ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE SETÚBAL

Regulamento

Oficial de Provas

TAÇA JUVENIS FUTEBOL

ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE SETÚBAL

REGULAMENTO DE PROVAS OFICIAIS

2023/2024

Índice

CAPÍTULO I - DISPOSIÇÕES GERAIS 4
Artigo 1.º - Objeto 4
Artigo 2.º - Disposições prévias 4
Artigo 3.º - Princípios Gerais 4
Artigo 4.º - Integração de lacunas 4
Artigo 5.º - Época desportiva 4
Artigo 6.º - Organizador e Promotor 4
Artigo 7.º - Denominação da competição 5
Artigo 8.º - Estrutura da competição 5
Artigo 9.º - Confirmação de Participação 5
Capítulo II – Organização Técnica 5
Artigo 10.º - Formato da Competição 5
Artigo 11.º - Classificação e Desempates 5
Artigo 12.º - Calendário da época desportiva 7
Artigo 13.º - Ordem dos jogos 7
Artigo 14.º - Sorteios 7
Artigo 15.º - Marcação e alteração de datas e horas de jogos 8
Artigo 16.º - Alteração de campo por iniciativa dos Clubes 8
Artigo 17.º - Adiamento de jogos 8
Artigo 18.º - Atraso de início do jogo e interrupções 9
Artigo 19.º - Jogos não iniciados ou não concluídos 9
Artigo 20.º - Jogos anulados e mandados repetir por motivos de protestos 10
Artigo 21.º - Jogos com campos interditos por motivos disciplinares 10
Artigo 22.º - Prémios 10
CAPÍTULO III - INSTALAÇÕES DESPORTIVAS 10
Artigo 23.º - Requisitos dos Campos 10
Artigo 24.º - Requisitos do terreno de jogo 11
Artigo 25.º - Acesso ao balneário da Equipa de Arbitragem 11
CAPÍTULO IV – JOGOS 12
Artigo 26º - Leis Jogo 12

Artigo 27.º - Duração dos Jogos 12
Artigo 28.º - Delegados dos Clubes 12
Artigo 29.º - Equipas de arbitragem 13
Artigo 30.º - Composição das equipas e substituição de jogadores 13
Artigo 31.º - Composição dos bancos de suplentes 13
Artigo 32.º - Policiamento Desportivo 14
CAPÍTULO V – EQUIPAMENTOS 14
Artigo 33.º - Requisitos dos equipamentos 14
Artigo 34.º - Identificação do capitão 14
Artigo 35.º - Numeração 14
Artigo 36.º - Emblemas oficiais 15
Artigo 37.º - Publicidade nos equipamentos 15
Artigo 38.º - Bolas 16
CAPÍTULO VI – JOGADORES E OUTROS AGENTES DESPORTIVOS 17
Artigo 39.º - Inscrição e participação de jogadores 17
Artigo 40.º - Direitos e deveres dos jogadores 17
Artigo 41.º - Direitos e Deveres dos treinadores e de outros agentes desportivos 17
Artigo 42.º - Habilitações mínimas dos treinadores 18
CAPÍTULO VII - ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA 18
CAPÍTULO VIII – DIVERSOS 19
CAPÍTULO IX – DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS 19

CAPÍTULO I - DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1.º - Objeto

1. O presente Regulamento rege a organização da Taça de Juvenis, competição oficial organizada pela Associação de Futebol de Setúbal (AFS).

2. Qualquer referência no presente Regulamento a Prova ou Competição, é tida como feita à Taça de Juvenis.

Artigo 2.º - Disposições prévias

1. Todas as referências a Clubes constantes do presente Regulamento abrangem igualmente as sociedades desportivas que participem na presente Competição, exceto se do seu texto resultar expressamente o contrário.

2. As referências à AFS 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 3.º - Princípios Gerais

1. A prova é realizada em observância dos princípios da ética, da defesa do espírito desportivo e da verdade desportiva.

2. Todos os intervenientes devem colaborar de forma a prevenir comportamentos antidesportivos, designadamente violência, dopagem, corrupção, combinação de resultados desportivos, racismo, xenofobia ou qualquer outra forma de influenciar a adulteração de resultados desportivos ou de discriminação.

Artigo 4.º - Integração de lacunas

1. As lacunas existentes no presente Regulamento são integradas pela Direção da AFS.

Artigo 5.º - Época desportiva

1. A competição realiza-se no período que compõe cada época desportiva oficial, tal como determinado pela AFS através de Comunicado Oficial.

Artigo 6.º - Organizador e Promotor

1. A prova é organizada pela AFS, sendo esta titular de todos os direitos inerentes à Competição, sem prejuízo daqueles que neste Regulamento expressamente se consagrarem como sendo detidos pelos clubes.

