



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 42

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 – FUTSAL – FORMAÇÃO – AFPD **2025-2026**

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

Presidente da Direção

Robert DaCamara

02.10.2025

FUTSAL



A F P D

**REGULAMENTO GERAL
COMPETIÇÕES OFICIAIS
FUTSAL
FORMAÇÃO**

WWW.AFPD.PT

ÉPOCA DESPORTIVA 2025/2026



Regulamento Competições oficiais AFPD – Futsal - Formação

Regulamento aprovado em reunião de direção da Associação de Futebol de Ponta Delgada no dia 16 de setembro de 2025.



Índice

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



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



Regulamento
Competições oficiais AFPD – Futsal - Formação



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 das competições oficiais de futsal organizadas pela Associação de Futebol de Ponta Delgada.
2. Qualquer referência no presente Regulamento a Prova ou Competição, será tida como feita a competições oficiais da AFPD de futsal.

ARTIGO 3.º ÉPOCA DESPORTIVA

1. As Provas realizam-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 consagrem 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 do escalão de Juniores 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 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 na qualidade de visitados até 3 dias antes da realização do sorteio.

ARTIGO 8.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 AFPD – Futsal” – 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 – Futsal;
 - ii. Taça de Honra – Juniores – Futsal;
 - iii. Taça de São Miguel – Juniores – Futsal;
 - iv. Campeonato de São Miguel – Juvenis – Futsal;
 - v. Taça de Honra – Juvenis – Futsal;
 - vi. Taça de São Miguel – Juvenis – Futsal;
 - vii. Campeonato de São Miguel – Iniciados – Futsal;
 - viii. Taça de Honra – Iniciados – Futsal;
 - ix. Taça de São Miguel – Iniciados - Futsal
- 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 9º FORMATO DA COMPETIÇÃO

1. Juniores:

1.1. Campeonato de São Miguel:

- 1.1.1. O Campeonato de São Miguel é disputado por 9 equipas, em uma fase;
- 1.1.2. As equipas jogam entre si, duas vezes e por pontos (todos contra todos a duas voltas), uma na qualidade de visitante e outra na de visitado, conforme sorteio;
- 1.1.3. O 1º classificado do Campeonato é considerado o vencedor da competição, consagrando-se Campeão de São Miguel de juniores;
- 1.1.4. Ao Clube vencedor é conferido o direito de participar no Apuramento de Campeão da AFPD, em conjunto com o representante da Ilha de Santa Maria.

1.2. Taça de Honra:



- 1.2.1. A Taça de Honra é disputada por 8 equipas, em duas fases;
- 1.2.2. Na 1ª fase são constituídos 2 grupos (4 equipas em cada), com dois cabeças de série (2º e 3º classificado do Campeonato de São Miguel), que serão sorteados um para cada grupo;
- 1.2.3. Em cada grupo, as equipas jogam entre si, uma vez e por pontos, para apuramento do 1º classificado de cada grupo;
- 1.2.4. Os 1º classificados de cada grupo, apuram-se para a 2ª fase, que consiste num único jogo (Final da Taça de Honra), que será disputado em campo neutro;
- 1.2.5. A equipa vencedora da final é a vencedora da Taça de Honra.

1.3. Taça de São Miguel

- 1.3.1. A Taça de São Miguel é disputada por 8 ou 9 equipas (dependente do apuramento do representante da AFPD para o Campeonato Nacional), em duas fases;
- 1.3.2. Na 1ª fase, as equipas jogam entre si, uma vez e por pontos (todos contra todos a uma volta), para apuramento da classificação final;
- 1.3.3. A 2ª fase da competição é constituída pelos primeiros quatro classificados (1º, 2º, 3º e 4º), que se apuram para a “*Final Four*”;
- 1.3.4. A 2ª fase da competição será em eliminatórias de uma só mão, com base na classificação obtida na 1ª fase, de acordo com as seguintes orientações:
 - a) Meia-final A (1º classificado vs 4º classificado);
 - b) Meia-final B (2º classificado vs 3º classificado);
 - c) Final (vencedor da meia-final A vs vencedor da meia-final B).
- 1.3.5. As meias-finais serão disputadas no campo da equipa mais bem classificada;
- 1.3.6. A final será disputada em campo neutro, pelas equipas vencedoras das meias-finais;
- 1.3.7. A equipa vencedora da final é a vencedora da Taça de São Miguel.

