



REGULAMENTO

CAMPEONATO NACIONAL E
ELITE DE FUTEBOL PRAIA



REGULAMENTO

CAMPEONATO NACIONAL E ELITE DE FUTEBOL PRAIA

Regulamento aprovado pelo Comité de emergência da Federação Portuguesa de Futebol, na sua reunião de 06 de julho de 2020, de acordo com o disposto no artigo 10.º e nas alíneas a) e c) do número 2 do artigo 41.º, do Decreto-Lei n.º 248-B/2008, de 31 de dezembro, na redação que lhe foi conferida pelo Decreto-Lei n.º 93/2014, de 23 de junho, e artigos 51, número 2, alíneas a) e b) e 53º dos Estatutos da FPF.

Índice

CAPÍTULO I	DISPOSIÇÕES GERAIS.....	5
ARTIGO 1º	NORMA HABILITANTE.....	5
ARTIGO 2º	OBJETO	5
ARTIGO 3º	ÂMBITO OBJETIVO DE APLICAÇÃO	5
ARTIGO 4º	ÉPOCA DESPORTIVA	5
ARTIGO 5º	DISPOSIÇÕES PRÉVIAS	5
ARTIGO 6º	PRINCÍPIOS E DEVERES DE PARTICIPAÇÃO NA PROVA	6
ARTIGO 7º	PLATAFORMA DA TRANSPARÊNCIA.....	7
ARTIGO 8º	ORGANIZADOR E PROMOTOR.....	8
ARTIGO 9º	FORMATO DA PROVA.....	9
ARTIGO 10º	CRITÉRIO DE LOCALIZAÇÃO GEOGRÁFICA	9
ARTIGO 11º	QUALIFICAÇÃO	9
ARTIGO 12º	CONFIRMAÇÃO DE PARTICIPAÇÃO.....	9
ARTIGO 13º	INTEGRAÇÃO DE LACUNAS.....	9
CAPÍTULO II	ORGANIZAÇÃO TÉCNICA.....	10
ARTIGO 14º	DESEMPATES.....	10
ARTIGO 15º	JOGOS NÃO INICIADOS OU NÃO CONCLUÍDOS	11
ARTIGO 16º	JOGO ANULADO E MANDADO REPETIR POR MOTIVO DE PROTESTO	12
ARTIGO 17º	REQUISITOS DOS RECINTO DESPORTIVOS.....	12
ARTIGO 18º	ZONA TÉCNICA	12
ARTIGO 19º	ACESSO E PERMANÊNCIA NA ZONA TÉCNICA	13
CAPÍTULO III	EQUIPAMENTOS.....	13
ARTIGO 20º	REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS.....	13
ARTIGO 21º	NUMERAÇÃO.....	13
ARTIGO 22º	PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS.....	14
CAPÍTULO IV	JOGADORES E OUTROS AGENTES DESPORTIVOS.....	14
ARTIGO 23º	INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES.....	14
ARTIGO 24º	HABILITAÇÕES MÍNIMAS DOS TREINADORES	15
CAPÍTULO V	JOGOS.....	16
ARTIGO 25º	DOS JOGOS.....	16
ARTIGO 26º	BOLAS.....	17
ARTIGO 27º	DELEGADO AO JOGO DA FPF	17
ARTIGO 28º	DELEGADO AO JOGO DOS CLUBES	18
ARTIGO 29º	EQUIPA DE ARBITRAGEM	20
ARTIGO 30º	COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS E SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES	21
ARTIGO 31º	COMPOSIÇÃO DOS BANCOS DE SUPLENTE	22
ARTIGO 32º	PRÉMIOS.....	22
CAPÍTULO VI	ORGANIZAÇÃO COMERCIAL.....	22

ARTIGO 33º	PUBLICIDADE	22
ARTIGO 34º	TRANSMISSÃO E ATIVIDADES DE COMUNICAÇÃO SOCIAL	23
CAPÍTULO VII	ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA.....	24
ARTIGO 35º	ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA	24
ARTIGO 36º	ENCARGOS COM DESLOCAÇÕES	24
CAPÍTULO VIII	DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS.....	24
ARTIGO 37º	DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS	24
ARTIGO 38º	ENTRADA EM VIGOR	25
CAPÍTULO IX	ANEXOS.....	25
ANEXO I.	DEFINIÇÃO DA ZONA TÉCNICA	25
ANEXO II.	REQUERIMENTO DE UTILIZAÇÃO DE PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS. 25	

CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS**ARTIGO 1º NORMA HABILITANTE**

O presente Regulamento é adotado 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 pelo Decreto-Lei n.º 248-B/2008, de 31 de dezembro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 93/2014, de 23 de junho.

ARTIGO 2º OBJETO

1. O presente Regulamento rege a organização das seguintes competições:
 - a) Campeonato de Elite Masculino de Futebol de Praia;
 - b) Campeonato Nacional Masculino de Futebol de Praia.
2. Qualquer referência no presente Regulamento a Campeonato, Prova, ou Competição, é tida como feita às competições elencadas no número anterior.