2. Cada jogo é promovido pelo clube visitado nos termos definidos no presente Regulamento, com a salvaguarda das disposições relativas aos jogos realizados em campo neutro, bem como das disposições de organização financeira dos jogos.

Artigo 7.º - Denominação da competição

1. A Competição tem a denominação oficial de Taça de Juvenis, podendo ser alterada, no todo ou em parte, no cumprimento de acordos de patrocínio celebrados pela AFS.

2. Qualquer alteração à denominação da Competição referida no número anterior é divulgada pela AFS através de Comunicado Oficial.

3. A AFS e os clubes participantes na presente Competição devem utilizar a denominação oficial da Competição em todas as comunicações por si emitidas, independentemente do suporte ou formato utilizado.

4. Em casos devidamente justificados, a AFS pode dispensar os Clubes da obrigação referida no número anterior.

Artigo 8.º - Estrutura da competição

1. Prova de inscrição facultativa aos clubes filiados.

2. Será disputado por uma ou mais séries, a elaborar pela Direção da AFS, consoante o número de clubes inscritos, tendo em conta a sua coordenada geográfica.

Artigo 9.º - Confirmação de Participação

1. Os Clubes devem confirmar o seu interesse em participar através da apresentação dos seguintes documentos:
   - **a)** Declaração de Participação;
   - **b)** Formulário equipamentos;
   - **c)** Vistoria recinto desportivo

2. A participação de equipas B está condicionada ao descrito no comunicado oficial das equipas "B".

Capítulo II – Organização Técnica

Artigo 10.º - Formato da Competição

1. Competição de inscrição facultativa aos clubes filiados.

2. O formato da competição será definido e previsto em Nota Informativa, e a mesma faz parte integrante do presente regulamento.

Artigo 11.º - Classificação e Desempates

1. Com vista a determinar a classificação dos Clubes adota-se a seguinte tabela:

   Vitória – 3 pontos
   Empate – 1 ponto
   Derrota – 0 pontos

2. A classificação geral dos Clubes que no final das fases ou das provas (2 voltas), se encontrarem com igual número de pontos, depende para o efeito do desempate, das seguintes disposições, segundo a seguinte ordem de prioridade:

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 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. Nas provas ou fases a 1 (uma) volta, o critério de desempate terá a seguinte prioridade:

a) Melhor pontuação final;
b) Maior diferença entre golos marcados e sofridos;
c) Maior número de golos marcados;
d) Média de idade mais baixa entre os jogadores constantes na ficha de todos os jogosdisputados.
e) Equipa com jogador mais jovem constante na ficha de todos os jogos disputados.

4. Se, após a aplicação sucessiva dos critérios, 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 AFS;
II. Subsistindo a igualdade, é realizado um prolongamento de 30 minutos, dividido em duas partes de 15 minutos, sem intervalo, mas com mudança de campo;
III. Se ainda subsistir a igualdade, o vencedor é apurado através da marcação de pontapés da marca de penalti.

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 AFS;
II. Se, no final desta competição, se mantiver a igualdade, são observados os critérios previstos no número 3 do presente artigo.

5. Critérios para apuramento das equipas com melhor coeficiente:

a) Melhor coeficiente pontual (número de pontos / número de jogos disputados).

b) Melhor coeficiente entre a diferença entre golos marcados e golos sofridos. (diferença do número de golos marcados e número de golos sofridos / número de jogos realizados).

c) Melhor coeficiente de maior número de vitórias em toda a prova (número de vitorias em toda a prova / número de jogos realizados).

d) Melhor coeficiente de número de golos marcados (número de golos marcados / número de jogos realizados).

e) Melhor coeficiente de número de golos sofridos (número de golos sofridos / número de jogos realizados).

Artigo 12.º - Calendário da época desportiva

1. As provas da Associação não serão interrompidas por motivo da realização de jogos de seleções distritais ou nacionais, ficando, todavia, reservado aos clubes que tenham no mínimo dois jogadores convocados, o direito de pedir adiamento dos encontros que lhes tenham sido marcados para as datas em que pelo efeito acima, se verifique a impossibilidade de os poderem utilizar.

2. A AFS pode alterar a calendarização dos jogos dos Clubes, de modo que um ou vários jogos se realizem antes da jornada seguinte, se atendendo às circunstâncias específicas desses jogos, estes forem suscetíveis de afetar a verdade desportiva.

3. Pode a Direção da AFS, suspender temporariamente a realização dos jogos de uma prova, quando ocorram factos que afetem diretamente um clube, ou mais, dessa prova e da decisão desses factos fique dependente a qualificação de um clube para uma prova de competência ou a sua manutenção em prova que se encontre a disputar.

