Regulamento das Competições

Competições Seniores
2026/2027

Aprovado em reunião de Direção a 6 de outubro de 2026

Preâmbulo

O Corfebol é paradigma da igualdade de género, no desporto e na vida, pelo que em todos os seus documentos legais se endereça, com igualdade de direitos e deveres, a agentes desportivos homens e mulheres.

Por razão de simplicidade necessária de um documento que faz múltiplas referências a agentes desportivos e suas funções, que teriam que estar explicitadas em ambos os géneros gramaticais, adota-se a menção das funções em letra maiúscula inicial. O artigo que antecede o nome é do mesmo género, e escrito em minúsculas.

1. Disposições Gerais

1.1. Os serviços da FPC enviarão aos clubes, no início de cada época desportiva, a agenda competitiva para a respetiva época.

1.1.1. A agenda competitiva pode ser ajustada durante a competição, pela FPC, desde que haja razões objetivas para o efeito.

1.1.2. Qualquer alteração à agenda competitiva terá de ser comunicada atempadamente a todos os clubes envolvidos na competição a que a alteração disser respeito.

1.2. Os serviços da FPC enviarão para os clubes, no início de cada época desportiva, o regulamento de provas para cada uma das competições oficiais, devendo esse regulamento referir o modelo competitivo e as consequências (ex: títulos, subidas, descidas) de todas as classificações possíveis em cada competição.

2. Campo e equipamento

2.1. Recintos de Jogo

2.1.1. Cabe à equipa da casa providenciar um recinto de jogo que preencha as condições necessárias à realização de cada jogo.

2.2. Terreno de jogo

2.2.1. Dimensões do campo

2.2.1.1. O campo deve ter, preferencialmente, 40 x 20 metros, sendo as dimensões mínimas para os Campeonatos Nacionais de 36 x 18 metros. Outras dimensões estão sujeitas à aprovação da FPC e a regulamentação específica.

2.2.2. São obrigatórias as seguintes marcações do campo, que respeitem as Regras de Jogo: linhas finais, linhas laterais, linha de meio-campo, marcas de penalidade, círculos do livre, sendo facultativa a marcação da oval da penalidade.

2.2.3. Nos jogos dos Campeonatos Nacionais, é obrigatória a utilização de marcador eletrónico, com contagem de tempo de jogo e pontuação;

2.2.4. Em todos os pavilhões utilizados nos jogos dos Campeonatos Nacionais é obrigatória a possibilidade de sentar pelo menos 30 pessoas de público

2.2.5. Em todos os pavilhões utilizados nos jogos dos Campeonatos Nacionais é obrigatório que o terreno de jogo esteja limpo e nivelado

2.2.6. Nos jogos do Campeonato Nacional da 1ª Divisão os clubes anfitriões são aconselhados a garantir as seguintes condições:

2.2.6.1. Possibilitar o afastamento das balizas de futebol/andebol

2.2.6.2. A existência de música no pavilhão, durante o aquecimento das equipas e no intervalo do jogo

2.2.6.3. Possibilitar a existência de um bar pequeno

2.3. Área circundante

2.3.1. Faz parte do terreno de jogo, sendo obrigatório ter uma zona mínima de 1m após as linhas laterais e de fundo, livre de obstáculos.

2.3.1.1. Poderá haver exceções desde que sejam autorizadas pela FPC e cumpram as condições de segurança.

2.3.2. Os bancos para as equipas devem ser colocados a 2 metros da linha lateral, um de cada lado da mesa de jogo, salvo exceções em que a condição física do pavilhão não o permita.

2.3.3. Área da Mesa de jogo

2.3.3.1. A área da mesa de jogo deverá respeitar as seguintes distâncias: 2 metros dos bancos de suplentes das equipas; linha do campo até à mesa; 1 metro para trás da mesa.

2.3.3.2. A esta zona apenas poderão aceder os respetivos agentes desportivos: treinador principal, capitão de equipa e delegado ao jogo.

2.4. Homologação dos campos

2.4.1. Todos os campos utilizados nas competições têm que ser homologados pela FPC, antes do início dos Campeonatos.

2.4.2.Poderão ser permitidas dimensões menores do terreno de jogo e da área circundante, em terrenos de jogo onde não seja possível o tamanho normal do campo, desde que cumpram os requisitos mínimos para viabilizar o jogo e garantir a segurança.

2.5. Bola

A bola a ser utilizada em todos os Campeonatos Nacionais do escalão sénior, na Supertaça Mário Godinho e na Taça de Portugal tem que ser do tipo “International Match Standard” aprovada pela IKF, mais especificamente, a MIKASA K5-IKF. Nas restantes competições o tipo de bola será definido em regulamento próprio.

2.6. Postes

2.6.1. Em todas as competições oficiais os postes devem permitir que o rebordo superior do cesto fique a 3,50 m de altura, sem qualquer saliência superior do poste em relação ao rebordo superior do cesto;

2.6.2. Nos campeonatos seniores não pode existir qualquer saliência no poste, quer para os lados, quer para cima;

2.6.2.1. No Campeonato Nacional da 3ª Divisão e nos Campeonatos Regionais poderão ser permitidas exceções, desde que cumpram as condições de segurança e devidamente autorizadas pela FPC.

