



# 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 Nº 19

Para conhecimento de todos os Clubes filiados, informa-se que a direção da Associação de Futebol de Ponta Delgada deliberou o seguinte:

### **REGULAMENTO GERAL – COMPETIÇÕES OFICIAIS – FUTEBOL 11 - AFPD – 2025-2026**

Remete-se o Regulamento Geral das Competições Oficiais de Futebol 11 – Formação da AFPD – 2025/2026.

Presidente da Direção

Robert DaCamara

05.09.2025

FUTEBOL



**A F P D**

**REGULAMENTO GERAL  
COMPETIÇÕES OFICIAIS  
FUTEBOL 11**

[WWW.AFPD.PT](http://WWW.AFPD.PT)

ÉPOCA DESPORTIVA 2025/2026



Regulamento aprovado em reunião de direção da Associação de Futebol de Ponta Delgada no dia 27 de agosto de 2025.



## Índice

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



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



ARTIGO 57º ENTRADA EM VIGOR .....	40
<b>CAPÍTULO IX ANEXOS.....</b>	<b>40</b>



## CAPÍTULO I – DISPOSIÇÕES GERAIS

### ARTIGO 1.º NORMA HABILITANTE

1. A Associação de Futebol de Ponta Delgada (AFPD) 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 (FPF), 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 das competições oficiais de futebol 11, organizadas pela AFPD, nomeadamente as provas de juniores, juvenis e iniciados (sub-15 e sub-14).
2. Qualquer referência no presente Regulamento a Campeonato, Prova ou Competição, será tida como feita às competições oficiais organizadas pela AFPD referidas no número anterior.

### ARTIGO 3.º ÉPOCA DESPORTIVA

1. As competições oficiais realizam-se no período que compõe cada época desportiva oficial, tal como determinado pela AFPD, 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 nestas competições oficiais.
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



comprobativos 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 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 7.º CONFIRMAÇÃO E PARTICIPAÇÃO

1. Os Clubes confirmam a participação nas competições 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 do Campeonato na qualidade de visitados até 3 dias antes da realização do sorteio.

#### ARTIGO 8.º EQUIPAS "B"

1. Podem ser utilizados na equipa "B" 4 atletas inscritos da equipa "A", por ficha de jogo, de um conjunto de 6 jogadores, previamente designados pelo clube.
2. O jogador inscrito pela equipa "B" que, numa época desportiva, participe em 10 jogos pela equipa "A", sendo utilizado no mínimo uma parte do jogo, não pode voltar a ser utilizado na equipa "B" do mesmo escalão.



#### 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 “competições oficiais da AFPD”: 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):
    - i. Campeonato de São Miguel – Juniores;
    - ii. Taça Gualter Manuel Jácome Correia da Costa – Juniores;
    - iii. Taça de São Miguel - Juniores;
    - iv. Campeonato de São Miguel – Juvenis;
    - v. Taça Fernando Anselmo - Juvenis;
    - vi. Taça de São Miguel - Juvenis;
    - vii. Campeonato de São Miguel – Iniciados (Sub-15)
    - viii. Taça Medeiros Ferreira – Iniciados (Sub-15);
    - ix. Taça de São Miguel – Iniciados (Sub-14 e Sub-15);
    - x. Campeonato de São Miguel – Iniciados (Sub-14);
    - xi. Taça a Designar – Iniciados (Sub-14).
  - c) Regimento do Conselho de Justiça de AFPD.
3. Sem prejuízo do ponto anterior, as lacunas existentes no presente Regulamento são integradas pela AFPD.