4. Em casos excecionais, devidamente fundamentados, nomeadamente por razões de saúde pública, pode a Direção da AFS determinar o adiamento de jogos, mesmo que tal implique a prorrogação da data da conclusão da época desportiva.

Artigo 13.º - Ordem dos jogos

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

2. A data, a hora e o local de realização dos jogos são divulgados através de Comunicado Oficial, podendo apenas ser alterados nos casos especialmente previstos neste regulamento e no CO nº1.

3. Os jogos da última jornada devem ser realizados no mesmo dia e à mesma hora por todos os clubes.

4. A AFS pode determinar a realização de jogos em dias e horas diferentes das habituais na última jornada, se os mesmos já não tiverem influência na classificação.

5. Mediante acordo entre os clubes é permitida a inversão da ordem dos jogos.

Artigo 14.º - Sorteios

1. Os sorteios do Campeonato são realizados na sede da AFS ou em local designado por esta, sendo divulgados em Comunicado Oficial.

2. Aos sorteios podem assistir os representantes dos Clubes participantes e os órgãos de comunicação social, devidamente credenciados, para o que serão avisados previamente por comunicação oficial.

Artigo 15.º - Marcação e alteração de datas e horas de jogos

1. Os jogos serão em dia e hora a designar no CO nº1 da AFS.

2. O pedido de alteração da data ou da hora de um jogo deve dar entrada na AFS dentro dos prazos fixados no Comunicado Oficial nº 1 da AFS.

3. O dia e hora dos jogos são marcados pela AFS, devendo-se observar um período mínimo de 15 horas de intervalo entre o final de um jogo e o início do jogo seguinte de um mesmo Clube.

4. Os pedidos devidamente fundamentados, deverão sempre indicar a data acordada e vir acompanhada do acordo do clube adversário.

5. O Clube requerente tem obrigatoriamente que informar o Clube adversário da mudança de data ou hora, juntando o respetivo comprovativo ao pedido de alteração.

6. O não cumprimento do prazo estabelecido no número anterior implica que haja autorização expressa da AFS e obriga ao pagamento de uma taxa fixada no CO nº1.

Artigo 16.º - Alteração de campo 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 campo ou cujo terreno de jogo não ofereça condições para a realização do jogo, o direito de jogar no campo de outro Clube, situado na área da sua Associação Distrital, mediante prévia autorização da AFS.

2. O pedido de alteração de campo deve dar entrada na AFS com antecedência em relação à data do jogo e ser instruído com parecer favorável da Associação sobre o pedido e fundamentos alegados.

3. O Clube requerente é obrigado a informar o Clube adversário da mudança de campo e a juntar o respetivo comprovativo ao pedido de alteração.

Artigo 17.º - Adiamento de jogos

1. Salvo em casos de força maior, designadamente por motivos de saúde pública, ou outros devidamente fundamentados pela Direção da AFS, o adiamento de jogos da primeira volta deve ser agendado para data anterior ao início da segunda volta.
2. Quando o adiamento se verifique na primeira volta, os jogos adiados devem realizar-se antes do início da segunda volta, exceto se a AFS conceder um prazo superior.

3. Os jogos da segunda volta, que tenham interferência direta ou indireta nas promoções, despromoções ou apuramento para uma fase seguinte da prova, com exceção das últimas três jornadas, terão de realizar-se antes da antepenúltima jornada da prova a que respeitam, salvo casos especiais sujeitos à apreciação da AFS.

4. Depois do início das últimas três jornadas de uma prova, em qualquer das Fases, os encontros adiados ou mandados repetir, que tenham interferência direta ou indireta nas promoções, despromoções ou apuramento para uma fase seguinte da prova, deverão realizar-se no decorrer da semana a seguir à data fixada para o jogo, salvo casos especiais sujeitos à apreciação da Direção da AFS, ou quando a realização desses jogos esteja dependente de decisão de processo de inquérito ou disciplinar.

5. A AFS informará 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 CO nº1.

6. A AFS poderá não autorizar o adiamento ou antecipação de um jogo, se entender que o mesmo pode prejudicar o normal andamento da prova.

7. A AFS pode, ainda, autorizar excecionalmente o adiamento de um jogo da 1ª para a 2ª volta e o inverso.

8. O disposto no n.º 1 do presente artigo é aplicável, com as devidas adaptações, aos casos de antecipação de jogos da segunda volta para data em que ainda decorra a primeira volta da campetição.

Artigo 18.º - Atraso de início do jogo e interrupções

1. São aplicáveis aos atrasos de início de jogo e suas interrupções o disposto no presente artigo, sem prejuízo do que se encontra previsto no Regulamento de Normas e Instruções para Árbitros e no Regulamento Disciplina da AFS.

