



## **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 29 de março de 2021, 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.

O presente regulamento foi sujeito a consulta pública.

**Índice**

<b>CAPÍTULO I</b>	<b>DISPOSIÇÕES GERAIS</b> .....	<b>5</b>
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 .....	10
ARTIGO 12º	ACESSO À COMPETIÇÃO.....	10
ARTIGO 13º	EQUIPAS B .....	10
ARTIGO 14º	INTEGRAÇÃO DE LACUNAS.....	11
<b>CAPÍTULO II</b>	<b>ORGANIZAÇÃO TÉCNICA</b> .....	<b>11</b>
ARTIGO 15º	DESEMPATES .....	11
ARTIGO 16º	ADIAMENTO DE JOGOS .....	13
ARTIGO 17º	ORDEM DOS JOGOS.....	13
ARTIGO 18º	MARCAÇÃO E ALTERAÇÃO DE DATAS E HORAS DE JOGOS.....	14
ARTIGO 19º	ALTERAÇÃO DE RECINTO DESPORTIVO POR INICIATIVA DOS CLUBES.....	14
ARTIGO 20º	JOGOS NÃO INICIADOS OU NÃO CONCLUÍDOS .....	15
ARTIGO 21º	JOGO ANULADO E MANDADO REPETIR POR MOTIVO DE PROTESTO .....	16
ARTIGO 22º	REQUISITOS DOS RECINTO DESPORTIVOS.....	17
ARTIGO 23º	ZONA TÉCNICA .....	17
ARTIGO 24º	ACESSO E PERMANÊNCIA NA ZONA TÉCNICA .....	18
<b>CAPÍTULO III</b>	<b>EQUIPAMENTOS</b> .....	<b>18</b>
ARTIGO 25º	REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS.....	18
ARTIGO 26º	NUMERAÇÃO.....	19
ARTIGO 27º	PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS.....	19
<b>CAPÍTULO IV</b>	<b>JOGADORES E OUTROS AGENTES DESPORTIVOS</b> .....	<b>20</b>
ARTIGO 28º	INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES.....	20
ARTIGO 29º	JOGADORES FORMADOS LOCALMENTE .....	20
ARTIGO 30º	HABILITAÇÕES MÍNIMAS DOS TREINADORES .....	21
<b>CAPÍTULO V</b>	<b>JOGOS</b> .....	<b>22</b>
ARTIGO 31º	DOS JOGOS .....	22
ARTIGO 32º	BOLAS.....	23
ARTIGO 33º	DELEGADO AO JOGO DA FPF .....	23



ARTIGO 34º	DELEGADO AO JOGO DOS CLUBES .....	24
ARTIGO 35º	EQUIPA DE ARBITRAGEM .....	26
ARTIGO 36º	COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS E SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES .....	26
ARTIGO 37º	COMPOSIÇÃO DOS BANCOS DE SUPLENTE .....	28
ARTIGO 38º	PRÉMIOS.....	28
<b>CAPÍTULO VI</b>	<b>ORGANIZAÇÃO COMERCIAL .....</b>	<b>28</b>
ARTIGO 39º	PUBLICIDADE .....	28
ARTIGO 40º	TRANSMISSÃO E ATIVIDADES DE COMUNICAÇÃO SOCIAL.....	29
<b>CAPÍTULO VII</b>	<b>ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA.....</b>	<b>30</b>
ARTIGO 41º	ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA.....	30
ARTIGO 42º	ENCARGOS COM DESLOCAÇÕES .....	30
<b>CAPÍTULO VIII</b>	<b>DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS.....</b>	<b>30</b>
ARTIGO 43º	DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS.....	30
ARTIGO 44º	ENTRADA EM VIGOR .....	31
<b>CAPÍTULO IX</b>	<b>ANEXOS.....</b>	<b>31</b>
<b>ANEXO I.</b>	<b>ZONA TÉCNICA .....</b>	<b>31</b>
<b>ANEXO II.</b>	<b>REQUERIMENTO DE PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS DE JOGO.....</b>	<b>31</b>

**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 e dos 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, independentemente do título, 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 e usufrutuários noutras sociedades desportivas.
  - d) Os dados de identificação dos membros dos órgãos da direção, gerência ou administração e das pessoas que, de facto, exerçam atividades próprias de gestão;
  - e) A detenção de participação social, exercício de cargo de direção, gerência ou administração ou a prática de atos de gestão noutra Clube por parente em linha reta ou colateral até ao segundo grau ou pessoa que viva em comunhão de mesa e habitação com qualquer uma das pessoas a que se referem as alíneas anteriores.