2. Juvenis:

2.1. Taça de Honra:

- 2.1.1. A Taça de Honra é disputada por 8 equipas, em duas fases;
- 2.1.2. Na 1ª fase são constituídos 2 grupos (4 equipas em cada), conforme sorteio;
- 2.1.3. Em cada grupo, as equipas jogam entre si, uma vez e por pontos, para apuramento do 1º classificado de cada grupo;



2.1.4. Os 1º classificados de cada grupo, apuram-se para a 2ª fase, que consiste num único jogo (Final da Taça de Honra), que será disputado em campo neutro;

2.1.5. A equipa vencedora da final é a vencedora da Taça de Honra.

2.2. Campeonato de São Miguel:

2.2.1. O Campeonato de São Miguel é disputado por 8 equipas, em duas fases;

2.2.2. Na 1ª fase, as equipas jogam entre si, duas vezes e por pontos (todos contra todos a duas voltas), uma na qualidade de visitante e outra na de visitado, conforme sorteio;

2.2.3. A 2ª fase é denominada por *Play-off*, sendo disputada pelos primeiros quatro classificados. Os jogos serão em eliminatórias, disputadas à melhor de 3 jogos, de acordo com as seguintes orientações:

- a) Haverá duas meias-finais. Uma das meias-finais será disputada entre o 1º classificado e o 4º classificado do Campeonato de São Miguel. A outra meia-final, será disputada entre o 2º classificado e o 3º classificado do Campeonato de São Miguel;
- b) O primeiro jogo de cada meia-final, será realizado no campo do clube com melhor classificação na 1ª fase (1º e 2º classificado);
- c) O segundo jogo de cada meia-final, será realizado no campo do clube com pior classificação na 1ª fase (3º e 4º classificado);
- d) Nenhum dos jogos da 2ª fase – *Play-off*, pode terminar empatado.
- e) Caso algum dos clubes vença os dois jogos referidos nas alíneas anteriores, passará para a final;
- f) Verificando-se que cada um dos clubes venceu um jogo, é realizado um terceiro jogo, no campo do clube com melhor classificação (1º e 2º classificado);
- g) O vencedor do terceiro jogo, passará para a final;
- h) A final será também disputada à melhor de 3 jogos, sendo iniciada no campo do clube com melhor classificação no Campeonato de São Miguel, repetindo-se as orientações das meias-finais;
- i) O vencedor de 2 jogos da final é considerado o vencedor da competição, consagrando-se Campeão de São Miguel de juvenis;
- j) Ao Clube vencedor é conferido o direito de participar no Apuramento de Campeão da AFPD, em conjunto com o representante da Ilha de Santa Maria.

2.2.4. Ainda na 2ª fase e para apuramento do Vencedor da Liga de Prata, é constituído um grupo com 4 equipas (5º, 6º, 7º e 8º classificado do Campeonato de São Miguel). Na Liga



de Prata, as equipas jogam entre si, uma vez e por pontos (todos contra todos a uma volta);

2.2.5. No seguimento da alínea anterior, os jogos terão a seguinte composição:

- a) Jornada 1 - 5º vs 7º; 6º vs 8º
- b) Jornada 2 – 8º vs 5º; 6º vs 7º
- c) Jornada 3 – 5º vs 6º; 7º vs 8º

2.3. Taça de São Miguel

2.3.1. A Taça de São Miguel é disputada por 7 ou 8 equipas (dependente do apuramento do representante da AFPD para o Campeonato Nacional), em duas fases;

2.3.2. Na 1ª fase, as equipas jogam entre si, uma vez e por pontos (todos contra todos a uma volta), para apuramento da classificação final;

2.3.3. A 2ª fase da competição é constituída pelos primeiros quatro classificados (1º, 2º, 3º e 4º), que se apuram para a “Final Four”;

2.3.4. A 2ª fase da competição será em eliminatórias de uma só mão, com base na classificação obtida na 1ª fase, de acordo com as seguintes orientações:

- a) Meia-final A (1º classificado vs 4º classificado);
- b) Meia-final B (2º classificado vs 3º classificado);
- c) Final (vencedor da meia-final A vs vencedor da meia-final B).