2.6.3. Em competições de escalões mais baixos poderão ser permitidas alturas inferiores e características diferentes dos postes, previstas em regulamento próprio.

2.7. Cestos

2.7.1. Obrigatoriamente de cor amarela e contrastantes com o fundo.

2.7.2. Caso não contrastem com o fundo deve ser utilizada outra

cor de cestos que seja previamente aprovada pela FPC

2.7.3. Não é permitida a utilização de cestos de verga ou de vime, exceto em competições em que o regulamento específico o permita;

2.7.4. É permitida a utilização de publicidade nos cestos. Essa publicidade deve cumprir o estabelecido nos Regulamentos dos Cestos da IKF e deve ser previamente autorizada pela FPC.

2.8. Shot clock

2.8.1. É de utilização obrigatória em todos os jogos dos Campeonatos Nacionais do escalão sénior, Supertaça Mário Godinho e Taça de Portugal, exceto em competições em que o regulamento específico indique o contrário.

2.8.2. É necessária a utilização de pelo menos um relógio em cada linha final.

2.8.3. Todos os aparelhos de shot-clock devem ser colocados fora da zona limite da área circundante.

2.9. Equipamento dos Jogadores

2.9.1. No início de cada época desportiva, as equipas inscritas devem enviar aos serviços da FPC fotografias dos seus equipamentos de jogo, sendo obrigatório ter um principal e pelo menos um alternativo.

2.9.2. Os equipamentos alternativos devem ser de cores nitidamente diferentes do principal.

2.9.3. Sempre que, na opinião do Árbitro da partida, ambas as equipas tenham equipamentos que se possam confundir, cabe à equipa da casa mudar de equipamento.

2.9.3.1. Excetua-se o caso em que a equipa visitante não equipe com o equipamento dado como principal, cabendo então a esta mudar de equipamento.

2.9.4. As equipas deverão apresentar-se com os seus equipamentos principais nos jogos dos Play-offs, Supertaça Mário Godinho e final da Taça de Portugal, devendo pedir autorização à FPC para se apresentarem nestes jogos com outro equipamento. Caso não haja esta autorização prévia e os equipamentos não permitam o bom desenrolar do jogo, as equipas poderão ser obrigadas pelo Árbitro a trocarem o seu equipamento antes do jogo.

2.9.5. Todos os equipamentos devem ser iguais e possuir números diferentes e visíveis, pelo menos nas costas;

2.9.6. Qualquer peça de vestuário visível utilizada por baixo do equipamento deverá:

2.9.6.1. Ser obrigatoriamente em licra e justa ao corpo. 2.9.6.2. Ser da mesma cor do equipamento;

2.9.7. Todos os objetos que possam parecer perigosos durante o jogo são proibidos. Ex: unhas longas e afiadas, óculos sem aros, pulseiras, colares, brincos, relógios de pulso e anéis, devem ser removidos ou encobertos de tal forma que deixem ser perigosos.

2.9.8. É permitida a utilização de material médico desde que não ponha em risco a integridade física de nenhum Jogador

2.9.9. Durante um jogo, os jogadores suplentes sentados no banco e que se encontrem a aquecer são obrigados a utilizar um equipamento diferente do dos jogadores em campo, para se distinguirem destes.

3. Inscrição de agentes desportivos

3.1. A inscrição dos diversos agentes desportivos é anual e deve obedecer aos procedimentos estipulados pela FPC, em documento próprio.

3.2. A mesma pessoa pode inscrever-se nas funções que entender, desde que preencha os requisitos necessários para cada uma das funções.

3.3. Todos os agentes desportivos inscritos terão um número de federado para os identificar.

3.4. Sobre os jogadores e suas inscrições e transferências.

3.4.1. Para efeitos deste parágrafo entende-se por:

(1) Novo Jogador é aquele Atleta que pela primeira vez é inscrito em equipa de competição, independentemente de já ser ou não ser federado, eventualmente com outra função;

(2) Ex-Jogador: aquele Atleta que já tenha sido jogador de competição e que eventualmente tenha interrompido essa função no tempo, tendo ou não mantido a sua condição de Federado;

(3) Jogador em Transferência: o Atleta que formalmente se desvinculou do clube em que estava inscrito no decurso da época desportiva, de acordo com os regulamentos internos do então seu Clube.

3.4.2. As transferências de jogadores são reguladas pelo Regulamento de Transferências em vigor.

3.4.3. A inscrição de Novos Jogadores nas equipas pode ser realizada em qualquer momento da época.

3.4.4. A inscrição de Ex-Jogadores em equipas da 3ª Divisão do Campeonato Nacional, só pode ser realizada até ao dia 28 de fevereiro, salvo situações devidamente justificadas.

3.4.5. As transferências de jogadores apenas poderão ocorrer até ao dia 28 de fevereiro, salvo situações devidamente justificadas.