## CAPÍTULO II – ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

### ARTIGO 10º FORMATO DE PROVA

#### 1. Juniores:

##### 1.1. Campeonato de São Miguel de Juniores:

- 1.1.1. O Campeonato de São Miguel de Juniores é disputado por 11 equipas;
- 1.1.2. Na 1ª fase são constituídos 2 grupos (grupo “A” com 5 equipas; grupo “B” com 6 equipas), com 4 cabeças de série sorteados (4 primeiros classificados do Campeonato de São Miguel de Juniores da época transata), que serão divididos por duas equipas em cada grupo.
- 1.1.3. Em cada grupo as equipas jogam entre si, uma vez e por pontos (todos contra todos a uma volta), conforme sorteio, para apuramento dos 3 primeiros classificados de cada grupo (no total de 6 equipas), para o grupo “A” da 2ª Fase (Apuramento de Campeão).
- 1.1.4. Na 2ª Fase são constituídos 2 grupos (grupo “A” com 6 equipas - apuramento de campeão e o grupo “B” com as restantes 5 equipas).
- 1.1.5. Em cada grupo as equipas jogam entre si, duas vezes e por pontos, todos contra todos a duas voltas, conforme sorteio.
- 1.1.6. O vencedor do grupo “A” é o campeão de São Miguel e representante da AFPD no Campeonato Regional da categoria. Caso seja uma equipa “B” a vencer o Campeonato de São Miguel, então fica com essa posição de representante no Campeonato Regional de Juniores o 2º classificado da competição.

##### 1.2. Taça Gualter Manuel Jácome Correia da Costa – Juniores:

- 1.2.1. A Taça Gualter Manuel Jácome Correia da Costa é disputada por 10 equipas.
- 1.2.2. Serão constituídos 2 grupos de 5 equipas cada (Grupo “A” e Grupo “B”), com 4 cabeças de série (2º, 3º, 4º e 5º classificados da 2ª fase do grupo “A” do Campeonato de São Miguel), que serão sorteados 2 em cada grupo.
- 1.2.3. Em cada grupo as equipas jogam entre si, uma vez e por pontos (todos contra todos a uma volta), conforme sorteio, para apuramento do 1º primeiro classificado de cada grupo.
- 1.2.4. Os 1º classificados de cada grupo apuram-se para a final, que será disputada em campo neutro.



### **1.3. Taça de São Miguel de Juniores – Futebol**

- 1.3.1. A Taça de São Miguel será disputada por 10 ou 11 equipas (dependente do apuramento do representante da AFPD para o Campeonato Nacional da II Divisão).
- 1.3.2. Na 1ª fase da competição, as equipas jogam entre si, uma vez e por pontos, conforme sorteio, para apuramento dos 6 primeiros classificados.
- 1.3.3. A 2ª fase será constituída por 2 grupos (grupo “A” pelos primeiros 6 classificados, caso o total seja de 11 equipas ou pelos primeiros 5 classificados, caso o total seja de 10 equipas; o grupo “B” será composto pelas restantes equipas).
- 1.3.4. Na 2ª fase da competição, as equipas jogam entre si, uma vez e por pontos, conforme sorteio.
- 1.3.5. Os 4 primeiros classificados do grupo “A”, apuram-se para as Meias Finais (1º do grupo “A” Vs 4º do grupo “A”; 2º do grupo “A” Vs 3º do grupo “A”), sendo os jogos disputados no campo do melhor classificado. Os vencedores dos dois jogos das meias finais disputam a final, que será realizada em campo neutro.

## **2. Juvenis:**

### **2.1. Campeonato de São Miguel de Juvenis:**

- 2.1.1. O Campeonato de São Miguel de Juvenis é disputado por 12 equipas;
- 2.1.2. Na 1ª fase são constituídos 2 grupos de 6 equipas cada, com 4 cabeças de série sorteados (4 primeiros classificados do Campeonato de São Miguel de Juvenis da época transata), que serão divididos por duas equipas em cada grupo.
- 2.1.3. Em cada grupo as equipas jogam entre si, uma vez e por pontos (todos contra todos a uma volta), conforme sorteio, para apuramento dos 3 primeiros classificados de cada grupo (no total de 6 equipas), para o grupo “A” da 2ª Fase - Apuramento de Campeão.
- 2.1.4. Na 2ª Fase são constituídos 2 grupos (grupo “A” - apuramento de campeão - com 6 equipas; grupo “B” com as restantes 6 equipas).
- 2.1.5. Em cada grupo as equipas jogam entre si, duas vezes e por pontos, todos contra todos a duas voltas, conforme sorteio.
- 2.1.6. O vencedor do grupo “A” é o campeão de São Miguel e representante da AFPD no Campeonato Regional da categoria.