ARTIGO 3º ÂMBITO OBJETIVO DE APLICAÇÃO

1. Cada Competição tem a denominação oficial que consta nas alíneas a) e b) do número 1. do ARTIGO 2º, podendo ser alterada, no todo ou em parte, no âmbito de acordos de patrocínio celebrados pela FPF.
2. Qualquer alteração à denominação da Competição referida no número anterior é divulgada pela FPF através de Comunicado Oficial.

ARTIGO 4º ÉPOCA DESPORTIVA

O Campeonato de Elite Masculino de Futebol de Praia e o Campeonato Nacional Masculino de Futebol de Praia realizam-se no período de uma época desportiva específica, tal como determinado pela FPF através de Comunicado Oficial.

ARTIGO 5º 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. O Regime referente às equipas B encontra-se previsto nos termos do Regulamento de Clubes Satélites e Equipas B.

3. As referências à Federação Portuguesa de Futebol (FPF) 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 6º PRINCÍPIOS E DEVERES DE PARTICIPAÇÃO NA PROVA

1. O Campeonato é realizado 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 do Campeonato;
 - b) colaborar de forma a promover a transparência e proteger a integridade e a credibilidade do Campeonato;
 - 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. A FPF 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 lhe forem determinados para salvaguarda dos princípios identificados no presente artigo.

ARTIGO 7º PLATAFORMA DA TRANSPARÊNCIA

1. A relação dos titulares ou usufrutuários, individuais ou coletivos, por conta própria ou por conta de outrem, de participações qualificadas no capital social de sociedade desportiva é de comunicação obrigatória à FPF.
2. Para os efeitos do disposto no número anterior, considera-se participação qualificada a detenção, isolada ou conjuntamente, de pelo menos 10 % do capital social ou dos direitos de voto.
3. A comunicação referida no n.º 1 deve ser feita pela sociedade desportiva, na Plataforma da Transparência da FPF, no prazo conferido para o efeito através de Comunicado Oficial, dela devendo constar:
 - a) A identificação e discriminação das percentagens de participação e dos direitos de voto detidos por cada titular;
 - b) A identificação e discriminação de toda a cadeia de entidades a quem a participação deva ser imputada, independentemente da sua eventual sujeição a lei estrangeira;
 - c) A indicação de eventuais participações, diretas ou indiretas, daqueles titulares noutras sociedades desportivas.
4. A informação referida no número anterior deve ser enviada no prazo conferido para o efeito através de Comunicado Oficial e atualizada no prazo de quatro dias úteis contado da ocorrência dos seguintes factos constitutivos:
 - a) Aquisição ou ultrapassagem, por um titular, do limiar de 10 % do capital social ou dos direitos de voto;
 - b) Redução, por um titular, da sua participação ou detenção de direitos de voto para uma percentagem inferior à referida na alínea anterior.

5. Toda a informação comunicada nos termos dos números anteriores é publicada no site da FPF, em cumprimento da legislação aplicável.
6. Com a informação devem ser juntos documentos públicos comprovativos da informação prestada.

ARTIGO 8º ORGANIZADOR E PROMOTOR

1. O Campeonato de Elite Masculino de Futebol de Praia e o Campeonato Nacional Masculino de Futebol de Praia têm como entidade organizadora a FPF, em cooperação com as Associações Distritais ou Regionais (ADR), sendo estas titulares de todos os direitos inerentes à Competição, sem prejuízo daqueles que neste Regulamento expressamente se consagram como sendo detidos pelos Clubes.
2. São competências de organização das ADR:
 - a) Organização logística da primeira e segunda fase da prova;
 - b) Planeamento e angariação de todos os recursos da prova;
 - c) Montagem dos recintos desportivos;
 - d) Escolha dos locais de realização da primeira e segunda fase da prova;
 - e) Processo de inscrição de todos os agentes desportivos;
 - f) Elaboração do calendário competitivo da primeira e segunda fase da prova;
 - g) Promoção e divulgação da primeira e segunda fase da prova;
 - h) Promoção e implementação de serviços de comunicação na primeira fase da prova relativamente à organização, aos agentes desportivos e parceiros;
 - i) Indicação de um campo para a realização dos jogos;
 - j) garantir a presença de médico ou enfermeiro ou fisioterapeuta ou elemento inscrito na ficha técnica que não os jogadores com formação em Suporte Básico de Vida e Desfibrilhação Automática Externa e respetivo equipamento.
3. As instalações para o controlo antidopagem devem reunir as condições previstas na Lei e no Regulamento Antidopagem da FPF, com as necessárias adaptações.

ARTIGO 9º FORMATO DA PROVA

O formato da Competição será definido e previsto em Comunicado Oficial, e o mesmo faz parte integrante do presente regulamento.

ARTIGO 10º CRITÉRIO DE LOCALIZAÇÃO GEOGRÁFICA

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 11º QUALIFICAÇÃO

1. No Campeonato Nacional de Futebol de Praia, na primeira fase, as equipas B têm de ficar em séries diferentes.
2. As equipas B podem participar na 2ª fase do Campeonato Nacional de Futebol de Praia; contudo, não poderão participar na 3ª fase do mesmo.

ARTIGO 12º CONFIRMAÇÃO DE PARTICIPAÇÃO

Os clubes que tenham obtido o direito de competir no Campeonato de Elite Masculino de Futebol de Praia e o Campeonato Nacional Masculino de Futebol de Praia, devem confirmar a sua participação para a época desportiva seguinte na respetiva prova nos termos definidos pela FPF.