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 ou usufrutuário, do limiar de 10 % do capital social ou dos direitos de voto;
  - b) Redução, por um titular ou usufrutuário, 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. Os participantes na Competição devem ainda comunicar à FPF, através da plataforma mencionada no n.º 3 do presente, no prazo conferido para o efeito por Comunicado Oficial, a identificação dos titulares de órgãos da direção, gerência e administração e de todos os que, de facto, exerçam atividades próprias daqueles, respetiva residência em território nacional de legal representante, indicação de exercício de outro cargo noutra clube ou sociedade e, bem assim, qualquer ligação a operador de apostas desportivas.
7. Com a informação devem ser juntos documentos públicos comprovativos da informação prestada.
8. Para efeitos do disposto neste regulamento, é considerado usufrutuário aquele que detenha poderes de uso, fruição ou administração de participação social, incluindo designadamente, quando for o caso, o promitente comprador, investidor, gestor ou patrocinador.

### **ARTIGO 8º ORGANIZADOR E PROMOTOR**

1. As provas são organizadas pela FPF, sendo esta titular de todos os direitos inerentes às Competições, sem prejuízo daqueles que neste Regulamento expressamente se consagram como sendo detidos pelas ADR e pelos Clubes.
2. Cada jogo do Campeonato é promovido, conforme o formato e nos termos definidos no presente regulamento, pela FPF, ADR ou Clubes, com a salvaguarda das disposições relativas aos jogos realizados em estádio neutro, bem como das disposições de organização financeira dos jogos.

3. Sem prejuízo de outras disposições regulamentares, são competências de organização dos promotores:
- a) Organização logística das fases da prova;
  - b) Planeamento e angariação de todos os recursos da prova;
  - c) Montagem dos recintos desportivos;
  - d) Escolha dos locais de realização das fases da prova;
  - e) Elaboração do calendário competitivo das fases da prova quando aplicável;
  - f) Promoção e divulgação das fases da prova;
  - g) Promoção e implementação de serviços de comunicação relativamente à organização, aos agentes desportivos e parceiros;
  - h) Indicação de um campo para a realização dos jogos;
  - i) 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.
  - j) Garantir que as instalações para o controlo antidopagem reúnem as condições previstas na Lei e no Regulamento Antidopagem da FPF, com as necessárias adaptações.
4. Nos casos em que a competência para organizar determinada fase de prova seja das ADR são estas também responsáveis pelas matérias de arbitragem e disciplina, sendo que o regulamento disciplinar a aplicar é o da FPF.

**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. O Campeonato de Elite de Futebol de Praia é disputado pelos clubes que se tenham apurado na época transata.
2. No final de cada época desportiva, a FPF publicita os clubes que tenham garantido desportivamente a qualificação referida no número anterior.
3. O Campeonato Nacional de Futebol de Praia é disputado sem limitação de número máximo de clubes.
4. Podem requerer inscrição no Campeonato Nacional de Futebol de Praia todos os clubes inscritos nas Associações de Futebol Distritais e Regionais da área da sua jurisdição.

**ARTIGO 12º ACESSO À COMPETIÇÃO**

Os Clubes que tenham obtido desportivamente o direito de competir no Campeonato de Elite Masculino de Futebol de Praia e os que pretendam participar no Campeonato Nacional Masculino de Futebol de Praia devem confirmar a sua participação, nos termos definidos no Comunicado Oficial N.º 1, para a época desportiva seguinte apresentando para o efeito os seguintes documentos:

- a) Declaração de Participação;
- b) Seguro de responsabilidade civil do recinto;
- c) Licenças de utilização do recinto;
- d) Comprovativo de morada da sede;
- e) Formulário equipamentos;
- f) Prova da propriedade do recinto desportivo ou da titularidade de um direito que permita a utilização durante a época desportiva;
- g) Vistoria do Recinto Desportivo efetuada pela ADR.