### **2.2. Taça Fernando Anselmo – Juvenis:**



- 2.2.1. A Taça Fernando Anselmo é disputada por 10 equipas.
- 2.2.2. Serão constituídos 2 grupos de 5 equipas cada (Grupo "A" e Grupo "B"), com 4 cabeças de série (2º, 3º, 4º e 5º classificados da 2ª fase do grupo "A" do Campeonato de São Miguel), que serão sorteados 2 em cada grupo.
- 2.2.3. Em cada grupo as equipas jogam entre si, uma vez e por pontos (todos contra todos a uma volta), conforme sorteio, para apuramento do 1º primeiro classificado de cada grupo.
- 2.2.4. Os 1º classificados de cada grupo apuram-se para a final, que será disputada em campo neutro.

### **2.3. Taça de São Miguel de juvenis – Futebol**

- 2.3.1. A Taça de São Miguel será disputada por 10 ou 11 equipas (dependente do apuramento do representante da AFPD para o Campeonato Nacional da II Divisão).
- 2.3.2. Na 1ª fase da competição, as equipas jogam entre si, uma vez e por pontos, conforme sorteio, para apuramento dos 6 primeiros classificados.
- 2.3.3. A 2ª fase será constituída por 2 grupos (grupo "A" pelos primeiros 6 classificados, caso o total seja de 11 equipas ou pelos primeiros 5 classificados, caso o total seja de 10 equipas; o grupo "B" será composto pelas restantes equipas).
- 2.3.4. Na 2ª fase da competição, as equipas jogam entre si, uma vez e por pontos, conforme sorteio.
- 2.3.5. Os 4 primeiros classificados do grupo "A", apuram-se para as Meias Finais (1º do grupo "A" Vs 4º do grupo "A"; 2º do grupo "A" Vs 3º do grupo "A"), sendo os jogos disputados no campo do melhor classificado. Os vencedores dos dois jogos das meias finais disputam a final, que será realizada em campo neutro.

### **3. Iniciados (Sub-15):**

#### **3.1. Campeonato de São Miguel de Iniciados (Sub-15):**

- 3.1.1. O Campeonato de São Miguel de Iniciados (Sub-15) é disputado por 12 equipas.
- 3.1.2. Na 1ª fase são constituídos 2 grupos de 6 equipas cada, com 4 cabeças de série sorteados (4 primeiros classificados do Campeonato de São Miguel de Iniciados da época transata), que serão divididos por duas equipas em cada grupo.



- 3.1.3. Em cada grupo as equipas jogam entre si, uma vez e por pontos (todos contra todos a uma volta), conforme sorteio, para apuramento dos 3 primeiros classificados de cada grupo (no total de 6 equipas), para o grupo "A" da 2ª Fase - Apuramento de Campeão.
- 3.1.4. Na 2ª Fase são constituídos 2 grupos (grupo "A" - apuramento de campeão - com 6 equipas; grupo "B" com as restantes 6 equipas).
- 3.1.5. Em cada grupo as equipas jogam entre si, duas vezes e por pontos, todos contra todos a duas voltas, conforme sorteio.
- 3.1.6. O vencedor do grupo "A" é o campeão de São Miguel e representante da AFPD no Campeonato Regional da categoria.

**3.2. Taça Medeiros Ferreira – Iniciados (Sub-15):**

- 3.2.1. A Taça Medeiros Ferreira é disputada por 11 equipas.
- 3.2.2. Serão constituídos 2 grupos (Grupo "A" com 6 equipas; Grupo "B" com 5 equipas), com 4 cabeças de série (2º, 3º, 4º e 5º classificados da 2ª fase do grupo "A" do Campeonato de São Miguel), que serão sorteados 2 em cada grupo.
- 3.2.3. Em cada grupo as equipas jogam entre si, uma vez e por pontos (todos contra todos a uma volta), conforme sorteio, para apuramento do 1º primeiro classificado de cada grupo.
- 3.2.4. Os 1º classificados de cada grupo apuram-se para a final, que será disputada em campo neutro.