3.4.6. Um jogador que se encontre inscrito num campeonato nacional de outro país não pode ser inscrito em qualquer equipa para participar nas competições oficiais da FPC enquanto se mantiver vinculado a esse campeonato.

3.5. Por cada equipa inscrita, deve existir obrigatoriamente um Treinador com o nível de formação exigido para a mesma, nos termos da adequação obrigatória efetuada pela Federação Portuguesa de Corfebol ao Plano Nacional de Formação de Treinadores de Desporto.

3.5.1.1. Equipa	3.5.1.2. Nível de formação do Treinador
3.5.1.3. Campeonato nacional 1ª divisão	3.5.1.4. Grau II
3.5.1.5. Campeonato nacional 2ª divisão	3.5.1.6. Grau II
3.5.1.7. Campeonato nacional 3ª divisão	3.5.1.8. Grau I
3.5.1.9. Campeonatos regionais	3.5.1.10. Grau I
3.5.1.11. Sub 9, sub 13, sub 16 e sub 19	3.5.1.12. Grau I

3.6. Por cada equipa inscrita no Campeonato Nacional Sénior, terá de ser inscrito, obrigatoriamente, um Árbitro.

3.6.1. Um Clube que se inscreve pela primeira vez no Campeonato Nacional Sénior encontra-se isento do ponto 3.6 do presente artigo.

3.7. No caso de lesão ou súbita indisponibilidade para cumprir o n.º 2.2.4 do artigo 2.º do Regulamento de Arbitragem, o Clube deve indicar um Árbitro substituto no prazo de quinze dias após a lesão ou súbita indisponibilidade ser comunicada.

3.8. Um Clube poderá inscrever mais Árbitros além dos que têm, obrigatoriamente, de inscrever.

3.9. Um Árbitro poderá ser inscrito pela FPC, designando-se como árbitro independente, desde que não tenha estado inscrito como agente desportivo por nenhum clube na presente época.

4. Pessoas

4.1. Treinador e Treinador-Adjunto

4.1.1. É obrigatória a presença de um Treinador em cada jogo das equipas, em todos os escalões.

4.1.2. É permitida a presença de um Treinador-Adjunto nos jogos, pelo que deve estar devidamente identificado na ficha de jogo.

4.1.3. Sem a presença de um Treinador a equipa não se pode apresentar a jogo.

4.1.4. Todos os Treinadores e Treinadores-Adjuntos têm obrigatoriamente que possuir Título Profissional de Treinador de Desporto na modalidade de Corfebol válido, emitido pelo Instituto do Desporto de Portugal.

4.1.5. A entidade recrutadora está obrigada a solicitar ao candidato a apresentação de certificado de registo criminal e a ponderar a informação constante do certificado na aferição da idoneidade do candidato para o exercício das funções dos Treinadores, Treinadores-Adjuntos e outros elementos do Staff Técnico.

4.1.6. Todos os Treinadores e Treinadores-Adjuntos têm obrigatoriamente de estar inscritos na FPC.

4.1.7. O Treinador pode abandonar temporariamente o seu lugar no banco de suplentes, por um curto período, com o objetivo de dar instruções aos jogadores da sua equipa. Estas instruções devem ser dadas permanecendo fora do campo de jogo e do mesmo lado do meio-campo onde se encontra o seu banco.

4.1.8. O Treinador-Adjunto poderá abandonar temporariamente o seu lugar no banco de suplentes, contudo não o poderá fazer ao mesmo tempo que o Treinador principal.

4.2. Jogadores

4.2.1. Inscrições de Jogadores nas equipas

4.2.1.1. No Campeonato Nacional da 1ª Divisão é obrigatório inscrever um mínimo de 8 Jogadores por equipa, sendo no mínimo quatro homens e quatro mulheres

4.2.1.2. No Campeonato Nacional da 2ª divisão é obrigatório inscrever um mínimo de 6 jogadores por equipa, sendo no mínimo três homens e três mulheres.

4.2.1.2.1. Os clubes têm de inscrever mais 2 atletas (um homem e uma mulher) até ao dia 31 de dezembro.

4.2.1.3. No Campeonato Nacional da 3ª divisão e nas competições regionais, é obrigatório inscrever um mínimo de 6 jogadores por equipa, sendo no mínimo três homens e três mulheres. Os clubes que têm mais do que uma equipa nesta competição, terão de inscrever mais 2 atletas (um homem e uma mulher) até ao dia 31 de dezembro na equipa acima.

4.2.1.3.1. Os clubes que tenham equipas apenas nesta divisão têm de inscrever obrigatoriamente 8 jogadores por equipa (4 homens e 4 mulheres).

4.2.2. No decorrer do jogo, uma equipa só poderá apresentar-se incompleta em campo, no caso de não ter suplentes inscritos no banco.

4.2.3. Um atleta nunca poderá constar de uma Ficha de Jogo como Atleta de uma equipa de um clube diferente daquele em que está inscrito.