2. Nos casos em que se verificar o atraso de um Clube para iniciar um jogo por causa que não lhe seja imputável, se a AFS estiver devidamente informada do sucedido e estiverem reunidas todas as condições para a realização do jogo, o árbitro deve aguardar o tempo que entender razoável de acordo com as circunstâncias em causa e atendendo ao interesse de realização do jogo.

3. Em qualquer outro caso ou ainda quando houver uma interrupção do jogo devido a um caso de força maior, o árbitro aguarda 30 minutos.

4. Quando o jogo não tenha ficado concluído, observa-se o que consta do artigo seguinte.

Artigo 19.º - Jogos não iniciados ou não concluídos

1. Quando, por más condições de tempo, ou por qualquer motivo de força maior independentemente da intervenção humana, não puder iniciar-se ou concluir-se um jogo, este inicia-se ou reinicia-se, 72 horas depois, exceto:

    a) Existir acordo expresso pelos Clubes no relatório de jogo, com definição de data, hora e local, a validar posteriormente pela AFS;

    b) Quando não se verificar o acordo entre os dois clubes, a AFS marcará a data e hora de realização do encontro.

2. O disposto no número anterior é igualmente aplicável quando a realização de um jogo dependa da existência de iluminação artificial e este não se possa iniciar ou concluir por falta de energia elétrica que permita a normal iluminação do campo.

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 AFS pelo médico do respetivo Clube.

5. Se a classificação de momento assim o aconselhar, a AFS obrigará os clubes a jogar sempre antes da jornada seguinte, para evitar possíveis prejuízos de terceiros.

Artigo 20.º - Jogos anulados e mandados repetir por motivos de protestos

1. Os jogos anulados e mandados repetir por motivos de protestos julgados procedentes, são disputados nos campos onde se efetuaram da primeira vez, salvo se o campo não cumprir os requisitos regulamentares e não for possível regularizá-lo em tempo oportuno.

2. Verificando-se o disposto na parte final do número anterior, a AFS marca um campo, considerando-se este neutro.

3. Verificando-se a repetição integral do jogo, a constituição da ficha técnica pode ser diferente da prevista para o jogo anulado.

Artigo 21.º - Jogos com campos interditos por motivos disciplinares

1. Os jogos dos Clubes cujos campos se encontrem interditos por motivos disciplinares efetuam-se em outro campo considerado neutro, indicado pelo clube e aprovado pela AFS.

Artigo 22.º - Prémios

1. A AFS institui para Taça de Juvenis os seguintes prémios:

    a) Taça para o clube vencedor da Fase de Ouro, Fase de Prata e Fase de Bronze;

CAPÍTULO III - INSTALAÇÕES DESPORTIVAS

Artigo 23.º - Requisitos dos Campos

1. Um campo de jogo para a realização de encontros oficiais de futebol de onze deve satisfazer as seguintes condições:

    a) Estar situado preferencialmente em recinto fechado;

    b) Satisfazer o determinado nas leis do jogo no que se refere ao retângulo e possuir vedação que limite a parte reservada aos espectadores;

    c) Possuir, pelo menos, dois balneários para os clubes contendores e outro para o árbitro e árbitros assistentes. Os balneários terão de estar equipados com sanitário e chuveiros, estes em número não inferior a metade dos desportistas que os possam utilizar, abastecidos de água quente e fria;

d) A ligação dos balneários ao terreno de jogo deverá estar protegida do acesso de espectadores, sendo apenas reservada aos jogadores, técnicos, equipa de arbitragem e dirigentes em serviço devidamente identificados;

e) No campo deverá existir um local devidamente equipado de forma que possam ser prestados os primeiros socorros a jogadores, árbitros, dirigentes, técnicos ou espectadores;

f) A vistoria das instalações desportivas compete à Associação que o poderá fazer sempre que o entender. No início, ou no decorrer da época, sempre que se verifiquem alterações nas instalações desportivas, os clubes deverão informar a AFS, socorrendo-se de informes prestados em auto próprio, que para o efeito lhes será fornecido, sobre as condições dos campos de jogos, a utilizar em provas distritais e nacionais, a fim de se proceder à respetiva vistoria;

g) Os campos dos Clubes filiados, quando neles não se realizarem jogos das provas oficiais, ficam à disposição da AFS, para marcação de quaisquer jogos oficiais ou de Seleções Distritais.

Artigo 24.º - Requisitos do terreno de jogo

1. Apresentar uma superfície uniformemente plana e estar perfeitamente marcado.

2. Os jogos são disputados num terreno de jogo relvado natural ou sintético ou num campo terra batida e não podendo, em caso algum, ser inferior a 90 metros de comprimento e a 45 metros de largura.