**3.3. Taça de São Miguel Iniciados (Sub-15 e Sub-14) – Futebol**

- 3.3.1. A Taça de São Miguel será disputada por 17 ou 18 equipas (dependente do apuramento do representante da AFPD para o Campeonato Nacional da II Divisão)
- 3.3.2. Na 1ª fase da competição, as equipas jogam entre si, uma vez e por pontos, conforme sorteio, para apuramento dos 4 primeiros classificados.
- 3.3.3. A 2ª fase será constituída pelos primeiros 4 classificados. Jogam as meias finais (1º Vs 4º; 2º Vs 3º). Os vencedores dos dois jogos das meias finais disputam a final, que será realizada em campo neutro.

**4. Iniciados (Sub-14):**

**4.1. Campeonato de São Miguel de Iniciados (Sub-14):**



- 4.1.1. O Campeonato de São Miguel Iniciados (Sub-14) é disputado por 6 equipas;
- 4.1.2. As equipas jogam entre si, duas vezes e por pontos (todos contra todos a duas voltas), conforme sorteio.
- 4.1.3. O vencedor é o campeão de São Miguel de Sub-14.

4.2. **Taça “a designar” – Iniciados (Sub-14):**

- 4.2.1. A “a designar” é disputada por 6 equipas.
- 4.2.2. Serão constituídos 2 grupos de três equipas cada, com 2 cabeças de série (1º e 2º classificados do Campeonato de São Miguel de Iniciados Sub-14), que serão sorteados um para cada grupo.
- 4.2.3. Em cada grupo as equipas jogam entre si, uma vez e por pontos (todos contra todos a uma volta), conforme sorteio, para apuramento do 1º primeiro classificado de cada grupo.
- 4.2.4. Os 1º classificados de grupo apuram-se para a final, que será disputada em campo neutro.

ARTIGO 11º CRITÉRIO DA LOCALIZAÇÃO GEOGRÁFICA

- 1. Sempre que os clubes sejam distribuídos de acordo com a sua localização geográfica, essa distribuição é executada com congregação dos clubes, feita por aplicação informática que, considerando as coordenadas das sedes de cada participante, determinando com exatidão máxima o conjunto de clubes com localização geográfica, de norte para sul, mais próxima a agregar.

ARTIGO 12º CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATES

- 1. Com vista a determinar a classificação dos Clubes, adota-se o seguinte:
  - a) Vitória - 3 pontos;
  - b) Empate - 1 ponto;
  - c) Derrota - 0 pontos.



2. Se no final do tempo regulamentar de cada eliminatória, disputada a uma mão, o resultado estiver empatado, procede-se ao desempate através da marcação de pontapés da marca de grande penalidade, nos termos das Leis do Jogo, para determinação do vencedor.
3. Com vista a determinar a classificação das equipas, quando existem equipas em situação de igualdade pontual em competições/grupos de uma volta, o desempate é efetuado de acordo com os seguintes critérios e ordem de preferência:
  - a) O maior número de vitórias na fase da competição;
  - b) O menor número de golos sofridos na fase da competição;
  - c) O menor número de cartões vermelhos dos jogadores na fase a competição;
  - d) O menor número de cartões amarelos dos jogadores na fase da competição;
  - e) A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos clubes empatados na fase da competição.
4. 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 duas equipas em situação de igualdade:
    - i. Um jogo em recinto desportivo neutro, designado pela AFPD;
    - ii. Subsistindo a igualdade, o vencedor é apurado através da marcação de pontapés da marca de grande penalidade, de acordo com as leis do jogo.
  - b) Tratando-se de mais de duas equipas em situação de igualdade:
    - i. É realizada uma competição, na qual todas as equipas jogam entre si, apenas uma vez por pontos, em recinto neutro, designado pela AFPD;
    - ii. Se no final desta competição, se mantiver a igualdade, são observados os critérios da situação de igualdade pontual.
5. Com vista a determinar a classificação das equipas em situação de igualdade pontual em competições/grupos a duas voltas, o desempate é efetuado de acordo com os seguintes critérios e ordem de preferência:
  - 5.1. O maior número de pontos alcançados pelas equipas empatadas, nos jogos que realizaram entre si na fase da competição;