4.2.4. Excetuam-se os casos em que, por não haver competição regular, o regulamento específico de algum escalão jovem o permita.

4.2.5. Um atleta nunca poderá constar de uma Ficha de Jogo como atleta de uma equipa inferior àquela em que está inscrito.

4.2.6. Aplica-se exceção idêntica à referida no ponto anterior.

4.2.7. Respeitando sempre as situações descritas anteriormente, um atleta só poderá participar em jogos de duas equipas no mesmo fim de semana.

4.2.8. Os clubes podem solicitar a descida excecional de equipa para qualquer dos seus atletas, fundamentando o seu pedido e só quando estiver em risco a manutenção de equipas em competição ou outro motivo de força maior, devidamente fundamentado.

4.2.8.1. A solicitação, prevista no número anterior, tem como pré-requisito a garantia do cumprimento da cláusula 4.2.1.

4.2.8.2. O pedido circunstanciado é endereçado ao Diretor da FPC para as Competições que por sua vez submeterá à Direção da FPC que decidirá no prazo máximo de 5 dias úteis.

4.2.8.3. A decisão terá efeitos após dois dias úteis de ser tomada, não podendo os Atletas usufruir dos regimes de exceção antes de terminado esse período.

4.2.8.4. Um atleta que desça excepcionalmente de equipa, nos termos das cláusulas anteriores, nunca poderá jogar por equipas superiores durante a época desportiva em curso.

4.2.9. Subidas de equipa

4.2.9.1. Um atleta subirá de equipa quando este for utilizado por 7 vezes em equipas de escalão superior;

4.2.9.2. A utilização só será efetiva se o atleta for utilizado por mais de um período. Utilizações inferiores a 13 minutos de jogo não serão contabilizadas.

4.2.9.3. Não serão contabilizadas as utilizações dos atletas inscritos em equipas inferiores durante a 1ª volta, nos clubes que tenham apenas duas equipas a participar nas competições seniores.

4.2.9.3.1. No Campeonato Nacional da 1ª divisão apenas passarão a ser contabilizadas à 6ª jornada;

4.2.9.3.2. No Campeonato Nacional da 2ª divisão apenas passarão a ser contabilizadas à 4ª jornada;

4.3. Capitão de equipa

O Capitão representa a equipa e é responsável pela condução adequada de seus jogadores.

4.3.1. O Capitão de equipa está devidamente identificado perante o Árbitro, Mesa de Júri e equipa adversária através de a respetiva indicação na ficha de jogo e pelo uso obrigatório de uma braçadeira com a palavra “Capitão” ou a letra “C”, ou uma banda claramente visível ou fita em cor contrastante com a camisa da parte superior do braço.

4.3.2. Ao Capitão de equipa cabe, sempre que para tal seja solicitado pelo Árbitro de jogo, participar na decisão sobre momentos importantes e excecionais.

4.3.3. O Capitão de equipa pode ao abrigo da cláusula 5.5.1 exercer funções de Árbitro de jogo.

4.3.4. O Capitão de equipa verifica a ficha de jogo, no final do mesmo, podendo incluir por escritas anotações que sejam relevantes do ponto de vista desportivo e disciplinar.

4.3.5. Na ausência do Treinador da equipa, nomeadamente em caso de expulsão, quando não houver Treinador-Adjunto, o Capitão assume as tarefas do treinador de Pedido de Desconto de Tempo e Substituições de Jogadores.

4.3.6. O Capitão é o único elemento da toda equipa, incluindo Treinador e Treinador-Adjunto, que tem o direito de chamar a atenção do árbitro para qualquer facto que ache desejável no interesse do bom andamento da partida, mas garantindo uma abordagem de uma forma razoável e correto, de boa-fé e não com muita frequência.

4.3.7. O Capitão de equipa deverá obrigatoriamente iniciar o jogo. Caso isso não aconteça será contabilizada uma

substituição.

4.4. Árbitro e Árbitro assistente

4.4.1. Devem usar equipamento contrastante com ambas as equipas envolvidas no jogo e de acordo com as normas estabelecidas pelo Conselho de Arbitragem.

4.4.2. Os jogos da Supertaça Mário Godinho, Final4 da Taça de Portugal, Play-offs Finais do Campeonato Nacional da 1ª divisão serão conduzidos por um Árbitro e um Árbitro assistente;

4.4.3. Nos restantes jogos, será utilizado apenas um Árbitro, a não ser que o Conselho de Arbitragem decida de outra forma;

4.4.4. Sempre que existir Árbitro e Árbitro assistente, os seus equipamentos devem ser iguais

4.4.5. A jurisdição do Árbitro, no que respeita a ocorrências de má conduta que possam justificar a atribuição de um cartão, começa desde o momento em que é iniciado o preenchimento da ficha de jogo, 20 minutos antes do início do jogo, ou quando é entregue a ficha da equipa (declarando quais os Jogadores que jogarão e quais os suplentes) e acaba quando a ficha de jogo é confirmada pelos capitães e pelo Árbitro e fechada.