3. No terreno de jogo terá uma vedação que deve estar à distância das:

a) Linhas Laterais:

I. Em Madeira (1,5m), em cimento ou ferro (2m) e cabo de aço de 0,015(2,5m).

b) Linhas Baliza:

I. Em Madeira (2m), em cimento ou ferro (3m) em cabo de aço de 0,015m (3,5m).

4. Os Clubes que não disponham de um terreno de jogo próprio, com as condições indicadas nos números anteriores, devem indicar à AFS qual o campo que vão utilizar para o efeito.

Artigo 25.º - Acesso ao balneário da Equipa de Arbitragem

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

a) Delegados dos Clubes participantes;
b) Membros do Conselho de Arbitragem;
c) Elementos das forças de segurança.

2. Durante o intervalo ou após a conclusão do jogo, podem aceder a esse balneário as pessoas indicadas no número anterior, quando a sua presença seja solicitada pelo árbitro principal designado para o jogo em causa.

CAPÍTULO IV – JOGOS

Artigo 26º - Leis Jogo

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

Artigo 27.º - Duração dos Jogos

1. Os jogos têm a duração de 80 minutos, dividido em duas partes de 40 minutos, separados por um intervalo que não pode exceder os 15 minutos.

Artigo 28.º - Delegados 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. Os delegados ao jogo dos Clubes têm os seguintes deveres:

a) Comparecer ao jogo com 60 minutos de antecedência face ao seu início;

b) Assegurar que os dirigentes, delegados, jogadores, treinadores e funcionários do Clube que representam têm um comportamento correto entre si, com a AFS, com a Equipa de Arbitragem, com o Clube adversário, com os espetadores, com os elementos das forças de segurança e com os representantes dos órgãos de comunicação social;

c) Apresentar à Equipa de Arbitragem, com uma antecedência mínima de 30 minutos do início do jogo, a ficha técnica do jogo, através dos meios disponíveis para o efeito, com a identificação dos seguintes elementos:

I. Jogadores efetivos e suplentes, com indicação do nome, número de licença e número de camisola, nos termos de modelo de ficha técnica de jogo facultado pela AFS e os respetivos cartões licença;

II. Restantes elementos sentados no banco de suplentes, designadamente delegados, treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas e massagista;

III. Jogadores que desempenham as funções de capitão e sub-capitão;

3. As fichas técnicas de jogo são preenchidas em duplicado, não sendo permitidas rasuras nem abreviaturas nos quadriculados dos respetivos modelos, devendo criar-se uma linha intermédia quando necessário e preenchidas novas fichas quando ocorram alterações.

4. Os delegados devem tomar conhecimento, mediante assinatura no verso das fichas, os jogadores, médicos, enfermeiros, massagistas, treinadores, treinadores adjuntos e delegados que tenham sido advertidos ou expulsos ou como tal considerados.

5. 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 29.º - Equipas de arbitragem

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

2. Os jogos apenas se podem iniciar se a Equipa de Arbitragem estiver completa, observando-se quanto a eventuais substituições de membros das equipas de arbitragem o que se encontra previsto nas Normas e Instruções para Árbitros.

3. Para cada jogo, podem ainda ser designados observadores de árbitros, pela Secção de Classificações do Conselho de Arbitragem da AFS, nos termos e para os efeitos do Regulamento de Arbitragem da AFS e das Diretivas para Observadores.

Artigo 30.º - Composição das equipas e substituição de jogadores

1. Cada equipa tem a composição mínima de jogadores que se encontra definida pela AFS e nas Leis do Jogo.

2. Os Clubes podem designar até sete jogadores suplentes na ficha técnica do jogo, podendo efetuar até 5 substituições no seu decorrer, sem distinção das posições que os jogadores ocupam em campo e independentemente de os substituídos se encontrarem ou não lesionados.

3. Para operar as substituições mencionadas no número anterior, cada equipa só poderá fazer as substituições em três momentos, podendo também as mesmas ser feitas ao intervalo.

4. Posteriormente ao preenchimento e entrega da ficha técnica à Equipa de Arbitragem, e não se tendo o jogo ainda iniciado, pode ser alterada a composição da ficha técnica, nos seguintes termos:

a) Se algum dos jogadores efetivos não se encontrar em condições de iniciar o jogo devido a incapacidade física, ou de o completar no caso de jogo interrompido nos termos regulamentares, pode ser substituído por qualquer um dos suplentes constantes da ficha técnica entregue, não relevando tal facto para o número de substituições efetuadas, podendo ser adicionado mais um jogador à ficha técnica na condição de suplente;

b) Qualquer jogador que conste na ficha técnica na condição de suplente e que não esteja em condições físicas de participar no jogo pode ser substituído por qualquer jogador regularmente inscrito na FPF pelo Clube, e que não constasse na ficha técnica inicial.