ARTIGO 13º INTEGRAÇÃO DE LACUNAS

1. O Campeonato de Elite Masculino de Futebol de Praia e o Campeonato Nacional Masculino de Futebol de Praia regem-se exclusivamente pelas disposições deste Regulamento, sem prejuízo das normas imperativas emanadas pela *Fédération Internationale de Football Association* (FIFA), pela *Beach Soccer Worldwide* (BSWW), pela legislação aplicável.
2. As lacunas existentes no presente Regulamento serão integradas pela Direção da FPF.

CAPÍTULO II ORGANIZAÇÃO TÉCNICA**ARTIGO 14º DESEMPATES**

1. As equipas são pontuadas conforme os resultados desportivos da seguinte forma:
 - a) Vitória, 3 pontos;
 - b) Vitória após prolongamento, 2 pontos;
 - c) Vitória através de pontapés da marca de grande penalidade, 1 ponto;
 - d) Derrota, 0 pontos.
2. Para efeitos de aferição da classificação geral dos clubes no final da primeira e segunda fase da Prova, quando estes se encontrem com o mesmo número de pontos, o desempate é efetuado de acordo com os seguintes critérios e ordem de preferência:
 - a) O maior número de pontos alcançados pelos clubes empatados, nos jogos que entre si realizaram;
 - b) A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos clubes empatados, nos jogos que entre si realizaram;
 - c) O maior número de golos marcados nos jogos que entre si realizaram;
 - d) A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos clubes empatados, nos jogos realizados em toda a fase ou prova;
 - e) O maior número de golos marcados em toda a fase ou prova;
 - f) Menor média de idades de todos os jogadores de cada equipa empatada, sendo considerados os jogadores de cada equipa que participaram em jogos do campeonato nacional dessa época;
 - g) Um sorteio realizado pela FPF.
3. Para aplicação dos critérios de desempate, previstos no ponto anterior, somente contam os golos marcados no tempo regulamentar e no prolongamento.
4. Em caso de igualdade de golos marcados no final do tempo regulamentar dos jogos, o desempate é feito através de um prolongamento de 3 minutos, em conformidade com as Leis do Jogo de Futebol de Praia.

5. Se no final do prolongamento, persistir o empate, o desempate é efetuado através da marcação de pontapés da marca de grande penalidade de acordo com o disposto nas Leis de Jogo de Futebol de Praia.

ARTIGO 15º JOGOS NÃO INICIADOS OU NÃO CONCLUÍDOS

1. Quando, por qualquer razão, não puder iniciar-se ou concluir-se um jogo, este é realizado nas 24 horas seguintes, no mesmo recinto desportivo e horário, tal com previamente agendado, exceto se:
 - a) Existir acordo expresso pelos Clubes no relatório de jogo, com definição de data, hora e local, a validar posteriormente pela FPF;
 - b) Caso algum dos Clubes participantes no jogo em causa tenha agendado um jogo das competições da UEFA ou de competição nacional oficial para a semana seguinte, caso em que será designada nova data para a realização ou conclusão do jogo pela FPF.
2. No caso de jogo não iniciado o clube pode apresentar nova ficha técnica.
3. 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 que se verificava no momento da interrupção.
4. Nos casos de reinício do jogo quando este tenha sido interrompido, os jogadores apenas podem ser substituídos por motivo de lesão, mediante a apresentação de documento comprovativo da sua incapacidade junto da FPF pelo médico do respetivo Clube ou caso o jogador tenha, entretanto, sido cedido ou transferido para outro clube.
5. Nos jogos iniciados e interrompidos nos termos deste artigo, têm acesso ao estádio 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 a suportar até ao limite previsto no Comunicado Oficial nº 1.
6. O valor das despesas do Clube visitante que ultrapasse aquele que se encontra definido no Comunicado Oficial n.º 1, é por si suportado.

7. Os requisitos de segurança definidos para o jogo inicial devem manter-se no reinício do mesmo.

ARTIGO 16º JOGO ANULADO E MANDADO REPETIR POR MOTIVO DE PROTESTO

1. Os protestos dos jogos do Campeonato são julgados pelo Conselho de Justiça da FPF, nos termos da competência que lhe é conferida nos Estatutos da FPF, devendo os fundamentos e a sua tramitação respeitar o que se encontra definido no Regimento desse órgão.
2. Os protestos dos jogos apenas podem ser interpostos pelos Clubes neles intervenientes.
3. Verificando-se a repetição integral do jogo, a constituição da ficha técnica pode ser diferente da prevista para o jogo repetido.

ARTIGO 17º REQUISITOS DOS RECINTO DESPORTIVOS

1. Os jogos são obrigatoriamente disputados num terreno de jogo de areia, não podendo, em caso algum, ser inferior a 35 metros e superior a 37 metros de comprimento e ser inferior a 26 metros e superior a 28 metros de largura.
2. No terreno de jogo, as linhas laterais, bem como, as linhas de baliza, devem estar à distância de 1,5 metros da área destinada ao público.
3. O recinto desportivo deverá reunir todas as condições impostas pela FPF à ADR no caderno de encargos de cada competição.