4.4.5.1. Um cartão amarelo ou vermelho pode ser mostrado por má conduta que ocorra imediatamente após o jogo.

4.4.5.2. Isto pode ocorrer até que a ficha de jogo (que deve referir todos os cartões mostrados antes, durante ou imediatamente após o jogo) seja verificada pelos capitães e o Árbitro. Uma vez confirmada e fechada pelo Árbitro e pelo representante da equipa (i.e., o Capitão) a ficha de jogo é suficiente para o cartão ter sido mostrado à pessoa em questão e para o facto ficar registado na ficha.

4.4.5.3. Mau comportamento fora deste período deve ser reportado à FPC através de relatório.

4.4.5.4. Cartão Branco – Tal como definido no Regulamento de Arbitragem será utilizado nas competições jovens, valorizando os valores e atitudes éticas dos atletas, agentes desportivos e assistentes.

4.4.6. Cabe ao Árbitro comandar e controlar o jogo, devendo reportar qualquer falha nas obrigações dos clubes/equipas.

4.4.7. Podem ser utilizados meios adicionais de comunicação entre o Árbitro e o Árbitro assistente, para além da bandeira (por exemplo, microfone e auricular; sistema de alarme incorporado na bandeira, etc.).

4.5. Falta de Árbitro

4.5.1. Quando um Árbitro nomeado para um jogo não comparece:

4.5.1.1. Devem os Capitães de Equipa chegar a acordo quanto a um Árbitro substituto.

4.5.1.2. Caso não cheguem a acordo, deverão ser os próprios Capitães de Equipa a arbitrar o jogo, metade cada um, sorteando-se a ordem pela qual o farão.

4.5.1.3. A situação de arbitrar metade do jogo não impede o Capitão de Equipa de jogar na metade em que não estiver a arbitrar.

4.5.2. Quando não existe Árbitro nomeado para o jogo, as equipas podem optar por:

4.5.2.1. Não realizar o jogo, remarcando o jogo posteriormente.

4.5.2.2. Proceder de acordo com o ponto 4.5.1

4.5.3. Sempre que um Árbitro nomeado falte a um jogo de forma injustificada, ou com justificação apresentada sem a antecedência prevista no ponto 2.2.3 do artigo 2.º do Regulamento de Arbitragem, o clube pelo qual o Árbitro está inscrito será sancionado com uma taxa de 20,00 € (vinte euros). A primeira ocorrência em cada época desportiva dá lugar a advertência, sendo a coima aplicada a partir da segunda ocorrência, inclusive.

4.5.3.1. No caso de um Árbitro independente, nos termos do ponto 3.9, a advertência e a coima previstas no ponto anterior são aplicadas ao próprio Árbitro.

4.6. Secretário técnico

4.6.1. Em cada jogo é obrigatória a presença de 3 Secretários técnicos na mesa de jogo.

4.6.2. A equipa/clube visitada é responsável por apresentar dois Secretários técnicos para a mesa de jogo, em cada uma das suas partidas, exceto em partidas em que a FPC nomeie Secretários técnicos.

4.6.3. A equipa/clube visitante é responsável por apresentar um Secretário técnico para a mesa de jogo, em cada uma das suas partidas, exceto em partidas em que a FPC nomeie Secretários técnicos.

4.6.4. Nos jogos em que a FPC nomear Secretários Técnicos, as/os equipas/clubes estão dispensadas de apresentar os seus Secretários técnicos, sendo que estes não se poderão sentar na mesa de jogo

4.6.5. Formação dos Secretários Técnicos:

4.6.5.1. Todos os Secretários técnicos são obrigados a efetuar uma formação específica da FPC, sendo esta válida por uma época desportiva e devem estar devidamente inscritos na FPC

4.6.5.2. A FPC poderá aumentar a validade da formação, caso o entenda e o comunique.

4.6.5.3. A FPC convidará anualmente Secretários Técnicos para desempenhar funções de mesa, quando nomeadas pela FPC, e para o qual serão devidamente acreditados.

4.6.6. Todos os Árbitros inscritos na FPC, poderão ser Secretários técnicos, desde que procedam à sua inscrição como Secretários técnicos

4.6.7. Os Secretários técnicos terão como funções:

4.6.7.1. Secretário técnico 1 – da equipa visitada - Responsável pela ficha de jogo

4.6.7.2. Secretário técnico 2 – da equipa visitada - Cronometrista e Marcador - responsável pelo tempo de jogo e marcador eletrónico

4.6.7.3. Secretário técnico 3 – da equipa visitante - Operador de shot-clock.

4.6.8.1. Poderá haver acordo entre os Secretários técnicos e o Árbitro que leve à alteração destes procedimentos

4.6.8.2. Os Secretários técnicos têm obrigatoriamente de ser os mesmos do início ao fim de cada jogo.

4.6.8.3. Apenas é permitida a mudança de Secretário técnico durante o jogo a clubes/equipas participantes no campeonato nacional da 3ª divisão e nos campeonatos regionais.