**ARTIGO 13º EQUIPAS B**

A participação das Equipas B nas competições reguladas pelo presente regulamento está sujeita às limitações constantes do Formato da Prova.

**ARTIGO 14º 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 legislação aplicável.
2. As lacunas existentes no presente Regulamento serão integradas pela Direção da FPF.

**CAPÍTULO II ORGANIZAÇÃO TÉCNICA****ARTIGO 15º 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, designadamente no final das voltas ou fases das Provas, 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 realizaram entre si, na fase da Prova em causa;
  - b) A diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos Clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si, na fase da Prova em causa;
  - c) A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos Clubes empatados, nos jogos realizados na fase da prova em causa;
  - d) O maior número de vitórias na fase da prova em causa;
  - e) O maior número de golos marcados na fase da prova em causa;

- 
- f)** O menor número de golos sofridos na fase da prova em causa.
- 3.** Se, após a aplicação sucessiva dos critérios enunciados no número anterior, ainda subsistir uma situação de igualdade, é observado o seguinte:
- a)** Tratando-se de dois Clubes em situação de igualdade:
    - i.** Um jogo em estádio neutro, designado pela FPF;
  - b)** Tratando-se de mais de dois Clubes em situação de igualdade:
    - i.** É realizada uma competição, na qual todos os Clubes jogam entre si apenas uma vez, em estádio neutro, designado pela FPF;
    - ii.** Se, no final desta competição, se mantiver a igualdade, são observados os critérios previstos no número 2.
- 4.** Caso existam eliminatórias jogadas a “duas mãos”, se as duas equipas envolvidas marcarem o mesmo número de golos nas duas mãos, a equipa que tiver marcado mais golos na qualidade de visitante sagra-se vencedora.
- 5.** Se da aplicação do critério anterior não se conseguir apurar uma vencedora, ou seja, se ambas as equipas tiverem marcado o mesmo número de golos na qualidade de visitante e visitado, serão jogados no final da segunda mão um prolongamento de 3 minutos.
- 6.** Se as equipas marcarem o mesmo número de golos durante o prolongamento, os golos marcados fora contam a dobrar e, nesse caso, a equipa visitante é qualificada.
- 7.** Se nenhum golo for marcado durante o prolongamento, os clubes procedem a um desempate através de pontapés de marca de grande penalidade em conformidade com as Leis do jogo.
- 8.** A determinação da equipa melhor classificada entre séries ou com diferente número de clubes por série na prova é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
- a)** Maior coeficiente de pontos obtidos na prova/fase;
  - b)** Maior coeficiente entre a diferença de golos marcados e sofridos na prova/fase;
  - c)** Maior coeficiente de vitórias obtidas na prova/fase;
  - d)** Maior coeficiente de golos marcados na prova/fase.

9. O coeficiente referido no número anterior é obtido, sem arredondamento, dividindo o valor em causa, correspondente a pontos, diferença de golos, vitórias ou golos marcados, pelo número de jogos efetuados pelo clube na prova/fase.
10. Em caso de eliminatórias, disputada a 1 mão, se o resultado estiver empatado é realizado um prolongamento de 3 minutos.
11. Quando no final do prolongamento a igualdade subsistir, os Clubes procedem a um desempate através de pontapés de grande penalidade, em conformidade com as Leis do Jogo.

### **ARTIGO 16º ADIAMENTO DE JOGOS**

1. A calendarização dos Campeonatos não é alterada por motivos de realização de jogos internacionais não oficiais.
2. Sem prejuízo do disposto no número anterior, os Clubes que tenham dois ou mais jogadores convocados para Seleções Nacionais da respetiva categoria etária podem requerer o adiamento dos jogos nos quais esses jogadores não possam ser utilizados.
3. Quando o adiamento se verifique na primeira volta de cada Fase do Campeonato, 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 FPF conceder um prazo superior.
4. Quando o adiamento se verifique na segunda volta de cada Fase do Campeonato, os jogos adiados devem realizar-se na semana seguinte à data inicialmente fixada para o jogo, exceto se a FPF conceder um prazo superior.
5. A FPF pode, ainda, autorizar excecionalmente o adiamento de um jogo da primeira para a segunda volta e o inverso.
6. A FPF informa os Clubes da nova data e hora do jogo com uma antecedência mínima de 48 horas relativamente à mesma, através das formas de comunicação previstas para cada época desportiva através do Comunicado Oficial n.º 1.