ARTIGO 18º ZONA TÉCNICA

A entidade organizadora define para cada recinto desportivo a Zona Técnica, podendo a FPF 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 espaços/salas dos Clubes;
- c) Zona de corredores de acesso ao terreno de jogo, aos espaços/salas dos Clubes e da equipa de arbitragem;
- d) Espaços/salas dos Clubes e da equipa de arbitragem;
- e) Sala de controlo antidopagem;

- f) Área técnica nos termos das Leis do Jogo.

ARTIGO 19º ACESSO E PERMANÊNCIA NA ZONA TÉCNICA

1. Podem aceder à zona técnica todos os agentes desportivos cujo acesso e permanência é permitido por este regulamento ou outros com funções no jogo e devidamente autorizados pela FPF.
2. É obrigatória a utilização, a todo o tempo, das credenciais emitidas pelas ADR's ou pela FPF.

CAPÍTULO III EQUIPAMENTOS

ARTIGO 20º REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS

1. Cada Clube participante na competição encontra-se obrigado a equipar os seus jogadores com camisola e calções 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. Não é permitido o uso de calçado durante o jogo; contudo, podem ser utilizadas ligaduras elásticas nos pés ou tornozelos.
4. As cores do equipamento, principal e alternativo, são comunicadas pelos Clubes à FPF antes do início da competição.
5. Antes do início de cada jogo, o árbitro indica se ambas as equipas podem utilizar o seu equipamento principal.
6. Quando dois clubes utilizarem equipamentos semelhantes ou de difícil distinção, é obrigado a mudar de equipamento o clube que joga na qualidade de visitado.

ARTIGO 21º NUMERAÇÃO

1. A numeração nas camisolas dos jogadores é obrigatória, de acordo com as normas seguintes:
 - a) A numeração das camisolas dos jogadores é obrigatória nas costas e na frente da camisola, sendo facultativa nos calções;

- b) Os números devem ser em cor que contraste com as cores próprias das camisolas e dos calções;
 - c) Nas costas da camisola os números devem ter, pelo menos, 25 cm de altura, nos calções e na frente da camisola devem ter pelo menos 10 cm de altura;
 - d) A numeração das camisolas é do 1 ao 18, devendo, no entanto, o número 1 estar reservado para um guarda-redes.
2. O número 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 22º PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS

1. Os clubes são obrigados a fixar, nas mangas do equipamento de jogo, a publicidade fornecida pela FPF.
2. É autorizado o uso de publicidade nos equipamentos dos Jogadores, com o limite de seis patrocinadores.
3. A publicidade pode ser colocada na frente da camisola (dois), atrás da camisola (dois) e no calção (dois).
4. A área de publicidade não pode exceder: 800 cm² na parte da frente da camisola, 450 cm² na parte de trás da camisola e 300 cm² no calção.
5. A utilização de publicidade nos equipamentos deve ser homologada pela FPF, devendo os Clubes, para esse efeito, entregar à FPF requerimento constante do Anexo II ao presente Regulamento, com as especificações técnicas que aí constam, sem prejuízo das regras seguintes.
6. A publicidade deve enquadrar-se com as cores originais do equipamento e não pode ter efeito crítico para os jogadores, árbitros, cronometristas, dirigentes e espectadores.

CAPÍTULO IV JOGADORES E OUTROS AGENTES DESPORTIVOS

ARTIGO 23º INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES

1. Apenas podem participar no Campeonato de Elite Masculino de Futebol de Praia e no Campeonato Nacional Masculino de Futebol de Praia jogadores que se encontrem

devidamente inscritos na FPF através da apresentação dos documentos constantes no Comunicado Oficial n.º1, não lhes sendo aplicável o disposto no Regulamento do Estatuto, da Categoria, da Inscrição e Transferência dos Jogadores.

2. Os processos de inscrição dos jogadores são remetidos à FPF pela ADR onde o clube está filiado.
3. Na competição podem participar atletas masculinos de categoria sénior.
4. A inscrição dos jogadores vale somente para a competição em que seja feita, não contando para efeitos de acumulação de inscrições nem de movimento de registo previsto no Regulamento do Estatuto, da Categoria, da Inscrição e Transferências de Jogadores.
5. Não são permitidas transferências de jogadores inscritos para participar no Campeonato de Elite de Futebol de Praia e Campeonato Nacional de Futebol de Praia.
6. Cada equipa deve inscrever um mínimo de 10 jogadores e um máximo de 20 jogadores, dentro dos quais 3 terão que ser guarda-redes; para além daqueles 20 jogadores, os clubes poderão ainda inscrever mais 2 jogadores caso sejam jogadores de escalão Sub-21, contabilizando assim um máximo de 22 jogadores.
7. A participação de um jogador num jogo do Campeonato, quando não tenha sido devidamente inscrito, é sancionada disciplinarmente.
8. Nos jogos anulados e mandados repetir, por motivo de protesto julgado procedente, apenas poderão participar os jogadores que satisfaziam as condições regulamentares de inscrição na data do jogo anulado.
9. Os jogadores que na data primitiva do jogo se encontravam a cumprir sanção disciplinar que as impedia de participar nesse jogo, não poderão participar no jogo de repetição.