5. Os jogadores substituídos não podem voltar a competir naquele jogo.

6. Após terem sido substituídos, os jogadores podem permanecer no banco dos suplentes, quando devidamente equipados.

Artigo 31.º - Composição dos bancos de suplentes

1. O banco de suplentes deve ser composto no máximo por 5 oficiais/técnicos e 7 suplentes.

a) 2 Delegados (no máximo);
b) 1 Treinador (obrigatório);
c) 1 Treinador - Adjunto;
d) 1 Médico;
e) 1 Enfermeiro / Fisioterapeuta / Massagista / Elemento com Certificação SBV-DAE.
f) 7 Jogadores Suplentes

2. O banco poderá ser composto por 6 oficiais caso exista um treinador estagiário devidamente identificado.

3. Todos os elementos do banco de suplentes devem encontrar-se identificados na ficha técnica e possuir equipamentos ou coletes que os distingam dos jogadores a ser efetivamente utilizados.

4. Todos os elementos que se encontrem no banco de suplentes, à exceção dos jogadores, devem possuir uma braçadeira que indique a função exercida.

5. É obrigatória a presença de um delegado ao jogo e um treinador principal.

Artigo 32.º - Policiamento Desportivo

1. A informação relativa ao policiamento desportivo encontra-se prevista no Comunicado Oficial do policiamento desportivo.

CAPÍTULO V – EQUIPAMENTOS

Artigo 33.º - Requisitos dos equipamentos

1. Cada Clube participante num jogo encontra-se obrigado a equipar os seus jogadores com camisola, calções e meias de cores diferentes do Clube adversário.

2. O equipamento dos guarda-redes deve ser de uma cor diferente dos equipamentos de todos os jogadores que participem em cada jogo, bem como da Equipa de Arbitragem.

3. Os clubes deverão obrigatoriamente, comunicar à AFS, no início de cada época - até 15 de Agosto - as cores dos equipamentos que utilizam como principal e de reserva.

4. Quando os equipamentos dos Clubes forem semelhantes ou de difícil destrinça entre si, o Clube que jogar na qualidade de visitado utiliza o seu equipamento alternativo.

Artigo 34.º - Identificação do capitão

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

Artigo 35.º - Numeração

1. A camisola dos jogadores participantes nos jogos deve ter obrigatoriamente numeração, de acordo com as seguintes regras:

a) Nas costas das camisolas, sendo facultativa, no entanto, a sua aplicação nos calções;
b) Os números devem ser em cor que contraste com as cores das camisolas e dos calções;
c) Nas camisolas, os números devem ter, pelo menos, 25 cm de altura, e nos calções pelo menos 10 cm;
d) A numeração autorizada é de 1 aos 99, devendo, no entanto, o número 1 estar reservado para o guarda-redes, e deve estar de acordo com a ordem dos cartões de licença dos jogadores, entregues pelo Delegado de cada Clube ao árbitro antes do início de cada jogo;
e) A sequência completa dos números é facultativa, não podendo, no entanto, repetir-se números dentro do mesmo Clube participante num jogo, nem exceder dois algarismos;
f) As camisolas podem exibir o nome do jogador acima do número;
g) A falta, a troca ou o arrancamento de numeração na camisola, constitui infração disciplinar, sancionada nos termos do Regulamento Disciplinar.

Artigo 36.º - Emblemas oficiais

1. Os equipamentos dos jogadores devem conter obrigatoriamente o emblema oficial do Clube.

2. Para efeitos do número anterior, devem ser respeitadas as seguintes medidas máximas:

a) 100 cm² quando aplicado nas camisolas;
b) 50 cm² quando aplicado na parte posterior dos calções, independentemente do lado;
c) 50 cm² quando aplicado em cada uma das meias.

3. Quando colocado nas camisolas, o emblema deve situar-se em local que não se confunda com a publicidade, devendo constar à altura do peito.

4. Quando colocado nos calções e meias, o emblema deverá apenas constar por uma vez em cada peça de equipamento.

5. Os Clubes podem ainda colocar o seu nome oficial ou uma abreviatura nas camisolas, nos calções ou nas meias, respeitando o seguinte:

a) Medidas máximas de 12 cm de largura e 2 cm de altura;
b) Na frente da camisola, calção e meias, colocado acima do emblema do clube, nas costas da camisola abaixo do respetivo número ou na gola;

6. Os equipamentos dos árbitros podem conter o emblema da FIFA, FPF ou da AFS de acordo com a respetiva categoria.

Artigo 37.º - Publicidade nos equipamentos

1. É autorizado o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores, com o limite de quatro (4) patrocinadores.