### **ARTIGO 17º ORDEM DOS JOGOS**

1. A ordem dos jogos é determinada por sorteio realizado pela FPF.

2. A data, a hora e o local de realização dos jogos do Campeonato são divulgados através de Comunicado Oficial, podendo apenas ser alterados nos casos especialmente previstos neste Regulamento.
3. Mediante acordo entre os Clubes é permitida a inversão da ordem dos jogos.

### **ARTIGO 18º MARCAÇÃO E ALTERAÇÃO DE DATAS E HORAS DE JOGOS**

1. O dia e hora dos jogos são marcados pela FPF ou pela ADR consoante os casos.
2. O pedido de alteração da data ou da hora de um jogo deve dar entrada na FPF com 15 dias de antecedência relativamente à data calendarizada e deve ser instruído com os seguintes documentos:
  - a) Acordo de ambos os Clubes ou comprovativo de pagamento, pelo Clube requerente ao adversário, da indemnização devida nos termos estabelecidos no Comunicado Oficial n.º 1;
  - b) Garantia de viagens sempre que um dos Clubes se tenha de deslocar de ou para as Regiões Autónomas ou ainda entre estas;
  - c) O não cumprimento do prazo estabelecido no número anterior implica que haja autorização expressa da FPF e obriga ao pagamento de uma taxa fixada no Comunicado Oficial Nº 1.
3. Em caso de alteração de jogos em virtude da convocação de jogadores às Seleções Nacionais, nos termos do número 2. do ARTIGO 16º, deixa de ser necessário o acordo expresso do Clube adversário, sendo que a FPF remarcará o jogo para outra data.
4. O Clube requerente deve obrigatoriamente informar o Clube visitante da mudança de data ou hora, juntando o respetivo comprovativo ao pedido de alteração.
5. Sem prejuízo do disposto nos números anteriores, a FPF pode sempre alterar a data e a hora de um jogo, por motivos de transmissão televisiva.

### **ARTIGO 19º ALTERAÇÃO DE 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 estádio ou cujo terreno de jogo não

ofereça condições para a realização do jogo, o direito de jogar no estádio de outro Clube, situado na área da sua Associação Distrital, mediante prévia autorização da FPF.

2. O pedido de alteração de recinto desportivo deve dar entrada na FPF com oito dias úteis de antecedência em relação à data do jogo e ser instruído com parecer favorável da Associação, bem como do envio da respetiva licença de utilização, a prova da respetiva propriedade ou da titularidade de um direito que permita a utilização, Vistoria e Seguro de Responsabilidade Civil.
3. Sem prejuízo do disposto no número anterior, depois de informação da FPF que o jogo é televisionado por um operador indicado pela FPF, o clube não poderá alterar o estádio, a não ser por motivos excecionais relativos a condições de infraestruturas e de segurança.
4. O não cumprimento do prazo estabelecido no número 2 depende de autorização expressa da FPF, de parecer da associação distrital ou regional e obriga ao pagamento de uma taxa, fixada no Comunicado Oficial n.º 1.
5. O Clube requerente é obrigado a informar o Clube visitante da mudança de estádio juntando o respetivo comprovativo ao pedido de alteração.
6. Havendo acordo entre os clubes, nada impede o clube visitado de utilizar o recinto do clube visitante, desde que, se mantenha a ordem do jogo, sejam cumpridos todos os requisitos regulamentares e que nada afete a logística e organização da realização do jogo.

