 - 10	7 - 4	9 - 2	3 - 8	5 - 6
Jornada 2	-	10 - 2	8 - 5	1 - 3	4 - 9	6 - 7
Jornada 3	-	3 - 10	9 - 6	2 - 4	5 - 1	7 - 8
Jornada 4	-	10 - 4	1 - 7	3 - 5	6 - 2	8 - 9
Jornada 5	-	5 - 10	2 - 8	4 - 6	7 - 3	9 - 1
Jornada 6	-	10 - 6	3 - 9	5 - 7	8 - 4	1 - 2
Jornada 7	-	7 - 10	4 - 1	6 - 8	9 - 5	2 - 3
Jornada 8	-	10 - 8	5 - 2	7 - 9	1 - 6	3 - 4
Jornada 9	-	9 - 10	6 - 3	8 - 1	2 - 7	4 - 5

## 11 EQUIPAS

Jornada 1	-	9 - 4	11 - 2	5 - 8	3 - 10	7 - 6
Jornada 2	-	10 - 5	1 - 3	6 - 9	4 - 11	8 - 7
Jornada 3	-	11 - 6	2 - 4	7 - 10	5 - 1	9 - 8
Jornada 4	-	1 - 7	3 - 5	8 - 11	6 - 2	10 - 9
Jornada 5	-	2 - 8	4 - 6	9 - 1	7 - 3	11 - 10
Jornada 6	-	3 - 9	5 - 7	10 - 2	8 - 4	1 - 11
Jornada 7	-	4 - 10	6 - 8	11 - 3	9 - 5	2 - 1
Jornada 8	-	5 - 11	7 - 9	1 - 4	10 - 6	3 - 2
Jornada 9	-	6 - 1	8 - 10	2 - 5	11 - 7	4 - 3
Jornada 10	-	7 - 2	9 - 11	3 - 6	1 - 8	5 - 4
Jornada 11	-	8 - 3	10 - 1	4 - 7	2 - 9	6 - 5



# Associação de Futebol de Ponta Delgada

Pessoa Coletiva de Utilidade Pública – Resolução n.º 209 Publicada no Jornal Oficial n.º 26 – 1.ª Série de 14 de Julho de 1987

Contribuinte n.º 512 015 260

FILIADA NA FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL

## 12 EQUIPAS

Jornada 1	-	1 - 12	9 - 4	11 - 2	5 - 8	3 - 10	7 - 6
Jornada 2	-	12 - 2	10 - 5	1 - 3	6 - 9	4 - 11	8 - 7
Jornada 3	-	3 - 12	11 - 6	2 - 4	7 - 10	5 - 1	9 - 8
Jornada 4	-	12 - 4	1 - 7	3 - 5	8 - 11	6 - 2	10 - 9
Jornada 5	-	5 - 12	2 - 8	4 - 6	9 - 1	7 - 3	11 - 10
Jornada 6	-	12 - 6	3 - 9	5 - 7	10 - 2	8 - 4	1 - 11
Jornada 7	-	7 - 12	4 - 10	6 - 8	11 - 3	9 - 5	2 - 1
Jornada 8	-	12 - 8	5 - 11	7 - 9	1 - 4	10 - 6	3 - 2
Jornada 9	-	9 - 12	6 - 1	8 - 10	2 - 5	11 - 7	4 - 3
Jornada 10	-	12 - 10	7 - 2	9 - 11	3 - 6	1 - 8	5 - 4
Jornada 11	-	11 - 12	8 - 3	10 - 1	4 - 7	2 - 9	6 - 5

## 13 EQUIPAS

Jornada 1	-	1 - 3	12 - 5	10 - 7	8 - 9	6 - 11	4 - 13
-----------	---	-------	--------	--------	-------	--------	--------

## 14 EQUIPAS

Jornada 1	-	1 - 3	12 - 5	10 - 7	8 - 9	6 - 11	4 - 13	14 - 2
-----------	---	-------	--------	--------	-------	--------	--------	--------

## 15 EQUIPAS

Jornada 1	-	1 - 3	14 - 5	12 - 7	10 - 9	8 - 11	6 - 13	4 - 2
-----------	---	-------	--------	--------	--------	--------	--------	-------

## 16 EQUIPAS

Jornada 1	-	1 - 3	14 - 5	12 - 7	10 - 9	8 - 11	6 - 13	4 - 15	16 - 2
-----------	---	-------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------