2.3.5. As meias-finais serão disputadas no campo da equipa mais bem classificada;

2.3.6. A final será disputada em campo neutro, pelas equipas vencedoras das meias-finais;

2.3.7. A equipa vencedora da final é a vencedora da Taça de São Miguel.

3. Iniciados:

3.1. Taça de Honra:

3.1.1. A Taça de Honra é disputada por 11 equipas, em duas fases;

3.1.2. Na 1ª fase são constituídos 2 grupos (grupo “A” com 6 equipas e grupo “B” com 5 equipas), conforme sorteio;

3.1.3. Em cada grupo, as equipas jogam entre si, uma vez e por pontos, para apuramento do 1º classificado de cada grupo;

3.1.4. Os 1º classificados de cada grupo, apuram-se para a 2ª fase, que consiste num único jogo (Final da Taça de Honra), que será disputado em campo neutro;

3.1.5. A equipa vencedora da final é a vencedora da Taça de Honra.



3.2. Campeonato de São Miguel:

- 3.2.1. O Campeonato de São Miguel é disputado por 11 equipas, em duas fases;
- 3.2.2. Na 1ª fase, as equipas jogam entre si, uma vez e por pontos (todos contra todos a uma volta), para apuramento da classificação da 1ª fase;
- 3.2.3. Na 2ª fase são formados 2 grupos. O Grupo “A” – Apuramento de campeão, é composto pelos primeiros seis classificados (1º, 2º, 3º, 4º, 5º e 6º). O grupo B – Liga Prata, é composto pelos restantes classificados (7º, 8º, 9º, 10º e 11º);
- 3.2.4. Na 2ª fase, as equipas jogam entre si, duas vezes e por pontos (todos contra todos a duas voltas), uma na qualidade de visitante e outra na de visitado, para apuramento da classificação final;
- 3.2.5. O 1º classificado do Grupo “A” – Apuramento de campeão, é considerado o vencedor da competição, consagrando-se Campeão de São Miguel de Iniciados;
- 3.2.6. Ao Clube vencedor é conferido o direito de participar no Apuramento do Campeão da AFPD, em conjunto com o representante da Ilha de Santa Maria.

3.3. Taça de São Miguel

- 3.3.1. A Taça de São Miguel é disputada por 10 equipas, em duas fases;
- 3.3.2. Na 1ª fase são constituídos 3 grupos (grupo “A” com 4 equipas e grupos “B” e “C” com 3 equipas), conforme sorteio;
- 3.3.3. Em cada grupo, as equipas jogam entre si, uma vez e por pontos, para apuramento do 1º classificado de cada grupo e 2º classificado do grupo “A”;
- 3.3.4. A 2ª fase da competição é constituída pelos primeiros classificados (1ºA, 1ºB e 1ºC) e o 2º classificado do grupo “A”, que se apuram para a “*Final Four*”;
- 3.3.5. A 2ª fase da competição será em eliminatórias de uma só mão, com base na classificação obtida na 1ª fase, de acordo com as seguintes orientações:
 - a) Meia-final A (1º classificado “A” vs 1º classificado “B”);
 - b) Meia-final B (1º classificado “C” vs 2º classificado “A”);
 - c) Final (vencedor da meia-final A vs vencedor da meia-final B).
- 3.3.6. As meias-finais serão disputadas no campo das equipas indicadas na alínea anterior;
- 3.3.7. A final será disputada em campo neutro, pelas equipas vencedoras das meias-finais;
- 3.3.8. A equipa vencedora da final é a vencedora da Taça de São Miguel.

4. Infantis:



4.1. Taça de Honra:

- 4.1.1. A Taça de Honra é disputada por 9 equipas, em duas fases;
- 4.1.2. Na 1ª fase são constituídos 3 grupos (3 equipas em cada), conforme sorteio;
- 4.1.3. Em cada grupo, as equipas jogam entre si, uma vez e por pontos, para apuramento da classificação de cada grupo;
- 4.1.4. A 2ª fase da competição será constituída da seguinte forma:
 - a) Os 1º classificados de cada grupo, apuram-se para a Liga de Ouro;
 - b) Os 2º classificados de cada grupo, apuram-se para a Liga de Prata;
 - c) Os 3º classificados de cada grupo, apuram-se para a Liga de Bronze.
- 4.1.5. Na 2ª fase, as equipas jogam entre si em cada grupo, duas vezes e por pontos (todos contra todos a duas voltas), uma na qualidade de visitante e outra na de visitado.
- 4.1.6. A 1ª classificada de cada grupo, é a vencedora da Liga que participar (Ouro, Prata e Bronze).