2. A utilização de publicidade nos equipamentos deve ser homologada pela AFS, devendo os clubes para esse efeito entregar à AFS requerimento de aprovação de publicidade no equipamento dos jogadores (impresso próprio da FPF), em duplicado.

3. O requerimento de homologação de publicidade deve ser acompanhado da Camisola do clube com o emblema, número e respetiva publicidade.

4. A publicidade deve enquadrar-se com as cores dos equipamentos, e pode ser inserida da seguinte forma:

- **a)** Na parte da frente da camisola, com uma medida até 600 cm²;
- **b)** Nas costas da camisola, desde que não impeça a visibilidade da numeração, até 450 cm²;
- **c)** Nas mangas das camisolas até 100 cm², sendo que a manga direita das camisolas fica reservada exclusivamente para a AFS, na qual poderá colocar publicidade ou o nome da Prova;
- **d)** Na parte posterior dos calções, à altura da cintura, até 220 cm²;
- **e)** Na parte da frente da perna esquerda, sob o logótipo ou marca do fabricante, com uma medida até 120 cm².

5. Para além da publicidade homologada, é autorizada a colocação nos equipamentos do logótipo ou nome do fabricante do equipamento, desde que não exceda 20 cm² em cada peça do equipamento, podendo também ser inserido na camisola interior.

6. A inserção de publicidade nos equipamentos dos árbitros apenas pode ser contratualizada pela AFS.

7. A publicidade nos equipamentos dos árbitros apenas pode ser inserida nas mangas da camisola e não pode exceder 200 cm².

8. Os equipamentos dos árbitros podem conter o emblema do fabricante, da FIFA, da FPF e da AFS, não podendo exceder 20 cm² em cada peça de equipamento.

9. É proibida a exibição de quaisquer slogans, imagens ou formas de publicidade fora dos locais regularmente previstos, independentemente do seu suporte.

10. A AFS não poderá ser responsabilizada por qualquer litígio emergente de contratos de patrocínio celebrado entre Clubes e patrocinadores, designadamente os que decorram da aplicação das presentes normas.

11. A publicidade deve enquadrar-se com as cores do equipamento e não pode ter qualquer efeito crítico para os jogadores, árbitros, árbitros assistentes, dirigentes, técnicos e espectadores.

Artigo 38.º - Bolas

1. Compete ao clube visitado fornecer sempre as bolas necessárias para a realização integral do jogo, podendo, contudo, o clube visitante jogar a segunda parte com as bolas por ele fornecidas, devendo para isso manifestar esse interesse, informando o árbitro aquando da entrega da documentação.

2. Nos jogos de campo neutro, esta última regra devera ser observada.

3. A bola a utilizar na competição será a nº5.

4. Sempre que definido em Comunicado Oficial a existência de uma bola oficial a utilizar, a mesma deverá ser respeitada.

CAPÍTULO VI – JOGADORES E OUTROS AGENTES DESPORTIVOS

Artigo 39.º - Inscrição e participação de jogadores

1. Apenas podem participar os jogadores que se encontrem devidamente inscritos e licenciados pela AFS, podendo ser amadores ou profissionais, nos termos do disposto no Regulamento do Estatuto, da Categoria, da Inscrição e Transferência dos Jogadores e na legislação aplicável.

2. As transferências de jogadores efetuam-se de acordo com o que se encontra previsto na regulamentação e legislação referida no número anterior, não havendo qualquer restrição quanto ao número de inscritos.

3. Apenas podem competir nesta Prova os jogadores de categoria de Juvenis, Iniciados que apresentem exame médico de aptidão ao escalão superior, bem como os jogadores da categoria de Infantis que apresentem exame médico de sobre classificação, de acordo com a respetiva idade e com o fixado no Comunicado Oficial n.º 1 para cada época desportiva.

4. A participação de um jogador num jogo de uma prova oficial apenas é permitida desde que se verifique um interregno de 15 horas entre o termo de um jogo e o início de outro.

5. A participação de um jogador num jogo, quando não tenha sido devidamente inscrito, é sancionado disciplinarmente, nos termos previstos no Regulamento Disciplina da AFS.

6. A inscrição e participação de jogadores quando constituídas equipas A e B encontra-se descrita no comunicado oficial equipas "B".

Artigo 40.º - Direitos e deveres dos jogadores

1. Os jogadores devem respeitar todos os intervenientes no jogo e espetadores, devendo ser tratados por aqueles com urbanidade.