ARTIGO 24º HABILITAÇÕES MÍNIMAS DOS TREINADORES

1. Os Clubes participantes no Campeonato de Elite de Futebol de Praia Masculino e o Campeonato Nacional de Futebol de Praia Masculino devem obrigatoriamente inscrever um treinador principal, o qual deve possuir as habilitações mínimas referidas nos números seguintes.

2. Os treinadores principais devem ter obtido a habilitação de grau I (UEFA C) e os treinadores adjuntos a habilitação de grau I (UEFA C), devidamente comprovada através de cédula de treinador de desporto, verificando-se a correspondência dos graus a que alude a Lei n.º 40/2012, de 28 de agosto, na sua redação atual.
3. Os Clubes cujo treinador principal tenha sido destituído ou se encontre impossibilitado de exercer funções ou cuja equipa técnica não cumpra o disposto nos números 1 e 2 do presente artigo, devem dar conhecimento desse facto à FPF, dispondo de um prazo de 15 dias, contados da data em que se realize o primeiro jogo oficial em que o Clube não cumpra esta exigência regulamentar, para regularizarem a situação.
4. Considera-se treinador impossibilitado aquele que por motivos de força maior e/ou por motivos disciplinares não possa comparecer ao jogo.
5. Sem prejuízo do previsto no número 3 do presente artigo, quando o treinador principal se encontre impedido pontualmente de desempenhar as suas funções, pode ser substituído pelo treinador-adjunto ou outro treinador que se encontre habilitado.
6. No prazo indicado no número anterior, o treinador-adjunto com o grau de habilitações mais elevado, deve constar da ficha técnica de jogo enquanto treinador principal.
7. Salvo o disposto na Lei n.º 9/2009, de 4 de março, na sua redação atual, é obrigatória a obtenção de título profissional válido para o exercício da atividade de treinador.
8. Nos termos da Lei n.º 40/2012, de 28 de agosto, na sua redação atual, é nulo o contrato pelo qual alguém se obrigue a exercer a atividade de treinador de desporto sem título profissional válido.

CAPÍTULO V JOGOS

ARTIGO 25º DOS JOGOS

1. As fases de apuramento para a fase final são organizadas pelas ADR, segundo os modelos e os requisitos previamente estabelecidos pela FPF.
2. A fase final é organizada pela FPF.
3. As provas da FPF não são interrompidas por realização de jogos internacionais de carácter particular, ficando, todavia, reservado aos clubes que tenham um ou mais

jogadores convocados, o direito de pedir adiamento dos jogos que lhes tenham sido marcados para as datas em que se verifique a impossibilidade de os poderem utilizar. Para efeitos de alteração da data do jogo, cabe à FPF proceder à remarcação daquele jogo.

4. As ADR ou a FPF comunicam aos clubes, com pelo menos 48 horas de antecedência, os locais e horas dos jogos.
5. Apenas se podem realizar jogos em recintos que cumpram as disposições estipuladas nas Leis de Jogo da FIFA para o Futebol de Praia.
6. A duração dos jogos respeita as Leis de Jogo da FIFA para o Futebol de Praia.
7. Com a antecedência mínima de 60 minutos do início do jogo, os delegados entregam ao árbitro principal a relação dos jogadores e técnicos (modelo FPF para futebol de praia), acompanhada dos cartões licença, não podendo ser mencionados nessa relação mais do que 12 jogadores.
8. A entrada das três equipas no terreno de jogo deve ser efetuada com a presença de todos os jogadores.
9. Com o objetivo de permitir iniciar os jogos à hora prevista, as equipas devem estar junto da equipa de arbitragem, preparadas para entrar no terreno de jogo, 3 minutos antes da hora prevista para o início do mesmo.

ARTIGO 26º BOLAS

Compete à FPF ceder as bolas de jogo.

ARTIGO 27º DELEGADO AO JOGO DA FPF

1. A FPF pode nomear delegados para os jogos, competindo a estes, genericamente, zelar pela observância das normas previstas no presente Regulamento.
2. São, designadamente, competências do Delegado de jogo da FPF:
 - a) Fomentar e desenvolver os princípios gerais do presente Regulamento, designadamente no âmbito da defesa da integridade, ética e do espírito desportivo;

- 
- b) Verificar juntamente com o árbitro as boas condições técnicas do terreno de jogo e respetivo equipamento, com vista à realização dos jogos;
 - c) Verificar com o Coordenador de Segurança, quando exista, as condições de segurança do estádio;
 - d) Colaborar com os elementos da Autoridade Antidopagem de Portugal, que tenham sido destacados para o jogo em questão, com vista a realizar os controlos aos jogadores, nos casos em que não exista outro delegado do Clube com essa função;
 - e) Presenciar e verificar o cumprimento das disposições regulamentares relativas ao *flash interview*, quando estas tenham lugar;
 - f) Coordenar a reunião antecedente ao jogo, com vista à sua organização, quando a FPF o tenha determinado em casos de jogos de risco elevado, ou outros;
 - g) Elaborar, no final do período em que exerceu as suas funções, um relatório pormenorizado sobre todas as ocorrências do jogo, que deve ser enviado à FPF no prazo de 3 dias úteis, contados desde a data de realização do jogo.
3. A *Flash Interview* deverá decorrer de acordo com a seguinte ordem: em primeiro lugar, os agentes desportivos do clube vencedor; em segundo lugar, os agentes desportivos do clube vencido; em caso de empate no jogo, os primeiros entrevistados serão os agentes desportivos do clube visitante.