4.2. Campeonato de São Miguel:

- 4.2.1. O Campeonato de São Miguel é disputado por 9 equipas, em duas fases;
- 4.2.2. Na 1ª fase, as equipas jogam entre si, uma vez e por pontos (todos contra todos a uma volta), para apuramento da classificação da 1ª fase;
- 4.2.3. Na 2ª fase são formados 3 grupos. O Grupo “A” – Liga de Ouro, é composto pelos primeiros três classificados (1º, 2º e 3º). O grupo “B” – Liga de Prata, é composto pelos seguintes três classificados (4º, 5º e 6º). O grupo “C” – Liga de Bronze, é composto pelos últimos três classificados (7º, 8º e 9º);
- 4.2.4. Na 2ª fase, as equipas jogam entre si, duas vezes e por pontos (todos contra todos a duas voltas), uma na qualidade de visitante e outra na de visitado, para apuramento da classificação final;
- 4.2.5. O 1º classificado do Grupo “A” – Liga de Ouro, é considerado o vencedor da competição, consagrando-se Campeão de São Miguel de Infantis.

4.3. Taça de São Miguel

- 4.3.1. A Taça de São Miguel é disputada por 9 equipas, em duas fases;
- 4.3.2. Na 1ª fase são constituídos 3 grupos (cada grupo com 3 equipas);
- 4.3.3. Em cada grupo, as equipas jogam entre si, uma vez e por pontos, para apuramento do 1º classificado de cada grupo e do melhor 2º classificado entre os três grupos;



- 4.3.4. A 2ª fase da competição é constituída pelos primeiros classificados (1ºA, 1ºB e 1ºC) e o 2º melhor classificado dos grupos, que se apuram para a “*Final Four*”;
- 4.3.5. A 2ª fase da competição será em eliminatórias de uma só mão, após realização de sorteio;
- 4.3.6. A final será disputada em campo neutro, pelas equipas vencedoras das meias-finais;
- 4.3.7. A equipa vencedora da final é a vencedora da Taça de São Miguel.

5. Benjamins:

5.1. Taça de Honra:

- 5.1.1. A Taça de Honra é disputada por 8 equipas, em duas fases;
- 5.1.2. Na 1ª fase são constituídos 2 grupos (4 equipas em cada), conforme sorteio;
- 5.1.3. Em cada grupo, as equipas jogam entre si, uma vez e por pontos, para apuramento da classificação de cada grupo;
- 5.1.4. A 2ª fase da competição será constituída da seguinte forma:
 - a) Os 1º e 2º classificados de cada grupo, apuram-se para a Liga de Ouro;
 - b) Os 3º e 4º classificados de cada grupo, apuram-se para a Liga de Prata;
- 5.1.5. Na 2ª fase, as equipas jogam entre si em cada grupo, duas vezes e por pontos (todos contra todos a duas voltas), uma na qualidade de visitante e outra na de visitado.
- 5.1.6. A 1ª classificada de cada grupo, é a vencedora da Liga que participar (Ouro e Prata).

5.2. Campeonato de São Miguel:

- 5.2.1. O Campeonato de São Miguel é disputado por 8 equipas, em duas fases;
- 5.2.2. Na 1ª fase, as equipas jogam entre si, uma vez e por pontos (todos contra todos a uma volta), para apuramento da classificação da 1ª fase;
- 5.2.3. Na 2ª fase são formados 2 grupos. O Grupo “A” – Liga de Ouro, é composto pelos primeiros quatro classificados (1º, 2º, 3º e 4º). O grupo “B” – Liga de Prata, é composto pelos seguintes quatro classificados (5º, 6º, 7º e 8º);
- 5.2.4. Na 2ª fase, as equipas jogam entre si, duas vezes e por pontos (todos contra todos a duas voltas), uma na qualidade de visitante e outra na de visitado, para apuramento da classificação final;
- 5.2.5. O 1º classificado do Grupo “A” – Liga de Ouro, é considerado o vencedor da competição, consagrando-se Campeão de São Miguel de Benjamins;