- 5.2. A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas empatadas, nos jogos que realizaram entre si na fase da competição;
  - 5.3. O maior número de vitórias na fase da competição;
  - 5.4. O menor número de golos sofridos na fase da competição;
  - 5.5. O menor número de cartões vermelhos dos jogadores na fase a competição;
  - 5.6. O menor número de cartões amarelos dos jogadores na fase da competição;
  - 5.7. A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos clubes empatados na fase da competição.
5. 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 duas equipas em situação de igualdade:
    - iii. Um jogo em recinto desportivo neutro, designado pela AFPD;
    - iv. Subsistindo a igualdade, o vencedor é apurado através da marcação de pontapés da marca de grande penalidade, de acordo com as leis do jogo.
  - c) Tratando-se de mais de duas equipas em situação de igualdade:
    - i. É realizada uma competição, na qual todas as equipas jogam entre si apenas uma vez por pontos, em recinto neutro, designado pela AFPD;
    - ii. Se no final desta competição, se mantiver a igualdade, são observados os critérios da situação de igualdade pontual.

#### ARTIGO 13º CALENDÁRIO

1. A Direção da AFPD estabelece as datas da prova, em função da calendarização dos jogos dos Campeonatos Nacionais, Campeonatos Regionais e Torneios Interassociações, a realizar durante a época desportiva.
2. O calendário pode ser alterado, mesmo posteriormente à sua publicação, através de Comunicado Oficial, por motivos de interesse da prova ou em casos de força maior.
3. A Direção da AFPD pode alterar a calendarização dos jogos dos Clubes, de modo a que um ou vários jogos se realizem antes da jornada seguinte, se, atendendo às circunstâncias específicas desses jogos, estes forem suscetíveis de afetar a verdade desportiva.



4. A calendarização da Prova não é alterada por motivos de realização de jogos/torneios não oficiais.
5. Quando o adiamento se verifique na primeira volta das Competições Oficiais da AFPD, os jogos adiados devem realizar-se nas duas semanas seguintes à data inicialmente fixada para o jogo, mas sempre antes do início da segunda volta, exceto se a AFPD conceder um prazo superior.
6. Os Clubes que tenham jogadores convocados para Seleções Nacionais/Distritais da respetiva categoria etária podem requerer a alteração dos jogos nos quais esses jogadores não possam ser utilizados. Os Clubes com jogadores que não sejam da categoria etária da prova, mas estejam habilitados a participar na mesma, nos termos regulamentares, beneficiam desse regime desde que tenham participado em mais de 50% dos jogos da prova disputados até à data da convocatória.
7. Em caso de alteração de jogos em virtude da convocação de jogadores às Seleções Nacionais/Distritais deixa de ser necessário o acordo expresso do Clube adversário, sendo que a AFPD remarcará o jogo para outra data.
8. A AFPD informa os Clubes da nova data e hora do jogo com uma antecedência mínima de 48 horas relativamente à mesma.

#### ARTIGO 14º 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 15º 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 das competições oficiais são divulgados através de Comunicado Oficial, podendo apenas ser alterados nos casos especialmente previstos neste Regulamento.
3. Os jogos da última jornada das competições oficiais, devem ser realizados no mesmo dia e à mesma hora por todos os Clubes, exceto quando não haja interesse classificativo ou mediante acordo de todos os Clubes que participem na mesma.
4. Existindo acordo entre os Clubes é permitida a inversão da ordem dos jogos, mediante prévia autorização da AFPD.

#### ARTIGO 16º 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, ainda, autorizar excecionalmente o adiamento de um jogo da primeira volta para a segunda volta e a antecipação da segunda volta para a primeira volta.