2. Os jogadores devem, em especial:

a) Apresentar-se no jogo devidamente equipados de acordo com as Leis do Jogo e com a regulamentação aplicável;

b) Cumprir as Leis do Jogo e as determinações da equipa de arbitragem;

c) Não manifestar, por qualquer meio, perante a equipa de arbitragem a sua discordância quanto às decisões desta;

d) Proceder com lealdade e correção para com os restantes intervenientes do jogo, espetadores e demais pessoas presentes, antes, durante e após o fim do jogo.

Artigo 41.º - Direitos e Deveres dos treinadores e de outros agentes desportivos

1. Os treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas e massagistas devem estar devidamente licenciados junto da AFS, de modo a poder ocupar as referidas funções nos jogos.

2. Os treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas e massagistas devem pautar a sua conduta com deveres de correção e urbanidade com toda e qualquer pessoa, designadamente as que representam a AFS, os elementos da equipa de arbitragem, os elementos dos Clubes adversários e os espetadores.

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

Artigo 42.º - Habilitações mínimas dos treinadores

1. Os Clubes participantes devem obrigatoriamente inscrever um treinador principal, o qual deve possuir as habilitações mínimas referidas nos números seguintes.

2. Os treinadores principais devem ter obtido no mínimo a habilitação de grau I 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.

3. Os Clubes cujo treinador principal se encontre impossibilitado de exercer funções, devem dar conhecimento desse facto à AFS, 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.

4. Sem prejuízo do previsto no número anterior, 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.

5. Salvo disposição em contrário, é obrigatória a obtenção de título profissional válido para o exercício da atividade de treinador.

6. Em caso algum é permitido acumular as funções de treinador e jogador durante o mesmo período.

CAPÍTULO VII - ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

1. Os jogos da Taça de Juvenis, são realizados com entradas livres.

2. Os eventuais encargos com a organização desta prova serão definidos em cada época no CO nº 1 da AFS.

CAPÍTULO VIII – DIVERSOS

1. A Direção da AFS, roga-se o direito, quando assim o entender, de nomear "DELEGADO" para os jogos das Provas do âmbito Distrital.

2. Qualquer alteração que vise ampliar ou reduzir o número de participantes nas provas distritais de participação obrigatória, terá que ser deliberada em Assembleia Geral Extraordinária, para esse efeito convocada, a realizar até 31 de Janeiro da época anterior.

3. Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Direção da AFS, tendo em conta o Estatuto e o Regulamento Geral da AFS, bem como o Estatuto, o Regulamento de Provas e o Regulamento Geral da FPF.

4. O presente Regulamento entra imediatamente em vigor após a sua publicação em Comunicado Oficial, revogando todas as anteriores disposições sobre esta matéria.

CAPÍTULO IX – DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

1. Caso, por força de determinação legal ou da Administração Pública, nomeadamente por razões de saúde pública, ou noutros casos excecionais devidamente fundamentados pela Direção da AFS, for necessário dar por terminado um campeonato sem que se tenham realizado todos os jogos ou todas as jornadas calendarizadas, as consequências desportivas serão determinadas da seguinte forma:

a) A qualificação dos clubes para a competição superior faz-se mediante a indicação dos clubes melhor pontuados no conjunto das séries em disputa e os clubes relegados são indicados em função dos que obtiveram menor pontuação na tabela classificativa à data da conclusão da prova, se as equipas não tiverem o mesmo número de jogos será aplicado o cálculo de coeficiente de pontos por jogo.

b) No caso de a prova ser realizada em série única, ou estiver em fase com série única realizada a duas voltas, a qualificação dos clubes para a competição superior faz-se mediante a indicação dos clubes melhor pontuados na tabela classificativa à data da conclusão da prova. Os clubes relegados são indicados em função dos que obtiveram menor pontuação na tabela classificativa à data da conclusão da prova. Se as equipas não tiverem o mesmo número de jogos será aplicado o cálculo de coeficiente de pontos por jogo.

c) No caso de prova que se encontre na fase de playoff, a qualificação dos clubes para a competição superior faz-se mediante a indicação dos clubes que ainda estão em competição no play-off e que foram os mais pontuados ou, no caso de empate, melhores classificados na tabela classificativa da fase anterior.

2. No caso em que da aplicação dos critérios referidos no número 1 do presente artigo resulte empate entre Clubes, são aplicáveis os critérios de desempate previsto no presente regulamento.

3. Quando, pelos motivos excecionais referidos no n.º 1 do presente artigo, for ainda assim possível continuar o campeonato, mas se mostrar necessário que o mesmo tenha um período temporário de paragem, pode a Direção da AFS, nesse contexto, alterar o formato da competição.