ARTIGO 28º DELEGADO AO JOGO DOS CLUBES

1. Cada Clube indica, 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 75 minutos de antecedência face ao seu início;
 - b) Colaborar com o Delegado de jogo da FPF em todos os aspetos da organização;
 - c) Assegurar que os dirigentes, delegados, jogadores, treinadores e funcionários do Clube que representam têm um comportamento correto entre si, com a FPF, 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;
- d)** 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 FPF;
- e)** Apresentar à Equipa de Arbitragem, com uma antecedência mínima de 60 minutos do início do jogo, a ficha técnica do jogo, 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 FPF e os respetivos cartões licença;
 - ii.** Restantes elementos sentados no banco de suplentes e no banco suplementar, designadamente delegados, treinadores e outros agentes desportivos;
 - iii.** Jogadores que desempenham as funções de capitão e sub-capitão;
 - iv.** Delegado para o controlo antidopagem, com indicação do seu nome completo e número de licença federativa.
- f)** Apresentar à Equipa de Arbitragem, com uma antecedência mínima de 60 minutos do início do jogo, a ficha de constituição das equipas ou line-up, através de modelo previamente definido pela FPF, podendo igualmente as equipas intervenientes no jogo trocar entre si mediante acordo;
- g)** Validar os dados constantes da ficha técnica de jogo submetida via plataforma informática Score, designadamente quanto à constituição das equipas, para afixação nos locais destinados aos órgãos de comunicação social;
- 4.** A identificação dos agentes desportivos, perante a equipa de arbitragem, deve ser feita através do cartão licença da FPF/ADR/LPFP, salvo nos casos documentalmente comprovados em que o cartão não tenha sido emitido pela entidade respetiva, em que aí a identificação se realizará através de:
- a)** apresentação do cartão FPF da época anterior:

- 
- b) declaração do respetivo Clube ou Sociedade Desportiva, acompanhada de fotocópia do documento de identificação (cartão de cidadão, bilhete de identidade ou passaporte) do elemento a identificar ou;
 - c) credencial emitida pela FPF para esse efeito.
5. A entrega do *line-up* das equipas deve ser feita ao Delegado da FPF ou, na ausência deste, à equipa de arbitragem.
 6. As fichas técnicas de jogo são preenchidas em duplicado, através da plataforma informática Score, não sendo permitidas rasuras nem abreviaturas nos quadriculados dos respetivos modelos, devendo criar-se, quando necessário, uma linha intermédia e preenchidas novas fichas quando ocorram alterações
 7. O original dos modelos é remetido à FPF juntamente com o relatório do árbitro, identificando os nomes completos dos visados e os respetivos números de licença do jogador ou do documento de identificação pessoal dos restantes agentes desportivos.
 8. Os delegados devem confirmar, mediante assinatura no verso das fichas, os agentes desportivos que tenham sido expulsos ou como tal considerados.
 9. 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 29º EQUIPA DE ARBITRAGEM

1. O Conselho de Arbitragem da FPF nomeia para cada jogo as equipas de arbitragem que são compostas por dois árbitros e um cronometrista.
2. Para cada jogo, podem ainda ser designados observadores de árbitros pela Secção de Classificações do Conselho de Arbitragem da FPF.
3. Compete ao árbitro principal verificar, antes do início do jogo, se o recinto desportivo (terreno de jogo) 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 da equipa de

organização, só devendo aceder à sua não reparação quando entender que tal não acarreta prejuízos para a verdade desportiva.

ARTIGO 30º COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS E SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES

1. Cada equipa tem a composição mínima de jogadores que se encontra definida pela FPF e nas Leis do Jogo e apenas podem participar os jogadores devidamente inscritos.
2. Os clubes podem designar até sete jogadores suplentes na ficha técnica do jogo, sendo que o número de substituições no decorrer do jogo é ilimitado, sem distinção das posições que os jogadores ocupam em campo e independentemente de os substituídos se encontrarem ou não lesionados.
3. As substituições são operadas nos termos das Leis de Jogo do Futebol de Praia.
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 adicionada 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 inscrita na FPF pelo Clube, e que não constasse na ficha técnica inicial.
5. Se um jogador tiver sido substituído nos casos de conclusão de jogo que tenha sido interrompido, deve ser apresentado documento comprovativo da sua incapacidade junto da FPF pelo médico do respetivo Clube.
6. Na 2.ª volta da 1ª Fase do Campeonato de Elite de Futebol de Praia, apenas poderão ser utilizados jogadores que tenham disputado 3 jogos da 1.ª volta.

7. No Campeonato de Elite de Futebol de Praia, caso algum jogador que satisfaça as condições enunciadas no número anterior se encontre lesionado por altura da 2.ª volta poderá ser substituído mediante prova médica e consulta da Unidade de Saúde e Performance da FPF.
8. Na 2.ª Fase do Campeonato Nacional de Futebol de Praia, apenas poderão ser utilizados jogadores que tenham participado/disputado, pelo menos, 4 jogos da 1.ª Fase.
9. No Campeonato Nacional de Futebol de Praia, apenas poderão participar nos jogos da 2.ª e 3.ª Fase, os jogadores que tiverem sido inscritos na ficha de jogo em, pelo menos, metade dos jogos disputados pelo clube na 1.ª Fase.
10. As equipas B devem ser compostas apenas por jogadores Sub-22.
11. Os jogadores que disputem 4 jogos pela equipa principal não poderão jogar na equipa B.