5. Quando o adiamento se verifique na primeira volta, os jogos adiados devem realizar-se nas duas semanas seguintes à data inicialmente fixada para o jogo, mas sempre antes do início da segunda volta, exceto se a AFPD conceder um prazo superior.
6. Quando o adiamento se verifique na segunda volta, os jogos adiados devem realizar-se na semana seguinte à data inicialmente fixada para o jogo, exceto se a AFPD conceder um prazo superior.
7. A AFPD pode sempre alterar a data e a hora de um jogo de acordo com o melhor interesse da prova.
8. 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.
9. 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.
10. Qualquer pedido de alteração tem de ser sempre validado pela AFPD, independentemente de existir acordo entre os clubes.

#### ARTIGO 17.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 18º 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 19º 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 20º 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 21º 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 22º 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 23º 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 24º 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 competições da AFPD são realizados nos recintos desportivos indicados pelos Clubes e que obedeçam 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 25º 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 26º 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 27º 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 28º 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 29º 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 30º 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 espectadores 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 31º 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 32º 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 33º 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 34º REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS

1. Cada Clube participante nas competições 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 do campeonato 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 35º NUMERAÇÃO

1. A camisola dos jogadores participantes nos jogos 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 36º 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 37º 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 38º 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 39º INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES

1. Apenas podem participar nas competições oficiais AFPD os jogadores que se encontram devidamente inscritos e licenciados pela FPF, podendo ser Amadores, Profissionais ou Formandos, 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 até 25 jogadores por equipa.
3. O número máximo de inscrições permitido no número anterior passa de 25 para 22, no caso de se exceder as 5 transferências por equipa.
4. No decurso da época desportiva, os Clubes poderão inscrever mais 5 jogadores, em regime de substituição, desde que se verifiquem transferências para outros Clubes, lesões impeditivas de prosseguir a restante parte da época (apresentação de relatório médico para o efeito), ou abandono de comparência a treinos. Neste caso o Clube tem de solicitar autorização à direção da AFPD para a inscrição adicional de jogador. Assim sendo, o nº máximo de jogadores inscritos no decurso total da época é de 30, nunca ultrapassando 25 a cada momento.
5. Apenas podem participar nas competições oficiais da AFPD:
  - 5.1. Juniores:
    - 5.1.1. Os jogadores da categoria de Juniores (Sub-19 e Sub-18) e juvenis (Sub-17 e Sub-16), de acordo com a respetiva idade e em conformidade com o fixado em Comunicado Oficial N.º 1 para cada época desportiva;
  - 5.2. Juvenis:
    - 5.2.1. 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;
    - 5.2.2. As jogadoras Femininas da categoria de Juniores (Sub-18), jogadoras Femininas da categoria de Juvenis (Sub-17 e Sub-16) e as jogadoras Femininas da categoria de Iniciadas (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.
  - 5.3. Iniciados (Sub-15):



- 5.3.1. Os jogadores da categoria de Iniciados (Sub-15 e Sub-14) e infantis (Sub-13), de acordo com a respetiva idade e em conformidade com o fixado em Comunicado Oficial N.º 1 para cada época desportiva;
- 5.3.2. As jogadoras Femininas da categoria de Juvenis (Sub-16), jogadoras Femininas da categoria de Iniciadas (Sub-15 e Sub-14) e as jogadoras Femininas da categoria de Infantis (Sub-13), de acordo com a respetiva idade e em conformidade com o fixado em Comunicado Oficial N.º 1 para cada época desportiva.
- 5.4. Iniciados (Sub-14):
  - 5.4.1. Até 3 atletas iniciados (Sub-15) de um máximo de 4 atletas previamente designados pelo Clube, sendo que estes atletas não podem ser utilizados na equipa (Sub-15) do mesmo Clube, os jogadores da categoria de Iniciados (Sub-14) e infantis (Sub-13 e Sub-12), de acordo com a respetiva idade e em conformidade com o fixado em Comunicado Oficial N.º 1 para cada época desportiva;
  - 5.4.2. As jogadoras Femininas da categoria de Iniciadas (Sub-15 e Sub-14) e as jogadoras Femininas da categoria de Infantis (Sub-13), de acordo com a respetiva idade e em conformidade com o fixado em Comunicado Oficial N.º 1 para cada época desportiva.
6. Os jogadores que queiram participar em competições reguladas pelo presente regulamento devem ser sujeitos a avaliação médica com vista a atestar expressamente a sua aptidão para o efeito.
7. 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.
8. A participação de um jogador em jogos das competições oficiais da AFPD, quando não tenha sido devidamente inscrito, é sancionada disciplinarmente.