5.3. Taça de São Miguel



- 5.3.1. A Taça de São Miguel é disputada por 8 equipas, em duas fases;
- 5.3.2. Na 1ª fase, as equipas jogam entre si, uma vez e por pontos (todos contra todos a uma volta), para apuramento da classificação da 1ª fase;
- 5.3.3. A 2ª fase da competição é constituída pelos primeiros quatro classificados (1º, 2º, 3º e 4º), que se apuram para a “*Final Four*”;
- 5.3.4. A 2ª fase da competição será em eliminatórias de uma só mão, com base na classificação obtida na 1ª fase, de acordo com as seguintes orientações:
 - a) Meia-final A (1º classificado vs 4º classificado);
 - b) Meia-final B (2º classificado vs 3º classificado);
 - c) Final (vencedor da meia-final A vs vencedor da meia-final B).
- 5.3.5. As meias-finais serão disputadas no campo das equipas indicadas na alínea anterior;
- 5.3.6. A final será disputada em campo neutro, pelas equipas vencedoras das meias-finais;
- 5.3.7. A equipa vencedora da final é a vencedora da Taça de São Miguel.

ARTIGO 10º CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATES

1. Com vista a determinar a classificação dos Clubes, adota-se a seguinte tabela:
 - a) Vitória – 3 Pontos;
 - b) Empate – 1 Ponto;
 - c) Derrota – 0 Pontos.
2. Se no final do tempo regulamentar de cada eliminatória ou jogo de *Play-off*, o resultado estiver empatado, procede-se ao desempate através da marcação de pontapé 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, disputada por pontos, 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:
- a) O maior número de pontos alcançados pelas equipas empatadas, nos jogos que realizaram entre si na fase da competição;
 - b) 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;
 - c) O maior número de vitórias na fase da competição;
 - d) O menor número de golos sofridos na fase da competição;
 - e) O menor número de cartões vermelhos dos jogadores na fase da competição;
 - f) O menor número de cartões amarelos dos jogadores na fase da competição;
 - g) A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos clubes empatados na fase da competição.
6. 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.
7. Grupos com número diferente de equipas, para efeitos de desempate dentro do grupo, aplicar-se-á o critério de coeficiente relativo ao número de equipas nos grupos. O coeficiente obtido só produz efeitos para desempate entre equipas colocadas em posição idêntica em diferentes grupos.

ARTIGO 11º CALENDÁRIO

1. A Direção da AFPD estabelece as datas da Prova, em função da calendarização dos jogos Torneios Nacionais de Futsal, dos Campeonatos Regionais das categorias e dos 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 Provas 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 12º 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, elaboram-se 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 13º 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 das Competições são divulgados através de Comunicado Oficial, podendo apenas ser alterados nos casos especialmente previstos neste Regulamento.
3. Os jogos da última jornada da prova, 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.

ARTIGO 14º 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 18 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. Os jogos adiados devem realizar-se na semana seguinte à data inicialmente fixada para o jogo, exceto se a AFPD conceder um prazo superior.
5. A AFPD pode sempre alterar a data e a hora de um jogo de acordo com o melhor interesse da prova.
6. 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.
7. 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.
8. Qualquer pedido de alteração tem de ser sempre validado pela AFPD, independentemente de existir acordo entre os clubes.



ARTIGO 15.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 16º 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 17º 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 18º 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 19º 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 20º 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 21º PROCEDIMENTO DOS PROTESTOS

1. A declaração de protesto deve ser enviada para 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 22º REQUISITOS DOS RECINTOS DESPORTIVOS

1. Para efeitos do presente Regulamento, designam-se por recintos desportivos os recintos físicos edificados cobertos, incluindo construções anexas, destinadas aos praticantes desportivos técnicos, particularmente vocacionados para a realização de competições de futsal, 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 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 23º REQUISITOS DA SUPERFÍCIE DE JOGO