4.6.8.4. O Secretário técnico apresentado para a mesa de jogo pelos clubes pode estar inscrito por outro clube diferente ou não estar inscrito em nenhum clube

4.6.8.5. O secretário técnico responsável pela ficha de jogo é o responsável máximo da Mesa de Jogo.

4.6.8.5.1. O responsável pela ficha de jogo notifica o Árbitro sobre qualquer anomalia que comprometa o desempenho cabal das funções da Mesa.

4.6.8.5.2. O responsável pela ficha de jogo tem a responsabilidade de verificar se a mesma está totalmente preenchida e em conformidade.

4.7. Delegados da FPC

4.7.1. O Delegado ao jogo da FPC tem como funções:

4.7.1.1. Devem atuar como representante oficial da FPC num jogo;

4.7.1.2. Presidir a reunião de organização antes do jogo, garantindo a sua organização ordenada e cumprimento do regulamento da competição, especialmente no que respeita à ordem e à segurança dentro e fora do recinto desportivo apresentando o relatório de preparação do jogo, quando solicitado;

4.7.1.3. Assistir a equipa de arbitragem no controlo do protocolo do jogo, das regras e dos regulamentos;

4.7.1.4. Desempenhar a função de Júri durante o jogo;

4.7.1.5. Participar em seminários de formação específicos organizados pela FPC.

4.7.2. Na ausência de um Delegado da FPC dentro do recinto do jogo, os Árbitros são a autoridade máxima durante a realização do jogo, devendo, tanto os jogadores como os demais agentes desportivos, acatar as suas decisões sem discussão ou protesto.

5. Jogo

5.1. Marcação de Jogos

5.1.1. No início de cada época ou fase desportiva será marcada uma data para acerto de calendário com a participação de todos os clubes para a marcação dos respetivos jogos.

5.1.2. Para essa marcação deverão tentar conciliar-se os interesses de ambos os clubes envolvidos.

5.1.3. Quando não existir consenso na marcação de jogos, poderá o clube da casa marcar o jogo unilateralmente.

5.1.4. As marcações unilaterais não poderão ser coincidentes com outros jogos do mesmo clube, já agendados, sendo obrigatório haver um desfasamento de pelo menos 2h em relação às outras marcações.

5.1.5. As marcações unilaterais terão de ser sempre para Sábados, Domingos ou Feriados, com início entre as 14h00 e as 21h00.

5.1.6. Todos os jogos que, por qualquer razão, não sejam marcados durante o período de acerto de calendário marcado para o efeito, terão que ser marcados no prazo de duas semanas (10 dias úteis), sendo sempre considerados alterações.

5.1.6.1. Se este prazo não for respeitado a marcação do respetivo jogo ficará a cargo da FPC e comunicada a ambos os clubes, cabendo ao clube da casa a marcação de pavilhão.

5.1.7. Todos os jogos terão que ser marcados até duas semanas antes do término de cada fase. Caso assim não suceda, a sua marcação será realizada pela FPC e comunicada a ambos os clubes, cabendo ao clube da casa a marcação de pavilhão.

5.1.8. Só serão aceites inversões de jornadas desde que os clubes estejam de acordo.

5.1.9. Os jogos relativos a cada fase dos PO terão que ser todos marcados na semana que antecede a mesma.

5.2. Alteração de Jogos

5.2.1. As alterações de jogos, seja uma antecipação ou um adiamento, terão de ter a anuência (por escrito) de ambos os clubes envolvidos e da FPC.

5.2.1.1. O pedido de alteração de jogo apresentado por um clube a outro obriga o clube destinatário a pronunciar-se no prazo de 3 dias úteis. A falta de resposta dentro do prazo estabelecido, confere à FPC a competência para proceder à remarcação do encontro.

5.2.2. Só serão considerados os pedidos de alteração de jogo que derem entrada nos serviços da FPC com um mínimo de uma semana (5 dias úteis) de antecedência em relação à data do jogo;

5.2.3. Alterações por razões explícitas da FPC ou por razões alheias aos clubes poderão ser alvo de análise específica, desde que por motivos imputáveis ao clube e com um comprovativo.

5.2.4. Todas as alterações de jogos devem ser agendadas para um prazo superior a 7 dias a partir da data da solicitação da alteração.

5.2.5. A FPC só aceitará uma alteração de jogo, se no requerimento efetuado estiver indicada uma proposta de nova data previamente acertada entre os clubes.

5.2.6. Quando houver necessidade de alteração de um jogo, este deverá ser realizado até 4 semanas após a data inicialmente prevista.

5.2.7. Se os prazos estabelecidos para a marcação do respetivo jogo não forem cumpridos, esta ficará a cargo da FPC e comunicada a ambos os clubes, cabendo ao clube da casa a marcação de pavilhão.

5.2.8. Os pedidos de alteração devem respeitar a agenda competitiva em vigor.

5.2.9. Não serão aceites alterações de jogos para ou de períodos que coincidam com penas de suspensão de algum agente desportivo envolvido no jogo em questão.