#### ARTIGO 40º 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 41º 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 42º 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 43º LEIS DO JOGO

1. As competições oficiais da AFPD são realizadas 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 44º DURAÇÃO DOS JOGOS

1. Os jogos de Juniores e Juvenis têm a duração de 90 minutos, divididos em duas partes de 45 minutos, intercaladas por um intervalo de 15 minutos.



2. Os jogos de Iniciados (Sub-15 e Sub-14) têm a duração de 80 minutos, divididos em duas partes de 40 minutos, intercaladas por um intervalo de 15 minutos.

#### ARTIGO 45º BOLAS

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

#### ARTIGO 46º 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 47º 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 48º 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 49º 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 50º COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS E SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES

1. Cada equipa tem a composição mínima de jogadores que se encontra definida pela AFPD 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.
  9. Nas competições de Iniciados (Sub-14) as substituições são volantes.

#### ARTIGO 51º 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 (SBVDAE);
  - 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 (SBVDAE).
  - a) A título excepcional, no decurso da época 2025-2026, 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 STAF médico da equipa visitada.
5. O elemento com certificação obrigatória do Curso de Cuidados Básicos de Saúde (SBVDAE) 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 (SBVDAE) 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 52º PRÉMIOS

A AFPD institui para as competições os seguintes prémios:

- a) Campeonato de São Miguel – Juniores, Juvenis e Iniciados (Sub-15 e Sub-14):
  - i. 1 Taça para o Clube vencedor;
  - ii. 30 medalhas para o Clube vencedor.
- b) Taça Gualter Manuel Jácome Correia da Costa – Juniores:
  - i. 1 Taça para o Clube vencedor.
- c) Taça Fernando Anselmo – Juvenis:
  - i. 1 Taça para o Clube vencedor.
- d) Taça Medeiros Ferreira – Iniciados (Sub-15):
  - i. 1 Taça para o Clube vencedor.
- e) Taça a designar – Iniciados (Sub-14):
  - i. 1 Taça para o Clube vencedor.
- f) Taça de São Miguel – Juniores, Juvenis e Iniciados
  - i. 1 Taça para o Clube Vencedor;



- ii. 30 medalhas para o vencedor e 30 medalhas para o clube finalista.

## CAPÍTULO VII ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

### ARTIGO 53º 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 54º 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 55º 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 56º DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

1. Caso, por motivo de saúde pública, decisão governamental ou outro motivo de força maior, não seja possível a realização de jogos das competições oficiais da AFPD e, em consequência, seja dada por concluída as mesmas em momento anterior à sua conclusão normal, as competições apenas serão consideradas válidas se forem concluídas, no mínimo, as 1ª voltas.
2. Se as provas forem consideradas válidas nos termos do número anterior do presente artigo, a qualificação dos Clubes para os Campeonatos Regionais fazem-se mediante a indicação do Clube melhor pontuado, à data da conclusão da prova. Se as equipas não tiverem o mesmo número de jogos será aplicado o cálculo de coeficiente de pontos por jogo.



3. No caso em que da aplicação dos critérios referidos no número anterior do presente artigo resulte empate entre Clubes, são aplicáveis os critérios de desempate previsto no presente regulamento.
4. Se a prova for considerada inválida nos termos do ponto 1 do presente artigo, a prova será considerada nula (sem efeitos desportivos no que respeita a subidas de divisão).
5. Caso seja necessário suspender a prova, mas seja possível uma retoma, a AFPD reserva-se o direito de alterar o formato da competição.
6. Na presente época, os Clubes são obrigados a apresentar o Regulamento de Segurança ou Regulamento de Funcionamento do recinto, nos termos previstos na lei.