#### **ARTIGO 20º JOGOS NÃO INICIADOS OU NÃO CONCLUÍDOS**

1. Quando, por qualquer razão, não puder iniciar-se ou concluir-se um jogo, este inicia-se ou reinicia-se no mesmo local e à mesma hora do dia imediatamente a seguir, 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. Quando, nos casos previstos na alínea a) do número 1, a FPF não aceitar a data acordada pelos clubes, pode esta proceder à marcação do jogo.
3. 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 FPF.
4. No caso de jogo não iniciado o clube pode apresentar nova ficha técnica.
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 que se verificava 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, 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.
7. 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.
8. O valor das despesas do Clube visitante que ultrapasse aquele que se encontra definido no Comunicado Oficial n.º 1, é por si suportado.
9. Os requisitos de segurança definidos para o jogo inicial devem manter-se no reinício do mesmo.

### **ARTIGO 21º 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.
4. 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.
5. 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 22º 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.
4. Os Clubes, no início da época, devem fazer prova da propriedade do recinto desportivo ou da titularidade de um direito que permita a utilização durante a época desportiva.
5. A FPF pode proceder à interdição do Recinto Desportivo para a Prova em caso de violação de qualquer norma prevista no presente Regulamento.
6. A interdição será precedida de uma visita técnica da FPF ao recinto desportivo.
7. Quando a interdição do recinto desportivo tiver por base o mau estado da superfície de jogo e, conseqüentemente colocar em risco a integridade física dos jogadores, a interdição de recinto estende-se aos treinos do clube.

### **ARTIGO 23º 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 24º 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 pela FPF, ADR ou Clube, consoante os casos.

### **CAPÍTULO III EQUIPAMENTOS**

#### **ARTIGO 25º 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 26º 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 99, 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 27º 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 cm<sup>2</sup> na parte da frente da camisola, 450 cm<sup>2</sup> na parte de trás da camisola e 300 cm<sup>2</sup> 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 28º 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 ou com aptidão para essa categoria nos termos regulamentares.
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 três terão de ser guarda-redes; para além daqueles 20 jogadores, os clubes poderão ainda inscrever mais dois jogadores caso sejam jogadores de escalão Sub-20 ou inferior, com aptidão à categoria sénior e formados localmente nos termos do presente regulamento, contabilizando assim um máximo de 22 jogadores.

### **ARTIGO 29º JOGADORES FORMADOS LOCALMENTE**

1. Sem prejuízo do disposto no artigo anterior, os clubes participantes nas Competições aqui reguladas têm obrigatoriamente de inscrever e fazer constar das fichas técnicas dos jogos pelo menos 7 jogadores formados localmente, independentemente do seu estatuto.

2. Sem prejuízo do disposto no número anterior, o número de jogadores formados localmente a inscrever e fazer constar nas fichas técnicas passa a ser 8 ou 9, consoante o Clube inscreva, respetivamente, um ou dois jogadores Sub-20 ou inferior, com aptidão à categoria sénior.
3. O jogador formado localmente é aquele que, desde a época desportiva 2013/2014 tenha sido inscrito em futebol de praia por clubes integrados nas Competições organizadas pela FPF, de forma continuada ou interpolada, por cinco épocas desportivas ou aquele que, entre os 11 anos, ou no início da época desportiva em que atinge essa idade, e os 19 anos, ou no termo da época desportiva em que atinge essa idade, independentemente da sua nacionalidade e idade, esteve registado por clubes integrados na FPF, em qualquer variante, de forma continuada ou interpolada, por três épocas desportivas completas ou 24 meses.

### **ARTIGO 30º 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 31º DOS JOGOS**

1. As fases finais são organizadas pela FPF, sendo que as restantes poderão ser organizadas pelas ADR e/ou Clubes.
2. 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.
3. As ADR ou a FPF comunicam aos clubes, com pelo menos 48 horas de antecedência, os locais e horas dos jogos.
4. Apenas se podem realizar jogos em recintos que cumpram as disposições estipuladas nas Leis de Jogo da FIFA para o Futebol de Praia.
5. A duração dos jogos respeita as Leis de Jogo da FIFA para o Futebol de Praia.
6. 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. Sem prejuízo, essa relação pode ser de 13 ou 14 jogadores, se o clube tiver inscrito 1 ou 2 jogadores, respetivamente, de escalão Sub-20 ou inferior, com aptidão à categoria sénior.