5.3. Jogos Interrompidos ou Não Realizados

5.3.1. A decisão de interromper um jogo por questões não disciplinares cabe ao Árbitro da partida.

5.3.2. Sempre que algum jogo seja interrompido antes do tempo normal para o seu termo por razões não disciplinares, após um mínimo de 15 minutos de jogo realizados, este deve ser reatado nas mesmas circunstâncias em que foi interrompido, nomeadamente no que diz respeito ao resultado, tempo de jogo, dados constantes da ficha de jogo, Atletas em campo, distribuição por zonas de ataque e defesa, substituições realizadas, cartões e golos.

5.3.2.1. A marcação do tempo remanescente dos jogos será efetuada tendo em conta o procedimento previsto no ponto 5.2 do presente Regulamento, para os jogos alterados.

5.3.2.2. O recinto inicialmente marcado para a partida apenas poderá ser alterado por motivos considerados justificáveis pela Direção da FPC.

5.3.2.3. O Conselho de Arbitragem da FPC deverá fazer os possíveis para que o Árbitro designado para o jogo seja mantido.

5.3.3. Sempre que um jogo, para o qual estejam presentes as duas equipas em competição e a equipa de arbitragem, não possa ser realizado ou tenha sido interrompido antes de se cumprirem 15 minutos, por motivos não disciplinares, será o mesmo repetido na íntegra devendo ser marcado atendendo ao procedimento previsto para os jogos alterados (ponto 5.2 deste Regulamento).

5.4. Duração do jogo

5.4.1. Todos os jogos do escalão sénior deverão ter a duração de duas partes de 25 minutos de tempo real de jogo, com 10 minutos de intervalo.

5.4.2. Cada parte do jogo será dividida por um desconto de tempo técnico.

5.4.2.1. 1ª Parte (25`)

5.4.2.1.1. 1º Período – 12`30``
5.4.2.1.2. 2º Período – 12`30``

5.4.2.2. 2ª Parte (25`)

5.4.2.2.1. 3º Período – 12`30``
5.4.2.2.2. 4º Período – 12`30``

5.4.3. Poderão existir outras durações, contempladas em regulamentos próprios.

5.5. Descontos de tempo

5.5.1. Em cada jogo do escalão sénior realizam-se duas pausas técnicas obrigatórias. Essas pausas são efetuadas a meio de cada parte de jogo (minuto 12`30``).

5.5.2. Em cada jogo do escalão sénior, cada equipa pode utilizar dois descontos de tempo facultativos.

5.5.3. Nos Campeonatos Nacionais, Taça de Portugal e Supertaça, os pedidos de desconto de tempo devem ser efetuados através do Secretário técnico na mesa de jogo.

5.6. Substituições

5.6.1. Cada equipa poderá ter ao seu dispor 6 jogadores suplentes.

5.6.1.1. CN 1ª Divisão, Taça de Portugal e Supertaça - 3 homens e 3 mulheres;

5.6.1.2. Restantes competições – não diferenciado.

5.6.2. O número de substituições por equipa é de 8, que podem regressar ao jogo numa substituição num futuro momento.

5.6.3. O Treinador deve informar o Secretário técnico marcador da substituição de Jogador pretendida, que por sua vez, logo que o Jogador substituto estiver pronto para entrar perto da mesa de jogo, informa o Árbitro dessa substituição, com a sinalética disponível.

5.6.4. A substituição em si não é parte do tempo de jogo, o relógio do jogo deve parar quando o marcador informa da substituição. A substituição deve ser feita rapidamente, porque qualquer perda de tempo durante a substituição pode ser punida pelo Árbitro, quando tempo de jogo real não esteja a ser usado.

5.6.5. Um Jogador a ser substituído deve sair do campo de jogo antes de o Jogador substituto poder entrar. Um jogador pode retornar para o jogo depois de ser substituído, mas não pode retornar para a outra zona, enquanto é substituído, devendo o jogo reiniciar antes de se tornar elegível novamente, para ser usado como um substituto.

5.6.6. Se um jogador estiver a jogar atualmente e for admoestado com cartão amarelo, deverá ser substituído e sentar-se no banco durante 4 minutos de tempo real de jogo.

5.6.6.1. Só poderá deixar o banco para aquecimento após esse período;

5.6.7. Se um jogador for suplente, só poderá estar disponível para participar no jogo após 4 minutos de tempo real de jogo;

5.6.7.1. Só poderá deixar o banco para aquecimento após esse período;

5.6.8.Jogadores expulsos pelo Árbitro: Um Jogador expulso pelo Árbitro deverá ser substituído por um dos suplentes sendo contabilizada a sua substituição. Se o Jogador expulso não for substituído, não é permitida a realização de mais nenhuma substituição de Jogadores do mesmo sexo daquele que foi expulso, até este ser substituído.

5.6.9.No caso das substituições já realizadas terem atingido o número máximo, um Jogador expulso pelo Árbitro, ou os Jogadores lesionados que não puderem continuar a participar no jogo, poderão ainda ser substituídos com a autorização do Árbitro.