1. Todos os jogos das competições oficiais da AFPD serão disputados, em recintos desportivos que tenham as seguintes características:
 - a) A distância mínima entre as linhas laterais e qualquer tipo de vedação seja de 0,70 metros;
 - b) A distância mínima entre as linhas de baliza e qualquer tipo de vedação seja de 1 metro;
 - c) A distância mínima entre as linhas laterais e os bancos de suplentes seja de 0,70 metros;
 - d) A distância mínima entre as linhas laterais e a mesa do cronometrista seja de 0,5 metros;
 - e) Nenhum objeto esteja colocado a uma altura inferior a 4 metros sobre o terreno de jogo;
 - f) O piso seja em madeira ou material sintético;
 - g) A superfície deve ser retangular com o comprimento das linhas laterais superior às linhas de baliza;
 - h) As dimensões da superfície de jogo terão obrigatoriamente um comprimento máximo de 40 metros e um comprimento mínimo de 30 metros;
 - i) As dimensões da superfície de jogo terão obrigatoriamente uma largura máxima de 20 metros e uma largura mínima de 16 metros;
 - j) As linhas de marcação devem ser visíveis com uma largura de 5 cm e máxima de 8 cm;
 - k) Todas as marcações se encontrem assinaladas de forma visível, bem como as restantes marcas previstas nas Leis de jogo de Futsal;



- l) Estejam assinaladas, de forma visível, linhas de 20 e 40 cm de comprimento, marcadas perpendicularmente à linha de baliza e no exterior da superfície de jogo, a 5 metros da linha lateral, de cada um dos lados da baliza;
- m) Disponham de uma mesa e de uma cadeira para utilização pelo cronometrista, fora da superfície do jogo e localizadas no prolongamento da linha delimitadora do meio campo.

ARTIGO 24º 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 da superfície de jogo e a área de ligação entre a superfície de jogo e os balneários;
 - c) Zona de corredores de acesso à superfície de jogo, aos balneários dos Clubes e da Equipa de arbitragem;
 - d) Balneários dos Clubes e da equipa de arbitragem;

ARTIGO 25º 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) Membros do Conselho de Arbitragem da AFPD em exercício de funções;



- h) Fotógrafos e outros membros dos órgãos de comunicação social, quando credenciados para o efeito;
 - i) Maqueiros e demais elementos dos serviços de urgência médica;
 - j) Técnicos de manutenção do terreno de jogo;
 - k) 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 g) 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), h), i), e l) 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 e a superfície de jogo de jogo e as bancadas destinadas aos espetadores.
 8. Aos maqueiros e elementos pertencentes às ambulâncias que devam encontrar-se no recinto desportivo, 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 26º 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 à superfície de jogo, a partir dos respetivos balneários, em especial nos estádios vocacionados para a realização de competições de futsal, deve ser efetuado com todas as condições de segurança e, sempre que possível, desembocar junto aos limites da superfície do 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 27º 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 28º 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 na Lei, sem prejuízo da legislação aplicável destinada a permitir a sua implementação.
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 29º 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 30º 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 31º 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 32º 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. 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.
3. Se um jogador de campo desempenhar a função de Guarda Redes, terá de utilizar uma camisola igual à do Guarda Redes (cor e modelo) com a exceção do número, que terá obrigatoriamente de ser o número de jogador, mencionado na ficha de jogo, que passa a exercer a função de guarda-redes.
4. 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.



5. As cores do equipamento, principal e alternativo, são comunicadas pelos Clubes à AFPD, obrigatoriamente, até 5 dias antes do início da competição.
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. Quando seja utilizado por um jogador na parte exterior das meias uma fita adesiva ou um material similar, este deverá ser da mesma cor e tonalidade que o setor das meias onde está aplicado.
9. O formulário de equipamentos (com maquetes ou fotografias) deve ser remetido à AFPD antes do início da competição.

ARTIGO 33º NUMERAÇÃO

1. A camisola dos jogadores participantes nos jogos da Competição deve ter obrigatoriamente numeração, de acordo com as seguintes regras:
 - a) Nas costas das camisolas e, em alternativa, na frente da camisola ou na frente dos 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 autorizada é do 1 a 99, devendo, no entanto, o número 1 estar reservado para o guarda-redes, e deve de estar de acordo com a ordem dos cartões licença dos jogadores, entregues pelo Delegado de cada Clube ao árbitro antes do início de cada jogo;
 - e) A sequência completa dos números é facultativa, não podendo, no entanto, repetir-se números dentro do mesmo Clube participante num jogo;
 - 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 34º 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 cm² quando aplicado nas camisolas;
 - b) 50 cm² quando aplicado na parte posterior dos calções, independentemente do lado;
 - c) 50 cm² 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 35º 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 36º 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 cm²;
 - b) Nas costas da camisola, desde que não impeça a visibilidade da numeração, até 450 cm².
 - c) Na manga esquerda da camisola até 100 cm², ficando a manga direita reservada à AFPD para publicidade ou nome da Prova com medida até 200 cm²;
 - d) Na parte posterior dos calções, à altura da cintura, até 220 cm²;
 - e) Na parte da frente da perna esquerda, sobre o logótipo ou marca do fabricante, com uma medida até 120 cm².
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 cm² 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 cm².
9. Os equipamentos dos árbitros podem conter o emblema do fabricante, da FIFA, da FPF e da AFPD, não podendo exceder 20 cm² 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 37º INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES

1. Apenas podem participar na Competição 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 equipa inscrever até ao máximo de 18 jogadores Juniores.
3. O Clube só pode, assim que o limite de inscrições de jogadores previsto no número anterior seja atingido, substituir da referida lista até 2 jogadores, desde que se verifiquem transferências para outros Clubes, nunca ultrapassando 18 jogadores a cada momento;
4. Apenas podem competir nas competições oficiais da AFPD:
 - 4.1. Juniores:
 - 4.1.1. Podem utilizar dois jogadores da categoria de seniores (Sub-20) em cada convocatória, e ainda os jogadores dos escalões 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;
 - 4.1.2. Os jogadores Sub-20 devem ser indicados à AFPD via e-mail para geral@afpd.pt até 24H00 antes do início de cada competição, sendo indicados um máximo de três jogadores;
 - 4.2. Juvenis:



- 4.2.1. Os jogadores e jogadoras 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 Nº1 para cada época desportiva;
- 4.3. Iniciados:
 - 4.3.1. Os jogadores e jogadoras da categoria de Iniciados (Sub-15 e Sub-14) e infantis (Sub-13 e Sub-12), de acordo com a respetiva idade e em conformidade com o fixado em Comunicado Oficial Nº1 para cada época desportiva;
 - 4.3.2. As jogadoras da categoria de Juvenis (Sub-17 e Sub-16), de acordo com a respetiva idade e em conformidade com o fixado em Comunicado Oficial Nº1 para cada época desportiva;
- 4.4. Infantis:
 - 4.4.1. Os jogadores e jogadoras da categoria de Infantis (Sub-13 e Sub-12) e benjamins (Sub-11 e Sub-10), de acordo com a respetiva idade e em conformidade com o fixado em Comunicado Oficial Nº1 para cada época desportiva;
 - 4.4.2. As jogadoras da categoria de Iniciados (Sub-15 e Sub-14), de acordo com a respetiva idade e em conformidade com o fixado em Comunicado Oficial Nº1 para cada época desportiva;
- 4.5. Benjamins
 - 4.5.1. Os jogadores e jogadoras da categoria de Benjamins (Sub-11 e Sub-10) e Traquinas (Sub-9 e Sub-8), de acordo com a respetiva idade e em conformidade com o fixado em Comunicado Oficial Nº1 para cada época desportiva;
 - 4.5.2. As jogadoras da categoria de Infantis (Sub-13 e Sub-12), de acordo com a respetiva idade e em conformidade com o fixado em Comunicado Oficial Nº1 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 do jogo seguinte.
7. A participação de um jogador em jogos das provas oficiais da AFPD, quando não tenha sido devidamente inscrito, é sancionada disciplinarmente.



ARTIGO 38º 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 39º 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 40º 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 41º LEIS DO JOGO

1. Os jogos da Competição 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 42.º DURAÇÃO DOS JOGOS

1. Os jogos da Competição de Juniores, juvenis e Iniciados têm a duração de 40 minutos, cronometrados, divididos em duas partes de 20 minutos, intercaladas por um intervalo de 15 minutos.
2. Os jogos da Competição de Infantis têm a duração de 50 minutos, divididos em duas partes de 25 minutos, intercaladas por um intervalo de 15 minutos.
3. Os jogos da Competição de Benjamins têm a duração de 40 minutos, divididos em duas partes de 20 minutos, intercaladas por um intervalo de 15 minutos.