#### ARTIGO 57º ENTRADA EM VIGOR

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

#### CAPÍTULO IX ANEXOS

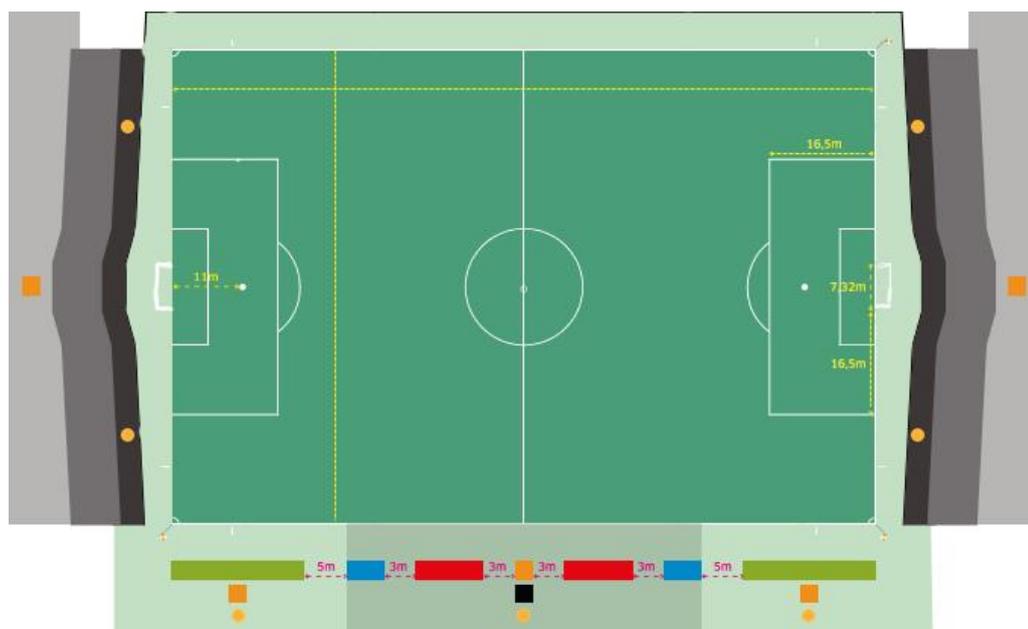
ANEXO I. ZONA TÉCNICA

ANEXO II. REQUERIMENTO DE PUBLICIDADE DOS EQUIPAMENTOS DE JOGOS



## 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

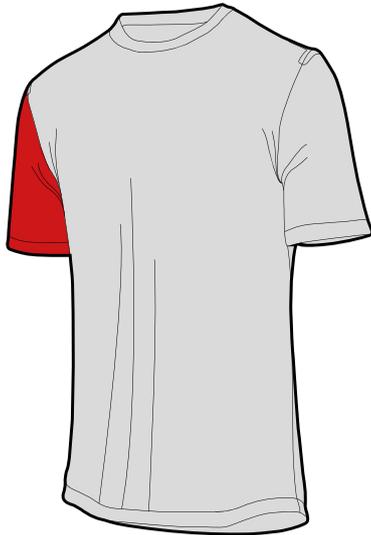
Data

--	--

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**



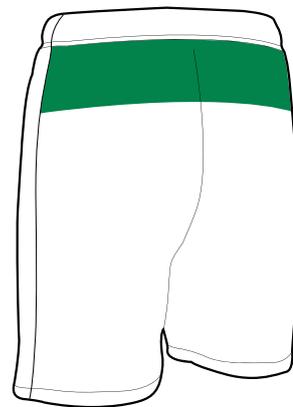
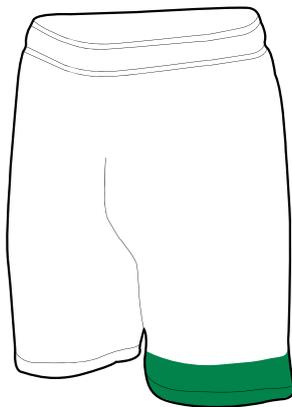
● - área reservada utilizável: 600 cm<sup>2</sup>



● - 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>,