5.6.10.Um jogador que seja admoestado com cartão amarelo pela segunda vez no mesmo jogo, receberá ordem de expulsão, ficando assim impedido de voltar ao jogo.

5.7. Início do jogo

5.7.1. Nos Campeonatos Nacionais é considerada equipa visitada aquela que surgir primeiro no calendário do jogo

5.7.2. A equipa visitada inicia o jogo com bola e escolhe o cesto para onde irá lançar na primeira parte do jogo.

5.7.3. Após o intervalo ambas as equipas trocam os lados onde atacam, mantendo a formação que terminou a primeira parte - a equipa visitante começa com a bola na segunda parte.

5.7.4. Após os tempos técnicos em ambos os períodos (2P e 4P), o jogo recomeça com bola a meio-campo para a equipa que tinha a posse de bola no final do período anterior.

5.7.5. As mesmas regras aplicam-se para iniciar um período de Golo de Ouro.

5.7.6. A equipa visitante deve colocar primeiro os seus jogadores nas duas zonas do campo.

5.7.7. Poderão existir exceções a estas regras desde que devidamente discriminadas nos Regulamentos de Provas

5.7.7.1. Nestes casos, cada equipa deve informar o Árbitro sobre quais os Jogadores que iniciam o jogo a atacar e deve ser lançada uma moeda ao ar para determinar qual a equipa que ataca qual cesto na primeira parte.

5.8. Idades de participação

5.8.1. Idade mínima de participação em competições seniores – A inscrição de Atletas nas competições seniores só é permitida a partir dos 15 anos de idade, inclusive.

5.8.1.1. Salvo situações em que seja apresentada autorização médica comprovativa da aptidão de subida para o escalão sénior, para atletas com idade inferior a 15 anos.

5.8.2. A idade de participação nos restantes escalões etários será definida em regulamentação própria para os respetivos escalões.

5.9. Ficha de jogo

5.9.1. O preenchimento é da responsabilidade de cada equipa/clube e do Árbitro, sendo o cabeçalho da responsabilidade da equipa visitada

5.9.2. Deve ser preenchida obrigatoriamente em formato digital

5.9.3. Preenchida no mínimo com 15 minutos de antecedência em relação à hora de início do jogo

5.9.4. A equipa visitada deverá efetuar o preenchimento em primeiro lugar

5.9.5. Todos os jogadores inscritos na ficha de jogo devem estar equipados para poderem estar sentados no banco.

5.9.6. A verificação da totalidade da ficha de jogo e da sua correção é da responsabilidade do Árbitro, dos Secretários técnicos e dos capitães de equipa.

5.9.7. Caso não seja indicado, ou seja, impercetível, qual o momento de cada substituição, será considerado que os jogadores substituídos e substitutos jogaram na primeira parte do jogo.

5.9.8. O Árbitro deve ficar com a ficha de jogo original e o PDF da mesma, em formato digital.

5.9.8.1. É da responsabilidade exclusiva do Árbitro o envio da ficha de jogo para a FPC, via e-mail para fichasdejogo@fpcorfebol.pt

5.9.8.2. O envio da ficha de jogo para a FPC tem de ser efetuado logo após o término do jogo pelo árbitro. Desta forma a equipa visitada terá obrigatoriamente de ter um computador com acesso Wi-Fi / dados móveis.

5.9.10. Sempre que se verifique que a ficha de jogo se encontra incompleta após o seu envio, o clube visitado é sancionado com uma taxa de 10,00 € (dez euros). A primeira ocorrência em cada época desportiva dá lugar a advertência, sendo a coima aplicada a partir da segunda ocorrência, inclusive.

6. Filmagens do Jogos

6.1.1. A FPC autoriza que os clubes filmem os seus jogos, devendo preencher na ficha de jogo o item para esse efeito e, para ser autorizado a estar junto no piso de campo de jogo, o operador deve estar perfeitamente identificado visualmente.

6.1.2. As imagens recolhidas deverão ser fornecidas à FPC caso estas sejam solicitadas: para divulgação da modalidade ou como meio de prova ou esclarecimento de factos ocorridos durante o jogo.

6.1.3. Área Técnica das Filmagens

6.1.3.1. Tal como acontece para todos os agentes desportivos da equipa, a área autorizada para posicionamento da câmara de filmar do clube, corresponde à área junto ao banco de suplentes da respetiva equipa ou bancada;

6.1.3.2. Não é permitido o posicionamento de câmeras entre o Treinador e a Mesa de Jogo, nem atrás da Mesa de Jogo.

7. Equipas de Formação

7.1. Todos os clubes inscritos na 1ª divisão nacional serão obrigados a ter, pelo menos, uma equipa de formação a participar em 80% dos torneios marcados para o respetivo escalão etário.

8. Antidoping

8.1. Os jogadores inscritos na FPC são obrigados a aceitar e cumprir todas as medidas de antidoping estabelecidas nos Regulamentos Antidopagem da FPC e na Lei.

9. Casos omissos neste Regulamento

9.1. Serão da responsabilidade da Direção da FPC.