ARTIGO 31º COMPOSIÇÃO DOS BANCOS DE SUPLENTE

1. No banco de suplentes podem permanecer até um máximo de 6 agentes desportivos como Treinador, Treinador Adjunto, Delegado, Médico, Enfermeiro, massagista ou fisioterapeuta.
2. Sem prejuízo do número anterior, se o clube tiver um treinador a cumprir estágio poderá ter um lugar adicional.

ARTIGO 32º PRÉMIOS

A FPF atribui uma Taça e 20 medalhas à equipa campeã, 20 medalhas à equipa finalista, de acordo com o formato da prova.

CAPÍTULO VI ORGANIZAÇÃO COMERCIAL

ARTIGO 33º PUBLICIDADE

1. É proibida a publicidade que, pela sua forma, objeto ou fim, ofenda os valores e princípios da competição.
2. É proibida, nomeadamente, a publicidade:

- a) Que estimule ou faça apelo à violência, discriminação, racismo, xenofobia ou intolerância nos espetáculos desportivos;
- b) Encoraje a realização de apostas desportivas por agente desportivo;
- c) De marca ou entidade sem licença para a exploração de apostas desportivas em território nacional.

ARTIGO 34º TRANSMISSÃO E ATIVIDADES DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

1. A FPF é titular dos direitos de transmissão televisiva dos jogos das competições aqui reguladas, bem como dos respetivos resumos.
2. Compete à FPF determinar a data e a hora dos jogos que sejam objeto de transmissão televisiva, não podendo qualquer um dos clubes envolvidos se recusar a participar.
3. A transmissão televisiva ou multimédia, total ou parcial, dos jogos do Campeonato, em direto ou em diferido, apenas se pode realizar mediante prévia autorização da FPF.
4. A autorização referida no número anterior apenas ocorre caso a FPF não pretenda proceder à transmissão do jogo nos termos do presente artigo.
5. O pedido de autorização deve ser enviado à FPF 15 dias antes da data do jogo.
6. À transmissão, autorizada nos termos dos números anteriores, não podem estar associados patrocínios ou marcas, nomeadamente através de separadores ou spots publicitários, salvo se respeitantes a patrocinadores oficiais da Prova.
7. A transmissão em canal de televisão oficial de clube participante no jogo nunca pode ser no mesmo horário da transmissão pelo operador de televisão indicado pela FPF.
8. O titular dos direitos de transmissão televisiva tem competência exclusiva para instalar publicidade nas linhas do terreno de jogo, demais zonas visíveis em ambiente de televisão, painéis publicitários das conferências de imprensa e demais locais de atividades de media que se venham a realizar.
9. Nos jogos objeto de transmissão televisiva pela FPF, os clubes detêm direitos de publicidade estática na linha de publicidade do recinto, com ressalva da área reservada à FPF, correspondente a 12 espaços centrais na primeira linha de publicidade.

- 10.** A publicidade a instalar pelos clubes, nos termos do número anterior, não pode ser concorrente com a dos patrocinadores da FPF, sem prejuízo dos contratos em vigor celebrados antes da publicação do presente regulamento.
- 11.** A FPF reserva-se o direito de enviar para os clubes diretrizes gráficas para partilha, transmissão, total ou parcial, de jogos.
- 12.** A recolha de imagens dos jogos para sua divulgação, quando feita por entidades que não sejam titulares dos direitos de transmissão televisiva, apenas deve ser feita nos termos e para os efeitos do disposto na Lei e no presente Regulamento.
- 13.** É proibida a captação pelos adeptos de dados e informações relativas a quaisquer factos que ocorram no decurso dos jogos 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.

CAPÍTULO VII ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

ARTIGO 35º ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

- 1.** Não há organização financeira nos jogos do Campeonato de Elite de Futebol de Praia Masculino e do Campeonato Nacional de Futebol de Praia Masculino
- 2.** A FPF é titular de todos os direitos económicos da competição.
- 3.** A FPF suporta as despesas com arbitragem e policiamento.
- 4.** Todos os jogos são realizados sem entradas pagas.

ARTIGO 36º ENCARGOS COM DESLOCAÇÕES

Os Clubes suportam os encargos com as deslocações para os jogos em que participam, excetuando-se as viagens de e para as Regiões Autónomas que obedecem a regulamentação financeira especialmente emitida para esse efeito pela FPF.

CAPÍTULO VIII DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

ARTIGO 37º DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

1. O formato da prova pode, excepcionalmente e no decurso da época 2020/21, ser objeto de alteração por força da data de retoma dos treinos e jogos a serem definidos pela DGS e do calendário internacional a ser definido pela FIFA e UEFA.
2. Durante a época 2020/21 pode ser alterado o formato da competição dependendo de circunstâncias excecionais que ditem a eventual paragem da competição.