ARTIGO 43º BOLAS

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

ARTIGO 44º 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 45º 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 de Futsal.
3. Compete ao árbitro principal verificar, antes do início do jogo, se o recinto desportivo obedece às condições regulamentares previstas no presente Regulamento, bem como das marcações previstas nas Leis do Jogo.
4. Nos casos em que não estejam reunidos os pressupostos previstos no número anterior, deverá o árbitro tentar remediar as anomalias verificadas com o auxílio do Clube visitado, só devendo aceder à sua preparação quando entender que tal não acarreta prejuízos para a verdade desportiva.
5. 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 46º 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 47º 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 48º 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 sete jogadores suplentes na ficha técnica do jogo, podendo ser acrescentado dois jogadores do escalão inferior.
3. As substituições não têm qualquer limitação nem distinção de posição, podendo os jogadores substituídos voltar a competir nesse jogo.
4. Nas competições de Infantis e benjamins adotam-se as seguintes regras nas substituições:
 - a. Os jogadores que entram de início, têm de permanecer em campo durante os primeiros 5 minutos. Findo este tempo, haverá lugar a uma paragem, onde as equipas procedem à troca obrigatória de todos os jogadores, sendo que, ambas as equipas procedem a um número mínimo de substituições igual ao da equipa que possuir o menor número de jogadores suplentes;
 - b. Entre os 5 e os 10 minutos, os jogadores não utilizados até então, sê-lo-ão, até aos 10 minutos. Findo este tempo, haverá lugar a uma paragem, onde as equipas procedem à troca obrigatória de todos os jogadores;
 - c. Entre os 10 e os 15 minutos, os jogadores não utilizados até então, sê-lo-ão, até aos 15 minutos. Findo este tempo, as substituições passam a ser volantes;
 - d. Durante a segunda parte do jogo, as substituições serão volantes, não tendo qualquer limitação, podendo os jogadores substituídos voltarem a competir no jogo;
 - e. Todos os atletas inscritos na ficha de jogo devem obrigatoriamente ser utilizados.
5. 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.
6. 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.
 7. Após terem sido substituídos, os jogadores podem permanecer no banco dos suplentes, quando devidamente equipados.
 8. Com o objetivo de permitir uma rápida e inequívoca identificação por parte das equipas e dos árbitros do momento em que um jogador expulso da superfície de jogo pode ser substituído, o cronometrista entregará aos delegados de cada equipa, um documento com a indicação do Clube, número do jogador expulso, e minuto e segundo no qual a sua substituição pode ter lugar.

ARTIGO 49º COMPOSIÇÃO DOS BANCOS DE SUPLENTES

1. O banco de suplentes pode ser composto pelos seguintes elementos dos Clubes:
 - a) Sete jogadores suplentes, podendo ser acrescentado dois jogadores do escalão inferior;
 - b) Cinco Dirigentes ou Técnicos, de entre os seguintes:
 - i. Até dois Delegados;
 - ii. Um Treinador Principal;
 - iii. Um Treinador-Adjunto;
 - iv. Um Treinador Estagiário, caso exista;
 - v. 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);



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, bem como se encontrarem na zona destinada ao aquecimento.
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) Na eventualidade de o Clube visitante não dispor de elemento de Staff Médico, a assistência médica 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 50º PRÉMIOS

1. AFPD institui para as competições os seguintes prémios:
 - a) Campeonato de São Miguel:
 - i. 1 Taça para o clube vencedor;
 - ii. 20 medalhas para o clube vencedor.
 - b) Taça de Honra
 - i. 1 Taça para o clube vencedor.
 - c) Ligas Ouro, Prata ou Bronze
 - i. 1 Taça para o clube vencedor.
 - d) Taça de São Miguel:
 - i. 1 Taça para o clube vencedor;



- ii. 20 medalhas para o clube vencedor;
- iii. 20 medalhas para o clube finalista.

CAPÍTULO VII ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

ARTIGO 51º 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 52º 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 53º 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 54º 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 dado por concluído o Campeonato de São Miguel– Futsal em momento anterior à da sua conclusão normal, a prova apenas será considerada válida se for concluída, no mínimo, a 1ª volta.
2. Se a prova for considerada válida nos termos do número anterior do presente artigo, a qualificação do Clube para o Campeonato da categoria faz-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. A partir da época desportiva 2026/2027 os Clubes são obrigados a apresentar o Regulamento de Segurança ou Regulamento de Funcionamento do recinto, nos termos previstos na lei.

ARTIGO 55º 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