7. A entrada das três equipas no terreno de jogo deve ser efetuada com a presença de todos os jogadores.
8. 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 32º BOLAS**

1. Compete ao promotor a apresentação das bolas necessárias para a realização do jogo.
2. A marca e o modelo da Bola Oficial a ser usada em cada época desportiva, em todos os jogos do Campeonato, são publicados em Comunicado Oficial.

### **ARTIGO 33º 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 34º 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:



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 35º 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 36º 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 7 jogadores suplentes, 8 ou 9, se um ou dois dos jogadores forem Sub-20 ou inferior, com aptidão à categoria sénior, 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. A participação dos jogadores em determinadas fases do Campeonato de Elite de Futebol de Praia e Campeonato Nacional de Futebol de Praia poderá estar sujeita a um mínimo de participações a constar no Formato da Competição.
  7. No Campeonato de Elite de Futebol de Praia e Campeonato Nacional de Futebol de Praia, caso algum jogador que satisfaça as condições enunciadas no número anterior se encontre lesionado e por esse motivo impedido de participar na fase seguinte, o clube para esse efeito, poderá substituir o jogador em causa mediante prova médica e consulta da Unidade de Saúde e Performance da FPF.
  8. As equipas B devem ser compostas apenas por jogadores até Sub-23, inclusive.

9. Os jogadores que disputem um determinado número de jogos, definido no formato da prova, pela equipa principal não poderão jogar na equipa B.

**ARTIGO 37º 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.
3. No Campeonato de Elite de Futebol de Praia é obrigatória a presença de um delegado ao jogo e um treinador principal e um médico ou enfermeiro ou fisioterapeuta.
4. No Campeonato Nacional de Futebol Praia é obrigatória a presença de um delegado ao jogo e um treinador principal e um médico ou enfermeiro ou fisioterapeuta ou massagista, ou ainda, um elemento com a certificação obrigatória SBV-DAE.
5. O elemento com certificação obrigatória do Curso de Cuidados Básicos de Saúde (SBV-DAE) não pode exercer a função de jogador.

**ARTIGO 38º 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 39º 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 40º 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 41º 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 42º 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 obedeçam a regulamentação financeira especialmente emitida para esse efeito pela FPF.

## **CAPÍTULO VIII DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS**

### **ARTIGO 43º DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS**

- 1.** O formato da prova pode, excecionalmente e no decurso da época 2021/22, 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 2021/22 pode ser alterado o formato da competição dependendo de circunstâncias excecionais que ditem a eventual paragem da competição.

**ARTIGO 44º ENTRADA EM VIGOR**

1. O presente Regulamento entra em vigor no dia seguinte à sua publicação em Comunicado Oficial.
2. As alterações ao presente Regulamento entram em vigor no dia seguinte ao da sua aprovação.