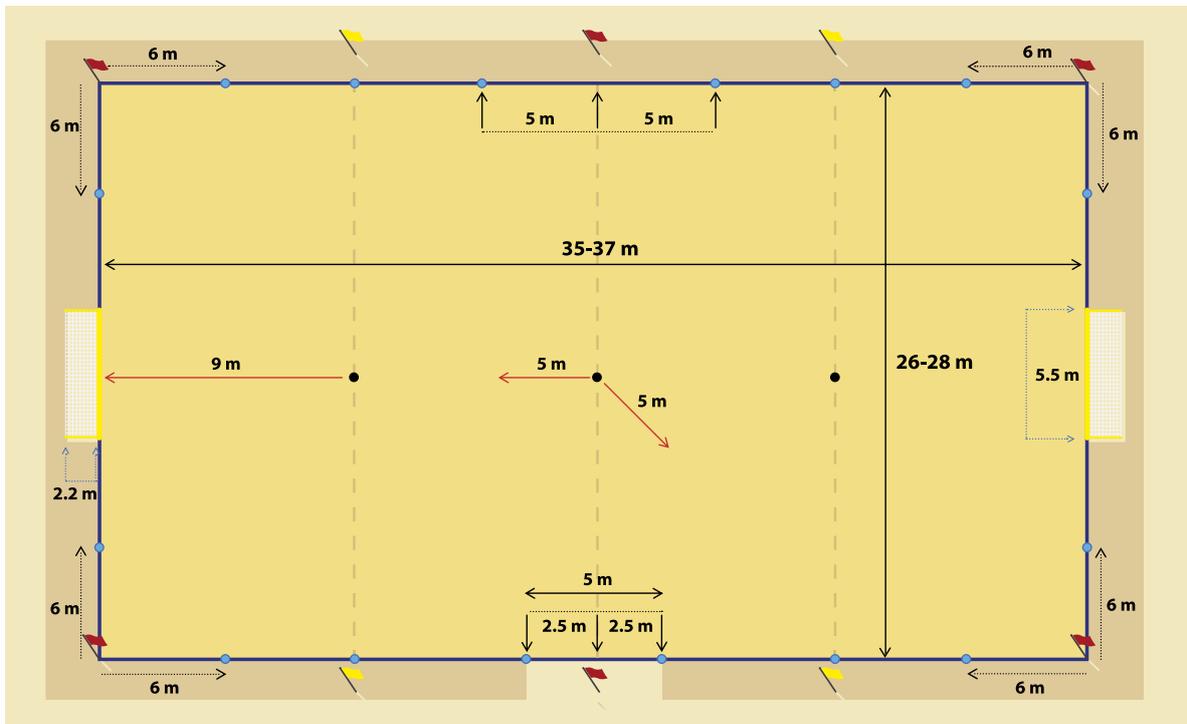
ARTIGO 38º ENTRADA EM VIGOR

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

CAPÍTULO IX ANEXOS

ANEXO I. DEFINIÇÃO DA ZONA TÉCNICA

ANEXO II. REQUERIMENTO DE UTILIZAÇÃO DE PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS



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 ²	área máxima: 450 cm ² (sem interferir com a numeração)	área máxima: 220 cm ²	sobre o logotipo do fabricante: 120 cm ²	área máxima: 100 cm ²

Assinatura e Carimbo
do Clube requerente

--

Assinatura e Carimbo
da Associação

--

Assinatura e Carimbo
da FPF

--

Local

Data

--	--

Local

Data

--	--

Local

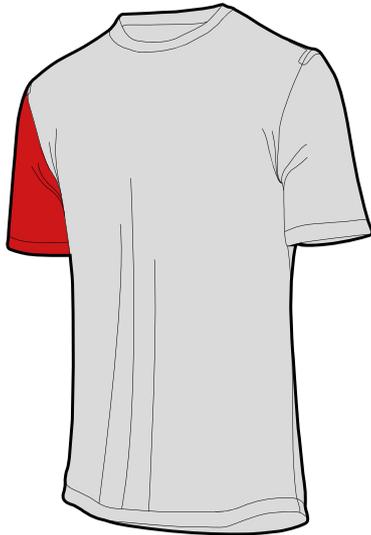
Data

--	--

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



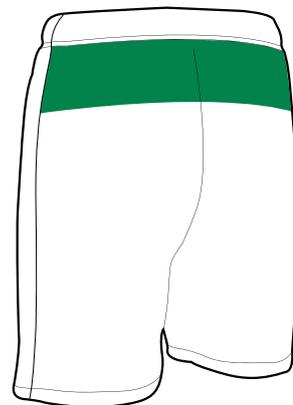
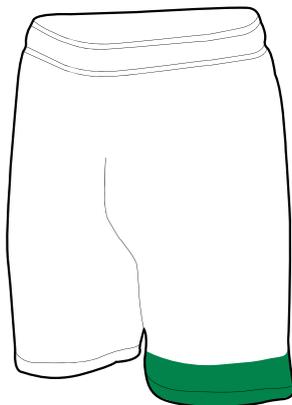
● - área reservada utilizável: 600 cm²



● - área reservada utilizável: 450 cm²
(sem interferir com a numeração)

● - Publicidade na manga direita reservada à entidade organizadora da competição com área máxima de 200 cm²

INDICAÇÕES TÉCNICAS - CALÇÕES



● - Área de Publicidade - na parte da frente da perna esquerda 120 cm² ; na parte posterior 220 cm²,