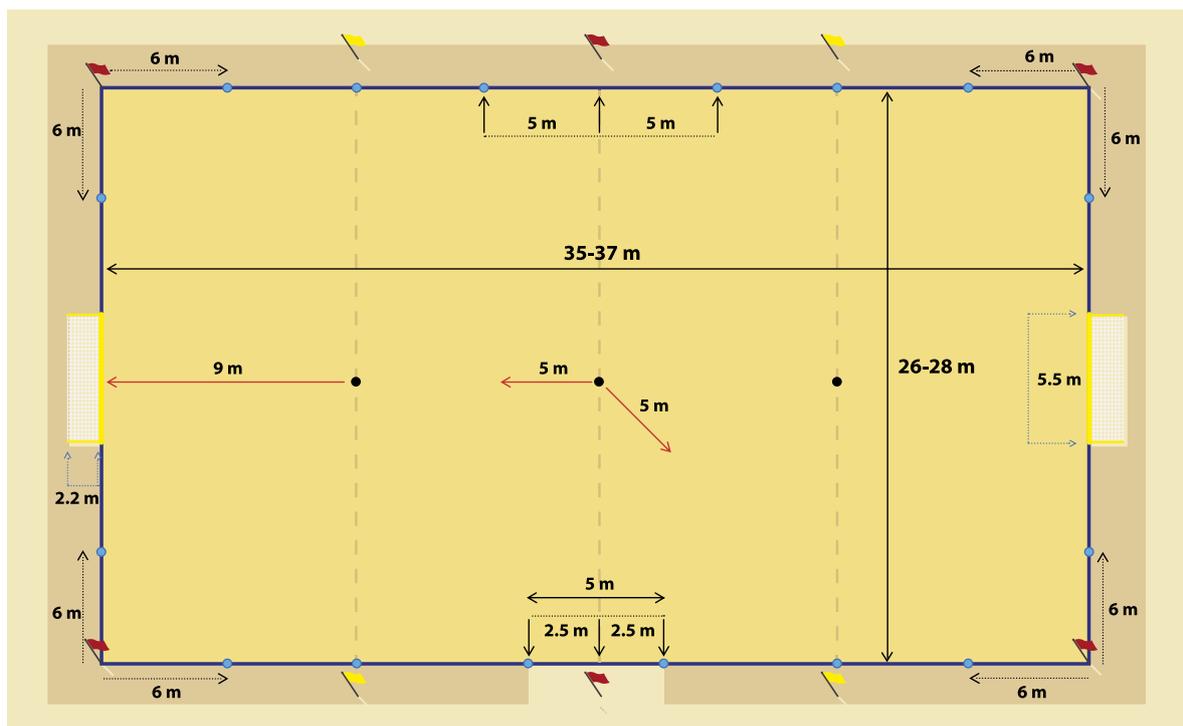
**CAPÍTULO IX ANEXOS**

**ANEXO I.** ZONA TÉCNICA

**ANEXO II.** REQUERIMENTO DE PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS DE JOGO

## DEFINIÇÃO DA ZONA TÉCNICA

Futebol de Praia



## ANEXO II

REQUERIMENTO DE PUBLICIDADE  
NO EQUIPAMENTO DE JOGO  
COMPETIÇÕES NACIONAIS FPF

Época Desportiva

 / 

### CLUBE REQUERENTE

Nome	
Competição 1	
Competição 2	
Competição 3	
Competição 4	

### EMPRESAS DE PUBLICIDADE (NOMES)

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

### EMPRESAS DE PUBLICIDADE (DESCRIÇÃO EXATA)

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

### EMPRESAS DE PUBLICIDADE (MEDIDA EXATA)

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

Assinatura e Carimbo  
do Clube requerente

--

Assinatura e Carimbo  
da Associação

--

Assinatura e Carimbo  
da FPF

--

Local

Data

--	--

Local

Data

--	--

Local

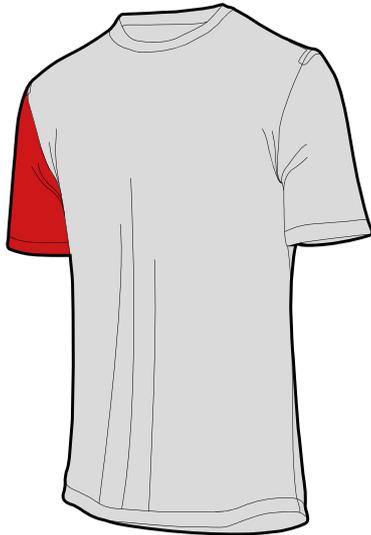
Data

--	--

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

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

**INDICAÇÕES TÉCNICAS - CAMISOLAS**



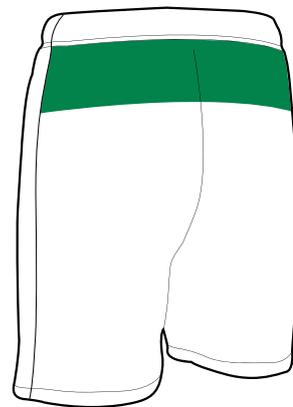
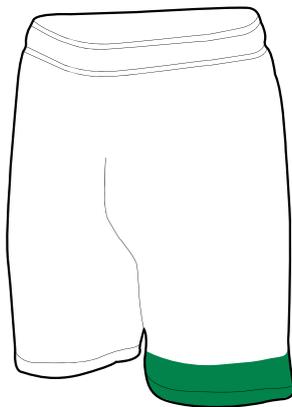
● - área reservada utilizável: 600 cm<sup>2</sup>



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

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

**INDICAÇÕES TÉCNICAS - CALÇÕES**



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